

# **Theater und Theatralität im Internet**

von Andreas Horbelt

Hausarbeit zur Erlangung des Magister Artium

# **Theater und Theatralität im Internet**

von Andreas Horbelt

Referent: Prof. Dr. Jürgen Schläder

Vorgelegt im Wintersemester 2001  
An der Ludwig-Maximilian-Universität München  
Institut für Theaterwissenschaft

# Theater und Theatralität im Internet

<b>A. DIE VERLOCKUNG DER WEIßEN FLECKEN .....</b>	<b>4</b>
<b>B. DAS INTERNET ALS THEATRALES MEDIUM .....</b>	<b>8</b>
B.1. Theatralität .....	8
B.1.1. Kurze Begriffsgeschichte.....	10
B.1.1.1. Anfänge .....	10
B.1.1.2. Die (historische) Theatralitätsdebatte .....	13
B.1.1.3. ‚Vereinigungstheorien‘ .....	16
B.1.2. Arbeitsdefinitionen .....	21
B.1.2.1. Theatralität .....	21
B.1.2.2. Theater .....	22
B.2. Theatralität im Internet.....	24
B.2.1. Zur Literatur .....	26
B.2.2. Exkurs: Kurze Beschreibung der Kommunikationsangebote des Internets .....	29
B.2.2.1. Internet Relay Chat (IRC) .....	29
B.2.2.2. Multi User Domains (MUDs) .....	32
B.2.2.2.1. ‚Adventure MUDs‘ .....	34
B.2.2.2.2. ‚Social MUDs‘ .....	35
B.2.2.2.3. ‚Educational MUDs‘ .....	35
B.2.2.3. Grafisch unterstützte Formen der CMC.....	36
B.2.3. Computergestützte Kommunikation und Theatralität .....	39
B.2.3.1. Präsenz und Interaktion.....	40
B.2.3.1.1. Telepräsenz: virtuelle Körper in virtuellen Räumen.....	42
B.2.3.1.2. Akzeptanz, Identifikation und Immersion .....	45
B.2.3.2. Transitorität .....	47
B.2.3.3. Selbstpräsentation, Präsentation, Repräsentation.....	49
B.3. Rückschlüsse I : Theatralität im Internet?.....	57
<b>C. THEATERPROJEKTE IM INTERNET .....</b>	<b>58</b>
C.1. Abgrenzungen.....	58
C.2. Theater im IRC.....	60
C.2.1. Beispiel I: The Hamnet Players - <i>Hamnet</i> , 1993.....	61
C.2.1.1. Der Text: Reduce to the max? .....	61

C.2.1.2. Die Aufführungen: #hamnet .....	67
C.3. Theater in MOOs .....	71
C.3.1. The Plaintext Players .....	71
C.3.1.1. Beispiel II: The Plaintext Players - <i>Orpheus. Sono la musica</i> , 1997 .....	74
C.3.2. ATHEMOO .....	78
C.3.2.1. Kenneth G. Schwellers Theaterraum .....	79
C.3.2.2. Beispiel III: Rick Sacks - <i>MetaMOOphosis</i> , 1996-2001 .....	81
C.4. Theater im Palace .....	85
C.4.1. Beispiel IV: Desktop Theater - <i>Barnstorming the Palace</i> , 2000 .....	87
C.5. Rückschlüsse II: Theater im Internet? .....	91
C.5.1. Theater: Institutionalisierte Theatralität? .....	91
C.5.2. Text statt Theater? .....	93
C.5.3. Körper und „Gesellungsereignisse“ .....	94
C.5.4. Exkurs: Theater und Neue Medien - Drei Wege in die Zukunft .....	96
C.5.5. Theater und Virtuelle Realität - Ein Ausblick .....	98
C.5.6. Zusammenfassung: Virtuelles Theater .....	100
<b>D. THEATRALTÄT UND THEATER IM INTERNET .....</b>	<b>102</b>
<b>E. LITERATUR .....</b>	<b>106</b>
<b>F. LINKS .....</b>	<b>119</b>
<b>G. ANHANG .....</b>	<b>121</b>
G.1. Abkürzungsverzeichnis .....	121
G.2. Abbildungsverzeichnis .....	122
G.3. Materialien .....	123
G.3.1. <i>Hamnet</i> - Script .....	123
G.3.2. Logfile der ersten <i>Hamnet</i> Performance .....	125
G.3.3. Logfile der zweiten <i>Hamnet</i> Performance .....	131
G.3.4. <i>Orpheus. Sono la musica</i> - Script .....	136
G.3.5. <i>MetaMOOphosis</i> - vorprogrammierte Texte .....	147
G.3.6. <i>Barnstorming the Palace</i> - Logfile .....	152

## A. Die Verlockung der weißen Flecken

Theater und Internet? Auf den ersten Blick scheinen diese beiden Dinge wenig miteinander zu tun zu haben, vielleicht gar nichts. Handelt es sich nicht eher um ein Gegensatzpaar? Und wie sollte sich Theater, wie Theatralität im Internet finden?

Auf der Suche nach Berührungspunkten finden sich Spuren in den verschiedensten Bereichen: Die Theaterwissenschaftlerin und Computerforscherin Brenda Laurel bringt als erste Computer und Theater in Verbindung: Sie schlägt schon 1993 vor, *Computers as Theatre*<sup>1</sup> zu betrachten und Interfaces zu konstruieren, die dramatische Strukturen aufweisen.

Der Medienphilosoph Mike Sandbothe konstatiert bei der Untersuchung des Internet die „Selbstinszenierung von Menschen, Institutionen und Themen“<sup>2</sup> und schlägt vor, diese Phänomene als Theatralität zu bezeichnen. Die Psychologin Sherry Turkle konstatiert,

„[...] daß wir uns an Computerbildschirmen in unsere eigenen Dramen projizieren, in denen wir Produzent, Regisseur und Star in einem sind. [...] Computerbildschirme sind eine neue Arena für unsere erotischen und intellektuellen Phantasien.“<sup>3</sup>

Manfred Beilharz, Intendant der Bonner Bühnen, sieht keine großen Unterschiede zwischen Theater und Virtueller Realität: „Seit 2.500 Jahren arbeiten wir mit virtuellen Welten.“<sup>4</sup>

Und auch der VR-Forscher Howard Rheingold bringt die beiden Begriffe in Verbindung:

“Wenn die ganze Welt eine Bühne ist, wie Shakespeare sagt, wenn dieser Welt bevorsteht, zu einem elektronischen Medienraum verkabelt zu werden, wie McLuhan prophezeit, und wenn die VR-Datennetze der Zukunft jeden einzelnen in die Lage versetzen, an jedem beliebigen Ort jede beliebige Rolle in jedem Cyberspace zu spielen [...], was werden die Leute dann für ihre Unterhaltung tun?“<sup>5</sup>

Die kurze Aufzählung von Zitaten zeigt, daß die Begriffe Theater und Internet immer wieder aus den unterschiedlichsten Perspektiven in Verbindung gebracht werden. Computer- und VR-Experten sehen Zusammenhänge genauso wie Psychologen und Philosophen, und auch Theatermacher glauben Parallelen auszumachen.

In der deutschsprachigen Theaterwissenschaft haben solche Fragen und Anregungen bisher allerdings kaum Spuren hinterlassen. Das Internet ist, zumindest aus theaterwissenschaft-

---

<sup>1</sup> Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*, Reading 1993

<sup>2</sup> Sandbothe, Mike: *Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität*. In: Göttlich, Udo et al (Hrsg.): *Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien*, Köln 1998, S. 216

<sup>3</sup> Turkle, Sherry: *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Reinbek 1999, S. 38

<sup>4</sup> Beilharz, Manfred: *Theater in der Informationsgesellschaft*. In: Mahle, Walter A. (Hrsg.): *Kultur in der Informationsgesellschaft. AKM-Studien Band 42. Tagungsbericht über das Dreizehnte Wissenschaftliche Gespräch am 9. Und 10. Dezember 1997 in Boppard*. München 1998, S.83

licher Perspektive, ein weißer Fleck auf der Landkarte, terra nova, unbekanntes Gebiet. Ein Grund dafür ist sicher der Glaube in den „Mythos der Unmittelbarkeit“<sup>6</sup>, die Überzeugung, daß sich Theater (bzw. Theatralität) und mediale Vermittlung grundsätzlich ausschließen. Doch diese Abgrenzung wackelt: Die Telepräsenz erobert die Leere zwischen Anwesenheit und Abwesenheit und stellt alte Grenzziehungen in Frage. Chatrooms, MUDs und andere Formen der Online-Kommunikation erweitern den Begriff der Präsenz zur Telepräsenz. Es stellt sich die Frage, ob sich dadurch nicht auch die Grenzen der Begriffe Theater und Theatralität, die eng mit dem Begriff Präsenz verbunden sind, verschieben.

Diese Arbeit möchte erkunden, ob es jenseits der „Unmittelbarkeit“ für die Theaterwissenschaft untersuchenswerte Phänomene gibt. Lassen sich die vielen Anregungen aus Philosophie, Ethnologie, Psychologie, Soziologie und den Computerwissenschaften aus der Sicht der Theaterwissenschaft vielleicht zu einem schlüssigen Blickwinkel auf das Internet verbinden? Dazu will diese Arbeit im Idealfall eine allererste Anregung sein.

Zwei unterschiedliche Fragestellungen gliedern die vorliegende Arbeit in zwei große Teile. Zuerst soll untersucht werden, inwieweit der Begriff Theatralität im Internet Anwendung finden kann. Dazu wird, wegen der keineswegs einheitlichen Verwendung des Begriffes, zuerst kurz seine Geschichte innerhalb der Theaterwissenschaft nachgezeichnet, um dann auf der Basis dieser Begriffsgeschichte eine Arbeitsdefinition zu entwickeln. Basierend darauf soll dann auch eine vorläufige Definition für den Begriff Theater erarbeitet werden.

Danach werden kurz die Kommunikationsangebote des Internet beschrieben, die für die Suche nach Theatralität im Internet in Frage kommen: Chatrooms, MUDs und grafische Chatsysteme, die sogenannte synchrone computergestützte Kommunikation (CMC). Diese Kommunikationswege sind bisher keineswegs Allgemeinwissen, es scheint also angebracht, kurz auf die jeweiligen Spezifika dieser ‚Räume‘ hinzuweisen.

Von Seiten der Psychologie und Soziologie wurde dabei schon öfter darauf hingewiesen, daß diese Kommunikationsangebote geprägt sind von Selbstverstellungen und alternativen Identitäten, Anonymität und Pseudonymität. So ist z.B. der Wechsel des Geschlechts im Chat keineswegs unüblich, sondern, vor allem in sexuell ausgerichteten Chatrooms, eher die Regel. Es stellt sich die Frage, ob derartige Befunde nicht treffend mit dem Begriff Theatralität beschrieben werden können. Diese Arbeit wird keine eigene Feldstudie in diesem Bereich durchführen, es soll vielmehr versucht werden, Ergebnisse anderer Disziplinen aus theaterwissenschaftlicher Perspektive neu zu bewerten.

---

<sup>5</sup> Rheingold, Howard: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace, Reinbeck 1992, S. 441

Damit ist auch die Frage nach der Literatur geklärt: Es gibt sie, und es gibt sie nicht. Es finden sich etliche Veröffentlichungen aus benachbarten Disziplinen wie z.B. der Soziologie und der Psychologie zu diesem Thema, außerdem einige aus dem Bereich der angloamerikanischen Theaterforschung. Beide Gruppen bedürfen (abgesehen von der sprachlichen) einer Art wissenschaftlicher Übersetzung, einer Veränderung der Perspektive. Ein Problem, auf das in einem eigenen Kapitel noch detaillierter eingegangen werden soll.<sup>7</sup>

Ziel der Arbeit ist, bezogen auf die Theatralität, zweierlei: Zum einen soll untersucht werden, ob sich nicht durch die Anwendung des Konzeptes der Theatralität auf die synchrone computergestützte Kommunikation zentrale Merkmale dieser Kommunikationswege treffend interpretieren lassen. Zum anderen gilt es aber auch zu überprüfen, wie sich der Begriff der Theatralität verändert, wenn man Teile der medial vermittelten Kommunikation unter ihn subsumiert. Kommt es zu einer Ausweitung des Begriffes, die die Bedeutung verwischt? Oder ist es möglich, ihn unter Beibehaltung klarer Grenzen auf diesen Bereich auszuweiten?

Der zweite Teil der Arbeit beschäftigt sich dann mit den Möglichkeiten des Theaters im Internet. Es gibt inzwischen eine regelrechte kleine ‚Szene‘ von Theatermachern, die die in den ersten Kapiteln untersuchten Räume der synchronen computergestützten Kommunikation für Theateraufführungen nutzen. Aus diesem Bereich, der dabei nur einen kleinen Ausschnitt der Theateraktivitäten im Netz darstellt, sollen mehrere Beispiele vorgestellt werden. Bei der Diskussion dieser Projekte kommen zwei Perspektiven zum Tragen: Einerseits geht es um eine funktionale Beschreibung, die den Vergleich mit realem Theater erlaubt. Andererseits sollen die Projekte aber auch ansatzweise inhaltlich diskutiert werden, um dem theaterwissenschaftlichen Blick Raum zu geben.

Nach der Beschreibung der unterschiedlichen Projekte stellt sich schlicht die Frage, ob es sich dabei um Theater handelt. Wie verhalten sie sich einerseits zum Konzept der Theatralität, sind sie also theatral, wie verhalten sie sich aber vor allem zu realem Theater? Was wird gewonnen, was verloren, wenn der Bildschirm zum Bühnenbild wird? Wo bleiben die Mittel des Schauspielers, wenn sich seine Äußerungsmöglichkeiten auf das Tippen von Text beschränken? Kann von einem Publikum die Rede sein, wenn jeder Zuschauer alleine vor seinem Rechner sitzt? Handelt es sich also um Theater, oder lassen sich solche Projekte viel eher mit anderen Begriffen beschreiben, z.B. als Literatur?

Eng damit verbunden ist zwangsläufig die Frage, was Theater eigentlich ist. Welche Kriterien sind ausschlaggebend, um ein Projekt als Theater zu bezeichnen oder eben nicht? Wie ver-

---

<sup>6</sup> Stromberg, Tom: ‚Mythos der Unmittelbarkeit‘ oder ‚Terror der Präsenz‘? In: Mahle, Walter A. (Hrsg.): Kultur in der Informationsgesellschaft. AKM-Studien Band 42. Tagungsbericht über das Dreizehnte Wissenschaftliche Gespräch am 9. Und 10. Dezember 1997 in Boppard. München 1998, S.80

hält sich das Theater zu den Neuen Medien? Gibt es eine Zukunft des Theaters in den Neuen Medien oder schließen sich beide Begriffe aus, stehen sie in Opposition? Es wird nötig sein, diese Fragen zu diskutieren, um abschätzen zu können, ob sich die ‚Theater‘-Projekte der Hamnet Players und ihrer Nachfolger als Theater bezeichnen lassen oder nicht.

Auch hier zeigt sich also wieder eine doppelte Fragestellung. Einerseits wird untersucht, was für Theaterprojekte es im Internet gibt und ob es sich dabei um Theater handelt. Andererseits stellt sich damit auch die grundsätzliche Frage, was Theater eigentlich ist, und wie es sich generell zu den Möglichkeiten der Neuen Medien verhält.

Die Literaturlage gleicht hier dabei der zum Thema Theatralität. Zu den einzelnen Theaterprojekten finden sich zwar einige Veröffentlichungen der Theatermacher selbst, von einer Aufarbeitung kann aber nicht die Rede sein. Die mit einer Einordnung dieser Projekte eng verbundene Frage nach dem Wesen des Theaters wurde zwar oft und ausführlich behandelt, aber kaum aus der hier vorliegenden Perspektive.

Insgesamt stellt sich dabei das Problem, das viele Texte der Sekundärliteratur lediglich im Netz erschienen sind. Zwar haben sich diese Texte entgegen der weit verbreiteten Meinung als relativ ‚stabil‘ erwiesen, sind also dauerhaft unter der selben Adresse zu finden, es stellt sich aber ein grundsätzliches Problem mit der Zitierweise: Das Wiederfinden eines Zitates kann zum Problem werden, schließlich gibt es keine Seitenangaben und auch sonst haben sich noch keine Standards herausgebildet. Hier wurde – je nach Maßgabe durch den Text – flexibel verfahren. Bei einem Zitat findet sich jeweils die Internetadresse und, falls möglich, anstatt einer Seitenangabe die Kapitelüberschrift oder ähnliches. Das Literaturverzeichnis enthält zusätzlich das Datum, an dem die Seite vom Autor das letzte Mal aufgerufen wurde.

Die Interdisziplinarität des Themas, der Charakter des ‚weißen Flecks‘, macht einerseits sicher die Faszination der Themenstellung aus, ist aber auch eine zusätzliche Herausforderung: Es gilt, sich in Kommunikationsmodelle und Begriffsdefinitionen, technische Möglichkeiten und Unmöglichkeiten einzuarbeiten. Wie funktioniert ein Chatroom und was bietet ein MUD? Und was ist eigentlich ein „Head Mounted Display“? Es soll versucht werden, diese Fragen möglichst detailliert und einfach zu klären. Vermutlich werden sich dabei immer wieder deutlich die Grenzen der Möglichkeiten dieser Arbeit zeigen. Es kann oft nur um einen ersten Eindruck, einen ersten Vorstoß in die Interdisziplinarität gehen.

Die zentrale Frage bleibt dabei: Findet die Theaterwissenschaft im Internet ihren Gegenstand wieder, oder sollte sie das Feld Soziologen, Psychologen und - nicht zu vergessen - Informatikern überlassen?

---

<sup>7</sup> Vgl. Kapitel B.2.1.



## B. Das Internet als theatrales Medium

### B.1. Theatralität

„Alle Versuche, das traditionelle Verständnis von Theater durch einen erweiterten Theaterbegriff abzulösen, sind aus theatertheoretischer Sicht außerordentlich problematisch. Denn wer alle öffentlichen Schaustellungen, in denen Akteure vor Publikum auftreten, als 'Theater' bezeichnet, wird auch die rituellen Massenschlachtungen der Azteken, die magischen Praktiken der Schamanen, die physischen und psychischen Folterungen der Inquisition, die Hexenprozesse, die Hinrichtungs-Rituale der französischen Revolution, den kostümierten Terror des Ku-Klux-Klan, die Moskauer Schauprozesse dem Theater zuschlagen müssen. Vor dieser unerträglichen und beleidigenden Familiarisierung kann die Theatertheorie die Theaterpraxis mit triftigen Argumenten bewahren.“<sup>8</sup>

Dieses Zitat von Klaus Lazarowicz aus dem Jahr 1991 zeigt, wie erbittert die Diskussion um die Begriffe Theatralität und Theater (und damit um den Gegenstand der Theaterwissenschaft) auch vor wenigen Jahren noch geführt wurde. Zunächst scheinen Lazarowicz's Vorbehalte gegenüber einem weiten Theaterbegriff durchaus berechtigt: Nikolaj N. Evreinov, der 1908 den Begriff Theatralität im heutigen Sinne ‚erfindet‘, definiert ihn als

„[...] eine ästhetische Monstranz von offen tendenziösem Charakter, die selbst weit von einem Theatergebäude entfernt durch eine einzige bezaubernde Geste, durch ein einziges schön ausgesprochenes Wort Bühnenbretter und Dekorationen erzeugt und uns leicht, freudig und unabänderlich von den Fesseln der Wirklichkeit befreit“<sup>9</sup>.

Für ihn ist Theatralität ein „allgemeinverbindliches Gesetz der schöpferischen Transformation der von uns wahrgenommenen Welt“, ein „vorästhetischer Instinkt“<sup>10</sup>, und damit das Kultur schaffende und die Kulturgeschichte vorantreibende Prinzip. Theatralität ist dementsprechend eine „anthropologische Kategorie“<sup>11</sup>, die z.B. auch Religion, Recht, Sitte und Politik zugrunde liegt. Diese ursprüngliche Definition trägt nicht gerade zur Klärung des Begriffes bei. Xander konstatiert:

„Durch den Versuch, Theatralität als vorästhetisches Phänomen zu bestimmen, führt Evreinov die Entgrenzung des Theaterbegriffs bis zu dessen vollständigen Auflösung.“

---

<sup>8</sup> Lazarowicz, Klaus: Einleitung. In: Ders., und Balme, Christopher: Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991, S. 29

<sup>9</sup> Evreinov, Nikolaj N.: Apologija teatral'nosti [Apologie der Theatralität]. In: Utro, 08.09.1908, zitiert nach Xander, Harald: Theatralität im vorrevolutionären russischen Theater. Evreinovs Entgrenzung des Theaterbegriffs. In: Fischer-Lichte, Erika et al. (Hrsg.): Arbeitsfelder der Theaterwissenschaft, Tübingen 1994, S. 113

<sup>10</sup> Ebd.

<sup>11</sup> Fischer-Lichte, Erika: "Ah, die alten Fragen..." und wie Theatertheorie heute mit ihnen umgeht. In: Nickel, Hans-Wolfgang (Hrsg.): Symposium Theatertheorie, Berlin 1999, S.16

Weder Begriffsumfang noch Begriffsinhalt können länger sinnvoll angegeben werden. Der Theaterbegriff kann auf beliebige Erscheinungen der Lebenswelt bezogen werden.<sup>12</sup>

Damit wären – stellvertretend durch Evreinov und Lazarowicz – die beiden Extrempole der Diskussion abgesteckt: Auf der einen Seite die „Agenten der Theatralität“<sup>13</sup> und die „Entgrenzung bis zur Auflösung“, auf der anderen „fachterminologischer Eifer“ und „immer wieder renovierte Grenzbefestigungsanlagen“<sup>14</sup>.

Helmar Schramm hält 1990 in einer detaillierten Studie zum Begriff Theater fest: „Eine prinzipielle Gegenstandsabgrenzung des Theatralischen im Rahmen einer systematischen Theorie ist zur Zeit nicht absehbar, eher ein *langer Marsch durch die Fragmente*“<sup>15</sup>. Und Rudolf Münz sieht auch 1994 noch die Gefahr, daß der Begriff, „zu inflationieren droht, noch ehe seine Brauchbarkeit im Gewirr theaterwissenschaftlicher Termini erwiesen ist“<sup>16</sup>.

Trotz dieser Vorbehalte aber ist der Begriff in aller Munde. Man spricht von der Inszenierung der Politik, von Shopping-Events und gesteigerter Selbstdarstellung. Die modernen Medien werfen – man denke nur an den Golfkrieg und den Film *Wag the Dog* – die Frage auf, ob unser Erleben der Welt nicht grundsätzlich mit dem Besuch eines gut inszenierten Theaterstückes zu vergleichen ist. Simulation und Virtualität prägen unsere Wahrnehmung. Die Philosophie entdeckt das Theater als grundsätzliche Metapher<sup>17</sup>, und die Performance wird zum „Hauptkennzeichen einer postmodernen Epoche“<sup>18</sup>. Man glaubt eine „Kultur der Inszenierung“ zu erkennen - und eine „Inszenierung von Kultur“<sup>19</sup>.

Nachbardisziplinen sprechen zusammenfassend von der Theatralisierung der Alltagswelt und halten sich nicht lange mit Problemen der Definition auf. So untersucht beispielsweise der Band *Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien*<sup>20</sup> zeitgenössische Phänomene

---

<sup>12</sup> Xander: Theatralität, S. 114

<sup>13</sup> Lazarowicz, Klaus: Gespielte Welt. Eine Einführung in die Theaterwissenschaft an ausgewählten Beispielen, Frankfurt 1997, S. 301

<sup>14</sup> Schramm, Helmar: Theatralität und Öffentlichkeit. Vorstudien zur Begriffsgeschichte von 'Theater'. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Studien zu einem historischen Wörterbuch, Berlin 1990, S. 206

<sup>15</sup> Ebd. S. 235

<sup>16</sup> Münz, Rudolf: "Ein Kadaver, das es zu töten gilt". Das Leipziger Theatralitätskonzept als methodisches Prinzip der Historiographie älteren Theaters. In: Ders.: Theatralität und Theater. Zur Historiographie von Theatralitätsgefügen, Berlin 1998, S. 84

<sup>17</sup> Von vielen Seiten wurde dabei auf die Unterschiede zum barocken ‚Theatrum mundi‘ hingewiesen. Der barocke Mensch spielte vor Gott als Spielleiter, Autor und Zuschauer. Diese Instanz fehlt heute vollkommen. Der (post-)moderne Mensch spielt für sich selbst (Vgl. z.B. Fischer-Lichte: Alte Fragen, S. 15).

<sup>18</sup> Fiebach, Joachim: Zur Geschichtlichkeit der Dinge und Perspektiven. In: Möhrmann, Renate (Hrsg.): Theaterwissenschaft heute, Berlin 1999, S. 384

<sup>19</sup> Fischer-Lichte: Alte Fragen, S. 14

<sup>20</sup> Göttlich, Udo et al. (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998

wie Fernsehwerbung, Daily Soaps und „die staatsmännische Performance“<sup>21</sup> unter dem Gesichtspunkt der Theatralität und fordert, das Konzept der Theatralität müsse „eine notwendige, über die engere theaterwissenschaftliche Fundierung [!] hinausgehende Ausdehnung erfahren“<sup>22</sup>. Dabei sind die Erwartungen in den Begriff groß:

„Es [das Konzept der Theatralität] kann dazu beitragen, die Differenz zwischen Literatur- und Sozialwissenschaften zu überwinden, weil eine gemeinsam getragene Verständigung auf ein erfahrbares Grundmuster es ermöglicht, das jeweilige Bezugssystem zu präzisieren und so den anderen zu vermitteln.“<sup>23</sup>

Diese Möglichkeit wird auch in der Theaterwissenschaft gesehen, so schreibt z.B. Helmar Schramm:

„Theatralität läßt sich vorläufig nicht als exakter Begriff definieren. Die Funktionsweise als interdisziplinäres Diskurselement [...] zielt eher in eine entgegengesetzte Richtung (Relativierung disziplinärer Grenzen; Vermittlung fremder Wissenschaftsgebiete, Begriffssysteme, Kulturen; Erprobung von Spielraum für die Koexistenz des Nicht-Identischen).“<sup>24</sup>

Festzuhalten bleibt also, daß das ‚Konzept Theatralität‘ die Gefahr der Entgrenzung und Unschärfe in sich trägt. Andererseits scheint der Begriff Theatralität die Möglichkeit zur interdisziplinären Vermittlung und zur Interpretation zeitgenössischer Phänomene (‚Theatralisierung des Alltags‘) zu bieten, die sich anders kaum erklären lassen.

Im folgenden soll versucht werden, die Geschichte des Begriffes nachzuzeichnen, den aktuellen Stand der Diskussion in der Theaterwissenschaft wiederzugeben und eine Arbeitsdefinition für diese Untersuchung zu erarbeiten.

### **B.1.1. Kurze Begriffsgeschichte<sup>25</sup>**

#### **B.1.1.1. Anfänge**

Der Begriff Theatralität im Sinne eines erweiterten Theaterbegriffes geht, wie schon erwähnt, auf den Russen Nikolaj N. Evreinov zurück. Seine extrem weite Begriffsbestimmung hat wenig praktischen theoriebildenden Nutzen, verweist aber deutlich auf Entwicklungen seiner Zeit. Evreinovs Beiträge stehen im Kontext der russischen Theaterdebatte, die

---

<sup>21</sup> Kugler, Christine: Die staatsmännische Performance. In: Göttlich, Udo et al. (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S. 154-168

<sup>22</sup> Göttlich, Udo: Medien und Theatralität des Alltäglichen. In: Göttlich, Udo et al. (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S. 258

<sup>23</sup> Krotz, Friedrich: Kompatibel nach allen Seiten. In: Göttlich, Udo et al. (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S. 254

<sup>24</sup> Schramm: Theatralität, S.234

zwischen 1902 und 1912 Theatertheorien „wie Pilze in einem regenreichen Sommer aus dem Boden schießen“<sup>26</sup> läßt, wie ein zeitgenössischer Kritiker schreibt. Vsevolod N. Gerngross (bzw. Vsevolodskij) z.B. propagierte ab 1911 ebenfalls eine Ausdehnung des Theaterbegriffes, ohne allerdings den Theatralitätsbegriff zu verwenden: „Aus dem allen folgt, daß [...] alle Arten von Handeln schauhafte Benutzung zulassen, d.h. Theater bilden können [...]“.<sup>27</sup> In seiner 1929 erschienenen *Geschichte des russischen Theaters* untersucht er beispielsweise Gottesdienste, Hofetikette und die Rituale der Freimaurerlogen.<sup>28</sup> Jurij Ajchenvaľd hält 1913 einen Vortrag mit dem Titel *Otricanie teatra, Ablehnung des Theaters*, in dem er dem Theater seine Kunsthaftigkeit abspricht.<sup>29</sup> Damit ist die Tür zu einer anthropologischen, kultur- und sozialwissenschaftlichen Sicht auf das Theater geöffnet.

Diese Erweiterung des Theaterbegriffs steht freilich in engem Zusammenhang mit der Veränderung der Theaterpraxis. Die historische Avantgarde versucht zu Beginn des Jahrhunderts mit allen Mitteln, die traditionelle Theaterpraxis aufzubrechen: Appia und Craig, die Futuristen, Dadaisten, Surrealisten und Artaud revolutionieren mit ihren Provokationen und Experimenten das Verständnis von Theater und stellen dadurch die Begrifflichkeiten in ihren traditionellen Bedeutungen in Frage. Joachim Fiebach sieht diesen „Zusammenbruch der klassisch-aufklärerischen und romantischen Vorstellung von Kunst“ zusammen mit der späteren „Erschütterung des Ethnozentrismus“<sup>30</sup> als die Grundlage für eine Veränderung der Perspektive und damit für eine kulturwissenschaftliche Betrachtung des Theaters.

Andererseits befruchtete die theoretische Ausweitung des Theaterbegriffes sicher die Ausweitung der Theaterpraxis. Insgesamt kann also „von einer Parallelität zwischen der Entgrenzung des Theaterbegriffes und der Entgrenzung des Theaters ausgegangen werden“<sup>31</sup>.

Auf die zeitgenössische deutsche Theatertheorie hat diese Entwicklung allerdings zunächst wenig Einfluß. Die sich ausbildende Theaterwissenschaft orientiert sich an einem sehr engen Theaterbegriff. Helmar Schramm schreibt:

<sup>25</sup> Die folgende kurze Begriffsgeschichte bezieht sich auf den Diskussionsverlauf innerhalb der deutschsprachigen Theaterwissenschaft. Fremdsprachige Texte und Beiträge anderer Disziplinen werden nur berücksichtigt, wenn sie diese Debatte entscheidend mitgeprägt haben.

<sup>26</sup> Kizevetter, zitiert nach Xander: *Theatralität*, S. 118

<sup>27</sup> Gerngross, Vsevolod, zitiert nach Baumbach, Gerda: *Immer noch Theatralität. Historisch-kritische Erwägungen in Anbetracht der russischen Theaterhistoriographie des frühen 20. Jahrhunderts*. In: Münz, Rudolf: *Theatralität und Theater. Zur Historiographie von Theatralitätsgefügen*, Berlin 1998, S. 19

<sup>28</sup> Ebd. S. 24

<sup>29</sup> Ebd. S. 28

<sup>30</sup> Fiebach: *Zur Geschichtlichkeit*, S. 377

<sup>31</sup> Xander: *Theatralität*, S. 121. Dabei hat Xander allerdings auch nachgewiesen, daß in Rußland die theoretische Diskussion der praktischen Entwicklung vorausging: „Die Entgrenzung des Theaterbegriffes verläuft hier mit beispielloser Geschwindigkeit, Entschiedenheit und Explizität, der die künstlerische Praxis erst allmählich folgen kann“ (Xander: *Theatralität*, S. 121).

„Zu einer Zeit nämlich, da durch die europäischen Avantgardebewegungen allmählich der tradierte Kunst-Begriff ganz grundsätzlich in Frage gestellt wird, etabliert sie sich als neue Kunst-Wissenschaft mit dem Ziel, gegen die Dominanz des Dramas die *theatralische Aufführung* als eigenständige Kunst zu behaupten. Es handelt sich dabei gewissermaßen um eine Akzentverschiebung im Rahmen des bestehenden Werk-Begriffes.“<sup>32</sup>

Die Theaterwissenschaft übernimmt die von der Avantgarde erstrittene Forderung nach der Autonomie des Theaters („Entliterarisierung“, „Retheatralisierung“). Der weite Theaterbegriff, wie er in der russischen Theaterdebatte diskutiert wurde und wie ihn die historische Avantgarde, z.B. Futuristen und Dadaisten, teilweise ausprobierte, findet dagegen keinen Eingang in die neue (Kunst-) Wissenschaft, die erst einmal gegenüber der Literaturwissenschaft nachweisen muß,

„[...] daß das Theater eben doch etwas anderes ist als das Drama, selbst wesenseigene Autonomie aufbringen und sich damit als Gegenstand ausweisen kann, der nach den auch sonst gültigen Regeln der Wissenschaft zu traktieren ist“<sup>33</sup>.

Die Geschichte des ‚engen‘, ästhetisch-kunstwissenschaftlichen Theaterbegriffes, der wie der Theatralitätsbegriff Veränderungen und Entwicklungen unterworfen ist, soll an dieser Stelle allerdings nicht weiter verfolgt werden.

Erste Verweise auf einen weiten Theaterbegriff finden sich in der deutschsprachigen Theorie (vorerst ohne Folgen auf die zeitgenössische Theaterwissenschaft) bei Bertolt Brecht. Er schreibt am 06.12.1940 in seinem Arbeitsjournal:

„Anschließend an die Untersuchungen in der ‚Straßenszene‘ müßte man [...] die Gelegenheiten aufsuchen, wo im täglichen Leben Theater gespielt wird. In der Erotik, im Geschäftsleben, in der Politik, in der Rechtspflege, in der Religion usw. Man müßte die theatralischen Elemente in Sitten und Gebräuchen studieren. [...] Aber dazu müßte das alltägliche Theater studiert werden, das die Individuen ohne Publikum machen, das geheime ‚eine Rolle spielen‘.“<sup>34</sup>

Brechts Äußerungen werfen die Frage auf, inwieweit Kunst und Theater auch in anderen, unkünstlerischen Lebensbereichen eine Rolle spielen. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt auf einem anderen Gebiet zur gleichen Zeit die Prager Schule, die untersucht, inwieweit Poesie in den alltäglichen Sprachgebrauch eindringt.<sup>35</sup> In beiden Fällen geht es darum,

---

<sup>32</sup> Schramm: Theatralität, S. 233

<sup>33</sup> Girshausen, Theo: Zur Geschichte des Faches. In: Möhrmann, Renate (Hrsg.): Theaterwissenschaft heute, Berlin 1999, S. 24

<sup>34</sup> Brecht, Bertolt: [Journal-Eintrag vom 6.12.1940]. In: Ders.: Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe, Berlin und Frankfurt 1993, Bd. 26, S. 443

<sup>35</sup> Vgl. Fiebach: Zur Geschichtlichkeit, S. 379

„[...] zu untersuchen, was es für das Verständnis der Künste und, auf der anderen Seite, für das Begreifen allgemeiner kultureller Vorgänge heißt, daß die gleichen oder sehr ähnliche Handlungstechniken [...] sowohl für den Kunst-Bereich wie für andere, nicht künstlerische Lebenspraktiken charakteristisch sind oder sein können“<sup>36</sup>.

Derlei Erwägungen finden allerdings vorerst keinen Eingang in die damalige Theatertheorie. Die spätere ‚Wiederentdeckung‘ der Brechtschen Texte hat aber einen entscheidenden Einfluß auf die deutschsprachige Theatralitätsdebatte der 70er und 80er Jahre.

### **B.1.1.2. Die (historische) Theatralitätsdebatte**

Die Theatralitätsdebatte kann heute als historisches Phänomen angesehen werden. Das soll nicht bedeuten, daß zwischenzeitlich Einigung über den Theater- und Theatralitätsbegriff und damit über den Gegenstand der Theaterwissenschaft erzielt wäre. Das ist nicht der Fall. Die Mehrdeutigkeiten der Begriffe, die verschiedenen möglichen Ausrichtungen und Ansatzpunkte des Faches sind allerdings bekannt und akzeptiert und geben keinen Anlaß mehr zur ‚Debatte‘. Den Glauben in, und damit den Streit um die eine, richtige Lösung gibt es nicht mehr. Die postmoderne Vielstimmigkeit hat, spätestens mit dem Ende des Kalten Krieges<sup>37</sup>, die Theaterwissenschaft erreicht. In diesem Sinne ist die Theatralitätsdebatte abgeschlossen. Diese Arbeit möchte es nicht leisten, den detaillierten Verlauf dieser Debatte nachzuzeichnen. Im Sinne einer kurzen Begriffsgeschichte soll vielmehr nur aufgezeigt werden, wie sich der Begriff Theatralität entwickelt hat. Die Äußerungen der grundsätzlichen Gegner des ‚Konzepts Theatralität‘, der Verfechter des engen Theaterbegriffes, sollen hier weitgehend unbeachtet bleiben. Dies erscheint angesichts der heutigen (vergleichsweise friedlichen) Koexistenz der Begriffe und Auslegungen legitim.<sup>38</sup>

Ihren Anfang nimmt die Theatralitätsdebatte nicht in der Theaterwissenschaft, sondern vor allem in der Soziologie. 1959 erscheint Erving Goffmans Buch *The Presentation of Self in Everyday Life*<sup>39</sup>, in dem er Theaterbegriffe wie Darsteller, Zuschauer, Rolle, Vorstellung,

---

<sup>36</sup> Ebd. S. 379

<sup>37</sup> Die Theatralitätsdebatte hatte auch in vielen Punkten den Charakter einer ideologischen Auseinandersetzung zwischen Ost (weiter Theaterbegriff) und West (enger Theaterbegriff). Dies zeigt sich z.B., wenn Joachim Fiebach 1978 den sich durchsetzenden Kapitalismus als Ursache für das Entstehen des engen (Kunst-)Theaterbegriffs identifiziert (vgl. Fiebach, Joachim: Brechts 'Straßenszene'. Versuch über die Reichweite eines Theatermodells. In: Ders.: Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität, Berlin 1998, S. 15-19).

<sup>38</sup> Die Auseinandersetzung ist dabei nicht im Sinne eines Gegeneinanders mit Siegern und Verlierern, sondern im Sinne eines interagierenden Nebeneinanders zu sehen. Dementsprechend ist die Auseinandersetzung dieser Arbeit mit dem Theatralitätsbegriff auch keineswegs als Parteinahme zu verstehen. Der Begriff ist schlichtweg bei der Untersuchung des Gegenstandes unumgänglich.

<sup>39</sup> Goffman, Erving: *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York 1959, übersetzt als: *Wir alle spielen Theater*, München 1983

Bühnenbild, Hinterbühne, etc. zur Untersuchung des alltäglichen menschlichen Verhaltens in die Soziologie einführt:

„Ich werde darauf eingehen, wie in normalen Arbeitssituationen der Einzelne sich selbst und seine Tätigkeit anders darstellt, mit welchen Mitteln er den Eindruck, den er auf jene macht, kontrolliert und lenkt, welche Dinge er tun oder nicht tun darf, wenn er sich in seiner Selbstdarstellung vor ihnen behaupten will.“<sup>40</sup>

Er selbst spricht aber auch von der „offensichtliche[n] Unzulänglichkeit eines solchen Verhaltensmodells“<sup>41</sup> und bezeichnet sein Vorgehen als „rhetorisches Manöver“<sup>42</sup>: „Unser Bericht hat nichts mit Aspekten des Theaters zu tun, die ins Alltagsleben eindringen“<sup>43</sup>. Trotzdem hält er, ähnlich wie Brecht, die Analogien für beachtenswert:

„[Die Techniken des Theaters sind] die gleichen Techniken, mit deren Hilfe man sich im Alltagsleben in seiner realen sozialen Situation behauptet.“<sup>44</sup>

Eine Weiterentwicklung fanden Goffmans Thesen in Elizabeth Burns' 1972 erschienenem Buch *Theatricality*<sup>45</sup>, mit dem sie den Theatralitätsbegriff (erneut) in die wissenschaftliche Diskussion einführt. Burns untersucht die Aussagekraft und Bedeutung der von Goffman als „mere analogy“<sup>46</sup> bezeichneten Parallelität zwischen Theater und Leben. Sie geht einen entschiedenen Schritt weiter als Goffman, wenn sie untersucht, wie sich Theatralität im Theater und im sozialen Leben manifestiert.<sup>47</sup> Dabei bestimmt sie Theatralität als einen Begriff der Rezeption:

„It [der Begriff Theater] is an audience term [...]. Behaviour is not therefore theatrical because it is of a certain kind but because the observer recognises certain patterns and sequences which are analogous to those which he is familiar in the theatre.“<sup>48</sup>

Was als Theater, als theatral erkannt wird, ist also eine Frage der Wahrnehmung, es ist „determined by a particular viewpoint, a mode of perception.“<sup>49</sup> Theatralität kann damit nur von denen wahrgenommen werden, die eine Vorstellung von Theater, ein Muster, haben. Und dafür sind – hier finden sich die Folgen der „Erschütterung des Ethnozentrismus“ wieder

---

<sup>40</sup> Goffmann: *Wir alle*, S.3

<sup>41</sup> Ebd.

<sup>42</sup> Ebd. S. 232

<sup>43</sup> Ebd.

<sup>44</sup> Ebd. S. 233

<sup>45</sup> Burns, Elizabeth: *Theatricality. A Study of Convention in the Theatre and in Social Life*, London 1972

<sup>46</sup> Goffman zitiert nach Burns: *Theatricality*, S. 2. Das Zitat findet sich in der deutschen Übersetzung Goffmans auf S. 232.

<sup>47</sup> Burns: *Theatricality*, S. 6

<sup>48</sup> Ebd. S. 12

<sup>49</sup> Ebd. S. 13

– gelernte soziale Normen und Konventionen verantwortlich. Die Wahrnehmung von Theatralität ist also „culturally determined“<sup>50</sup>. Damit steht eine der wichtigen Prämissen der Theatralitätsdiskussion fest: Theater- und Theatralitätsbegriff sind historisch und kulturell bedingt, d.h. „bestimmte Verhaltens- oder Ausdrucksformen lassen sich nicht per se als theatral definieren“<sup>51</sup>. Insgesamt führt Elizabeth Burns Theatralität als eine Frage der Wahrnehmung, als eine rezeptionsästhetische Kategorie in die Diskussion ein.

Als einer der ersten deutschsprachigen Autoren setzt sich Joachim Fiebach ab 1978 für die Erweiterung des Theaterbegriffes ein. Er bezieht seine Anregungen nicht, wie Goffman und Burns, aus der Soziologie, sondern aus den Texten Brechts, aus den zeitgenössischen Performing Arts- und Spektakel-Theorien<sup>52</sup> und vor allem aus der (vergleichenden) Kulturwissenschaft. Die fehlenden „Grenzen zwischen sozialen symbolischen Handlungen und theatral-ästhetischen Äußerungen“<sup>53</sup> in „vorkapitalistischen Kulturen“ und die Ausweitung der Theaterpraxis durch die historische Avantgarde lassen ihn Theatralität<sup>54</sup> als alle „Vorgänge zwischen [...] Darstellenden und ihrer unmittelbaren Wechselbeziehung mit Zuschauenden“<sup>55</sup> definieren. Weiteres entscheidendes Kennzeichen der Theatralität ist die Transitorität: „Mit dem Produzieren [verschwindet] das Produkt.“<sup>56</sup>

Innerhalb dieses weiten Theatralitäts-Begriffes, dem allgemeinen „Zur-Schau-Stellen“<sup>57</sup>, verortet Fiebach dann den engeren Begriff Theater:

„Theater können jene bewußt verabredeten Veranstaltungen sein, in denen das Vorführen von Handlungen, Fertigkeiten und Dingen in unmittelbarer Wechselbeziehung mit anderen, Zuschauenden, zugleich auch etwas anderes sind oder (genauer) bedeuten als die Tätigkeit selbst.“<sup>58</sup>

Demnach wäre ein Stierkampf zwar dem Bereich der Theatralität zuzuweisen, nicht aber dem Theater, da er primär auf sich selbst bezogen ist. Theater muß „auf etwas anderes verweisen, qualitativ über die reine sinnliche, unmittelbare Handlung hinausgehen.“<sup>59</sup>

---

<sup>50</sup> Ebd.

<sup>51</sup> Fischer-Lichte: Alte Fragen, S. 17

<sup>52</sup> z.B. Schechner, Richard: Essays on Performance Theory 1970-1976, New York 1977 und Ders.: Performance Theory, London 1988

<sup>53</sup> Fiebach: Straßenszene S. 14

<sup>54</sup> Erst in Fiebachs zweitem Aufsatz zu diesem Thema von 1983 verwendet er den Begriff Theatralität. Vorher operiert er mit einem sehr weiten Theaterbegriff. (Vgl. Fiebach, Joachim: König und Dirigent für die Musik seiner Rede. In: Ders.: Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität, Berlin 1998, S. 44).

<sup>55</sup> Fiebach: Straßenszene, S. 24

<sup>56</sup> Ebd.

<sup>57</sup> Fiebach: König, S. 40

<sup>58</sup> Fiebach: Straßenszene, S.26f

<sup>59</sup> Ebd. S. 26. Damit implizieren Fiebachs Texte bereits Ansätze der Semiotik, die später von Erika Fischer-Lichte herausgearbeitet wurde.



Insgesamt betont Fiebachs Theatralitätskonzept die Intention des Darstellenden gegenüber dem von Burns hervorgehobenen Rezipienten. Damit kann sein Entwurf als „handlungstheoretisch“ bzw. „darstellungsästhetisch“<sup>60</sup> gelten. Darüber hinaus spielen Fiebachs Schriften eine zentrale Rolle in der Diskussion um die Ausweitung des Gegenstandes der Theaterwissenschaft und die Kooperation mit der Kulturwissenschaft.

Eine vor allem semiotische Annäherung an den Begriff Theatralität betreibt Erika Fischer-Lichte in ihrer *Semiotik des Theaters*<sup>61</sup>. Sie beschreibt theatrale Zeichen als „Zeichen von Zeichen“<sup>62</sup>: Ein Bühnenkostüm ist ein Zeichen für ein Bekleidungsstück, das aber wiederum als kulturell hervorgebrachtes Zeichen verstanden werden kann. Kennzeichen theatraler Zeichen sind ihre hohe Polyfunktionalität und Mobilität<sup>63</sup>: Ein Stuhl kann einen Stuhl bedeuten, aber auch einen Tunnel, einen Berg, ein Haus, etc. Genauso kann der Mensch auf der Bühne als theatrales Zeichen verwendet werden, ein Objekt ersetzen oder durch ein Objekt ersetzt werden. Auch er ist Zeichen von einem Zeichen. Dies wird für Fischer-Lichte zum entscheidenden Kennzeichen:

„Wo immer [...] die semiotische Funktion, als Zeichen eines Zeichens zu dienen, als dominant wahrgenommen wird, können das Verhalten, die Situation und der Kommunikationsprozeß als theatral betrachtet werden.“<sup>64</sup>

Damit definiert sich Theatralität als eine spezielle Art und Weise der Zeichenverwendung:

„Das Theater realisiert diese seine Ästhetizität auf eine besondere, nur ihm eigene Weise, die wir mit dem Terminus Theatralität bezeichnen wollen.“<sup>65</sup>

Damit wird neben der rezeptionsästhetischen und der handlungstheoretischen eine dritte Perspektive in die (funktionale) Diskussion um den Theatralitätsbegriff eingeführt: die semiotische.

### **B.1.1.3. ‚Vereinigungstheorien‘**

Als einer der Ersten entwickelt Rudolf Münz Ende der Achtziger Jahre mit dem ‚Leipziger Theatralitätskonzept‘ einen Vorschlag, der es ermöglicht, die verschiedenen Perspektiven im Umgang mit dem Begriff Theatralität in sich zu vereinen. Münz interpretiert Theatralität nicht wie Fiebach als ein Verhalten, sondern als ein Verhältnis, als die „historisch veränderliche,

---

<sup>60</sup> Fischer-Lichte: *Alte Fragen*, S. 17

<sup>61</sup> Fischer-Lichte, Erika: *Semiotik des Theaters*, Bd 1, Tübingen 1983

<sup>62</sup> Ebd. S. 181

<sup>63</sup> Ebd. S. 183

<sup>64</sup> Fischer-Lichte, Erika: *Theater als kulturelles Modell*. In: Jäger, Ludwig (Hrsg.): *Germanistik. Disziplinäre Identität und kulturelle Leistung*, Weinheim 1995, S. 178

<sup>65</sup> Fischer-Lichte: *Semiotik* S. 196

dynamische Relation<sup>66</sup> einzelner korrespondierender Elemente, die die Theatralität einer Epoche ausmachen. Die einzelnen Elemente der Theatralität sind „Nicht-Theater“, also Theaterverbote etc., „>Theater<“, das theaterähnliche Verhalten von Menschen im außerkünstlerischen Bereich, das (Kunst-) „Theater“, und „>Theater<“, das Gegenteil des Harlekin.<sup>67</sup> Innerhalb dieses extrem weiten Untersuchungsfeldes lassen sich alle bisher in der Diskussion genannten Sichtweisen als Aspekte von Theatralität verorten. Ob es allerdings möglich ist, auf der Basis dieser weiten Definition überhaupt noch Aussagen zur Theatralität zu machen, bleibt fraglich.<sup>68</sup> Hauptinteresse des Leipziger Theatralitätskonzepts ist das Problem der Theatergeschichtsschreibung. Es wendet sich vor allem gegen Theatergeschichte als positivistisch, chronologisch-lineare Darstellung und als Anhängsel der allgemeinen Geschichte.<sup>69</sup> In diesem Zusammenhang wurde der Entwurf stark diskutiert. Für diese Arbeit, die mehr an einer funktionalen Definition von Theatralität interessiert sein muß, kann er nur als Anregung dienen: Er lenkt den Blick auf die Möglichkeit, Theatralität als ein Verhältnis verschiedener Komponenten zu definieren.

Helmar Schramm konstatiert zwar, wie schon zitiert, noch 1990, daß sich Theatralität „vorläufig nicht als exakter Begriff definieren“<sup>70</sup> läßt und schlägt vor, den Begriff hauptsächlich als „Diskurselement“<sup>71</sup> aufzufassen, also den Hauptaugenmerk weniger auf das Phänomen als auf den Diskurs darüber zu richten. Nichtsdestotrotz präsentiert er 1996 in seinem Buch *Karneval des Denkens*<sup>72</sup> das „magische Dreieck“<sup>73</sup> aus Aisthesis, Kinesis und Semiosis, das für ihn die Theatralität bestimmt. Theatralität bündelt die „drei entscheidenden Faktoren kultureller Energie“<sup>74</sup> in sich: Wahrnehmungsstil, Bewegungsstil und semiotischen Stil.<sup>75</sup> Damit sind die schon beschriebenen Bedeutungsfelder in einer Theorie vereint: Wahrnehmung – Elizabeth Burns, Handeln/Darstellen – Joachim Fiebach, Semiotik – Erika Fischer-Lichte. Diese ‚Vereinigung‘ geht allerdings auf Kosten der Klarheit und Konkretheit. Die Begriffe bleiben ‚magisch‘: abstrakt und unbestimmbar. Kinesis beispielsweise ist bestimmt als „das widerstreitende Zusammenspiel des energetischen Einflusses von Aisthesis

---

<sup>66</sup> Münz, Rudolf: Theatralität und Theater. Konzeptionelle Erwägungen zum Forschungsprojekt "Theatergeschichte". In: Ders.: Theatralität und Theater. Zur Historiographie von Theatralitätsgefügen, Berlin 1998, S. 70

<sup>67</sup> Vgl. ebd. S. 69f

<sup>68</sup> Vgl. Kotte, Andreas: Theatralität. Ein Begriff sucht seinen Gegenstand, S. 128

<sup>69</sup> Münz: Theatralität, S. 66

<sup>70</sup> Schramm: Theatralität, S.234, vgl. Kapitel B.1.1.

<sup>71</sup> Ebd.

<sup>72</sup> Schramm, Helmar: *Karneval des Denkens. Theatralität im Spiegel philosophischer Texte des 16. und 17. Jahrhunderts*, Berlin 1996

<sup>73</sup> Ebd. S. 249

<sup>74</sup> Ebd. S. 44

<sup>75</sup> Ebd. S. 254

und Semiosis auf Bewegung und umgekehrt als Beeinflussung von Aisthesis und Semiosis durch Bewegung<sup>76</sup> – eine Aussage, deren Nutzen fraglich bleibt. Schramms Verdienst ist es, auf die Vereinbarkeit der bisherigen Untersuchungen zur Theatralität hinzuweisen. Die Definition eines schlüssigen Arbeitsbegriffes gelingt ihm nicht.

Seit dem Sommer 1996 untersucht Erika Fischer-Lichte mit ihrem interdisziplinären DFG-Schwerpunktprogramm Theatralität die „Bedeutung theatraler Prozesse für die europäische Kultur“<sup>77</sup>. In mehreren Aufsätzen<sup>78</sup> hat sie versucht, die Verwendung des Begriffes zu konkretisieren und ebenfalls eine Kombination der verschiedenen Theorien zu erreichen. Für sie ist Theatralität eine „mögliche kulturwissenschaftliche Grundkategorie“<sup>79</sup>. Der Begriff findet ihrer Meinung nach eine sinnvolle Anwendung nur außerhalb des (Kunst-)Theaterbereiches, er beschreibt die „Einwanderung“<sup>80</sup> des Theaters in die anderen Künste, die Medien und in die allgemeine Kultur.<sup>81</sup>

Zur Auseinandersetzung mit Theatralität müssen für Fischer-Lichte zwei Prämissen erfüllt sein, auf die auch schon früher in der Debatte hingewiesen wurde: Zum einen die Transitorität aller theatralen Phänomene, zum anderen die Abhängigkeit der Begriffe Theater und Theatralität (wie im übrigen aller Begriffe) von ihrem jeweiligen historisch und kulturell bedingten Umfeld.<sup>82</sup>

Auf der Basis dieser Prämissen sieht Fischer-Lichte, ähnlich wie Rudolf Münz in seinem historiographischen Leipziger Theatralitätskonzept, den Begriff als Oberbegriff einer Art Matrix. Theatralität bestimmt sich durch die Aspekte Performance, Inszenierung, Körperlichkeit und Wahrnehmung und ihre jeweilige Konstellation.<sup>83</sup> Dabei darf keiner der vier Aspekte fehlen.<sup>84</sup>

---

<sup>76</sup> Ebd. S. 258

<sup>77</sup> Fischer-Lichte, Erika: Theatralität und Inszenierung, In: Dies. (Hrsg.): Inszenierung von Theatralität, Tübingen 2000, S. 11

<sup>78</sup> Fischer-Lichte, Erika: Alte Fragen, sowie: Dies.: Theatralität und Inszenierung, sowie: Dies.: Verwandlung als ästhetische Kategorie. Zur Entwicklung einer neuen Ästhetik des Performativen. In: Dies. et al. (Hrsg.): Theater seit den 60er Jahren, Tübingen 1998, S. 21-91. Da die genannten Aufsätze oft wortgleich den Theatralitätsbegriff erläutern, sei hier vor allem aus dem erstgenannten, theorielastigsten zitiert.

<sup>79</sup> Fischer-Lichte: Alte Fragen, S. 18

<sup>80</sup> Ebd. S. 20

<sup>81</sup> Ebd. S. 14. Dabei steht die Untersuchung von Theatralität in den Medien eigentlich im Widerspruch zu ihrer Definition des Begriffes (vgl. Aspekte Performance/Körperlichkeit).

<sup>82</sup> Ebd. S. 17

<sup>83</sup> Ebd. S. 18

<sup>84</sup> Fischer-Lichte: Verwandlung, S. 88

Performance meint dabei den „Vorgang einer Darstellung durch Körper und Stimme vor körperlich anwesenden Zuschauern“<sup>85</sup>. In diesem Sinne kann Performance also Rituale, Feste, Hochzeiten, Sportveranstaltungen, Parteitage etc. bezeichnen.

Inszenierung bedeutet für Fischer-Lichte „Kulturtechniken und Praktiken, mit denen etwas zur Erscheinung gebracht wird, und zum anderen eben dasjenige, was sie zur Erscheinung bringen“<sup>86</sup> bzw. konkreter einen „spezifischen Modus der Zeichenverwendung in der Produktion“<sup>87</sup>.

Körperlichkeit fokussiert „den Körper als Darstellungsmittel und Ausstellungsobjekt“<sup>88</sup> und andererseits die sinnliche Wahrnehmung von Körpern.

Im Vordergrund des Aspektes Wahrnehmung stehen „Beobachterperspektive, -modus und -funktion sowie das Zuschauerverhalten in sozialen und künstlerischen Prozessen“<sup>89</sup>. Dieser Blickwinkel umfaßt die Rolle und Funktion des Zuschauers (und bietet damit Berührungspunkte zum Aspekt Performance) und das Verhältnis zwischen Wahrnehmung und Wahrgenommenen, das wieder als Grad der Inszeniertheit interpretiert werden kann. Andreas Kotte faßt Fischer-Lichtes Theatralitätskonzept folgendermaßen zusammen:

„Die durch interagierende Körper (Korporalität) entstehende Situation (Performance) wird, weil in besonderer Weise strukturiert (Inszenierung), auch in ihrer Form erkannt (Wahrnehmung).“<sup>90</sup>

Trotzdem birgt die Definition etliche Unklarheiten. Die genannten Begriffe in ihrer Weitläufigkeit und Vieldeutigkeit markieren Untersuchungsfelder, aber keine Kriterien. Nicht alles, was von Menschen wahrgenommen wird, erfüllt wohl das Kriterium Wahrnehmung für Theatralität. Es handelt sich also nicht – auch wenn die Texte das stellenweise vorgeben – um eine Definition im Sinne von ‚wenn a, b, c, d erfüllt sind, dann ist x theatral‘. Fischer-Lichte gibt vielmehr, ähnlich wie Münz, verschiedene Felder an, deren Untersuchung im Zusammenhang mit Theatralität lohnt.

Auch Andreas Kotte hat in den letzten Jahren in mehreren Aufsätzen versucht, den „kleinsten gemeinsamen Nenner“<sup>91</sup> der verschiedenen Theatertheorien zu finden. Er plädiert dabei für eine Abkehr vom Theatralitätsbegriff, der nur zu der unfruchtbaren Diskussion führe, wie

---

<sup>85</sup> Fischer-Lichte: Alte Fragen, S. 18

<sup>86</sup> Ebd. S. 19

<sup>87</sup> Fischer-Lichte: Theatralität, S. 20

<sup>88</sup> Fischer-Lichte: Alte Fragen, S. 19

<sup>89</sup> Ebd.

<sup>90</sup> Kotte, Andreas: Theatralität, S. 120

<sup>91</sup> Kotte: Der Mensch verstellt sich, aber der Schauspieler zeigt. Drei Variationen zum Theater im Medienzeitalter. In: Balme, Christopher; Hasche, Christa und Mühl-Benninghaus, Wolfgang (Hrsg.): Horizonte der Emanzipation. Texte zu Theater und Theatralität, Berlin 1999, S. 163

Theatralität von Theater zu unterscheiden sei. Statt dessen schlägt er, ähnlich wie Fiebach in seinen frühen Veröffentlichungen, eine Erweiterung des Theaterbegriffes vor, der die Gemeinsamkeiten der Bereiche Theater und Theatralität betont.<sup>92</sup> Theater (Theatralität) beruht für Kotte immer auf „hervorgehobenen Handlungen“<sup>93</sup>. Hervorgehobene Handlungen sind Handlungen, durch die sich Menschen von anderen abheben, die auffallen: Ereignisse. Der Begriff impliziert und konkretisiert dabei in gewisser Weise die Aspekte Körperlichkeit, Performance und Inszenierung aus Fischer-Lichtes Definition. In späteren Veröffentlichungen erweitert Kotte diese Sicht um den Aspekt der „Präsentation“ (Repräsentation – Präsentation – Selbstpräsentation)<sup>94</sup>, der vor allem die Absicht des Produzenten beleuchtet. Zentral aber ist für alle Zugänge Kottes, daß die Entscheidung darüber, was theatral ist, beim Zuschauer liegt:

„Er [der Zuschauer] benutzt für eine bestimmte Relation zwischen Akteuren und sich den Namen Theater, für andere benutzt er ihn nicht. [...] Eine Situation wird demnach als Theater erfahren, wenn C die Hervorhebungen der Körperbewegungen von A als Hauptfunktion seiner Interaktion mit A bewertet.“<sup>95</sup>.

Damit ist auch Fischer-Lichtes Aspekt der Wahrnehmung in Kottes Konzept integriert. Kotte gelingt eine schlüssige Definition von Theater (Theatralität), die aber wegen ihrer starken Bezugnahme auf körperliche „Hervorhebungen“ für diese Arbeit nicht uneingeschränkt übernommen werden kann. Die strikte Beschränkung auf körperliche Interaktionen scheint im Hinblick auf die intensive Verwendung des Begriffes Theatralität im Bereich der Medienwissenschaften problematisch.

Im folgenden soll versucht werden, in Anlehnung vor allem an Kotte und Fischer-Lichte, eine vorläufige Arbeitsdefinition von Theatralität zu entwickeln, auf deren Basis das Internet und seine Phänomene untersucht werden können. Darüber hinaus soll eine mögliche Abgrenzung zwischen den Begriffen Theatralität und Theater vorgeschlagen werden. Dabei kann eine abstrakte Definition von Begriffen vorab immer nur den Charakter einer Absichtserklärung haben. Die Überprüfung der Begriffe ist, neben der praktischen Untersuchung, ein zweiter wichtiger Aspekt dieser Arbeit.

---

<sup>92</sup> Kotte, Andreas: Theatralität, S. 123

<sup>93</sup> Darauf weist Kotte schon in seinen ersten Veröffentlichungen zu diesem Thema hin, z.B. in: Kotte, Andreas: Dreissig Thesen zur Spezifik theatralen Handelns. In: Ders.: Theaterwissenschaft. Materialien zum Studium der Theaterwissenschaft in Bern, Bern 1994, S. 97

<sup>94</sup> Kotte: Der Mensch, S. 164

<sup>95</sup> Ebd. S. 166

## B.1.2. Arbeitsdefinitionen

### B.1.2.1. Theatralität

Der Begriff Theatralität beschreibt ein Phänomen das sich unter der Bedingung der Liveness (Transitorität, Präsenz, Interaktion) durch Präsentation (Repräsentation, Präsentation, Selbstpräsentation) und deren besondere Wahrnehmung auszeichnet.

Liveness hat dabei den Charakter einer negativen Bedingung im Sinne von: wenn a nicht live ist, ist es nicht theatral<sup>96</sup> und ersetzt den von Fischer-Lichte genannten Aspekt Körperlichkeit, der relativ problematisch erscheint. Für Fischer-Lichte fokussiert Körperlichkeit „den Körper als Darstellungsmittel und Ausstellungsobjekt“<sup>97</sup>. Als Untersuchungsfeld berechtigt, erscheint dieser Aspekt als Bedingung bzw. Kriterium kritisch. Der Begriff Liveness beschreibt dagegen eine Grundsätzlichkeit: Theatralität gibt es – wie Theater – nur live. Dabei läßt sich Liveness in drei Aspekte aufteilen: Transitorität, Präsenz und Interaktion. Theatrale Phänomene sind immer transitorisch, daß heißt, sie existieren nur im Moment der gleichzeitigen Produktion und Rezeption und lassen sich nicht reproduzieren: „Mit dem Produzieren [verschwindet] das Produkt“<sup>98</sup>. Kino und Fernsehen sind wegen ihrer Reproduzierbarkeit daher per se nicht theatral. Präsenz beschreibt Theatralität als einen Prozeß, den mehrere Menschen zur gleichen Zeit am gleichen Ort erleben. Interaktion schließlich drückt aus, daß zwischen den Teilnehmern an einem theatralen Prozeß eine Interaktion stattfinden muß, ein „wechselseitiges Aufeinandereinanderwirken von Individuen“<sup>99</sup>. Damit fallen alle ‚Einwegmedien‘ (ein Sender, viele Empfänger, keine Interaktion) als Träger von theatralen Phänomenen weg. In wie weit das Medium Internet und seine neuen Formen der ‚Telepräsenz‘ Platz für theatrale Prozesse bietet, wird diese Arbeit untersuchen.

In seinem „Präsentationsmodell“<sup>100</sup> hat Andreas Kotte die Präsentation als eine entscheidende Kategorie des Theaters, bzw. der Theatralität, beschrieben. Präsentation besagt grundsätzlich, daß ein Mensch anderen Menschen etwas zeigt, vor ihnen etwas darstellt, verkörpert, vertritt. Basierend auf der Grundsatzdefinition Bentleys<sup>101</sup> konkretisiert Kotte die Aspekte Performance und Inszenierung aus Fischer-Lichtes Definition und gibt ihnen so den Charakter eines Kriteriums. Dabei unterscheidet Kotte in Repräsentation („Vor

---

<sup>96</sup> Die positive Umkehrung gilt nicht!

<sup>97</sup> Fischer-Lichte: Alte Fragen S. 19

<sup>98</sup> Xander: Theatralität, S. 114

<sup>99</sup> Kotte: Theatralität, S. 121

<sup>100</sup> Kotte: Der Mensch, S. 164f

<sup>101</sup> „Die theatralische Situation, auf ihren geringsten Nenner gebracht, besteht darin, daß A den B verkörpert während C zusieht“. In: Bentley, Eric: Das lebendige Drama. Eine elementare Dramaturgie, Hannover 1967, S. 149

anderen etwas von der eigenen Person verschiedenes vertreten“), Präsentation („Etwas von der eigenen Person verschiedenes zeigen“) und die Selbstpräsentation („Auftreten in eigener Sache“).<sup>102</sup> Beispiele für die verschiedenen Formen der Präsentation wären das Darstellen einer Rolle (Repräsentation), das Halten einer Rede, das Vorsingen eines Liedes (Präsentation) und die besondere Betonung der eigenen Person, z.B. durch besondere Kleidung oder exzentrisches Verhalten (Selbstpräsentation). Besonders der letzte Aspekt, der häufig als Inszenierung oder Theatralisierung des Alltags beschrieben wird, findet damit schlüssig Eingang in die Definition.

Angefangen mit Elizabeth Burns wurde immer wieder darauf hingewiesen, daß zuletzt der Zuschauer entscheidet, was Theater bzw. theatral ist und was nicht. Die Präsentation eines Individuums wird ihn dazu verleiten, dessen Handlung zu beobachten, aber erst daraufhin wird er entscheiden, ob es sich um Theater handelt oder nicht. Diese Sichtweise soll auch hier für die Theatralität gelten. Theatrale Prozesse existieren nur in der Beteiligung mehrerer Menschen, also mit Zuschauern. Ein Vortrag ohne Zuhörer ist nicht theatral. Die Zuschauer sind es, die bewerten, ob eine Handlung als theatral gelten kann oder nicht, je nach dem, in welchem Maß sie die Repräsentation ihres Interaktionspartners wahrnehmen. Erst wenn C die Präsentation von A als „Hauptfunktion seiner Interaktion“<sup>103</sup> mit A bewertet, können wir von einem theatralen Prozeß sprechen.

Als theatral sollen hier also transitorische Prozesse bezeichnet werden, die sich live zwischen mehreren Menschen zur gleichen Zeit am gleichen Ort abspielen und in deren Vordergrund die Präsentation eines Individuums steht, die von den anderen Beteiligten als Hauptfunktion ihrer Interaktion bewertet wird.

Dabei hat die Liveness den Charakter einer formalen Bedingung. Die inhaltlichen Aspekte der Präsentation und deren primäre Wahrnehmung müssen gegeben sein, können aber in sehr unterschiedlichen Intensitäten auftreten.

### **B.1.2.2. Theater**

Problematisch erscheint jetzt, wie im Zusammenhang mit fast allen Theatralitätsdefinitionen, die Bestimmung des Begriffes Theater. Erika Fischer-Lichte geht auf dieses Problem nicht ein, Andreas Kotte schlägt vor, vom Begriff Theatralität Abstand zu nehmen und statt dessen einen weiten Theaterbegriff zu verwenden, der die bisherigen Bereiche Theatralität und Theater abdeckt.<sup>104</sup> Dieser Weg soll hier allerdings nicht eingeschlagen werden. Zwischen

---

<sup>102</sup> Kotte: Der Mensch, S. 164

<sup>103</sup> Ebd. S. 166

<sup>104</sup> Kotte: Theatralität S. 121

Theater und Theatralität gibt es eine erkennbare Differenz, wenn man vom Theaterbegriff im (engen) Wortsinn des Kunsttheaters ausgeht.

Eine Unterscheidung der Begriffe Theatralität und Theater auf funktionaler Ebene scheint dabei nicht möglich: Theater läßt sich wie Theatralität durch die oben genannten Aspekte bestimmen. Natürlich verschiebt sich der Schwerpunkt der verschiedenen Formen von Präsentation im Theater normalerweise hin zur Repräsentation, also zum Zeigen einer Rolle. Zu einer Zeit aber, in der z.B. Frank Castorf, Einar Schleef und der Großmeister der Selbstpräsentation, Christoph Schlingensief, an Staats- oder Stadttheatern arbeiten und die Performance Art die Theaterlandschaft verändert hat, kann die Betonung der Repräsentation vielleicht noch als Indiz, keinesfalls aber mehr als Kriterium gelten.

Vorstellbar wäre eine einfache Definition über den Ort der Aufführung. Theater ist, was die Kriterien der Theatralität erfüllt und in einem Theater aufgeführt wird. Allerdings ist Theater heute keineswegs mehr an klassische Örtlichkeiten gebunden. Die Definition bleibt mangelhaft. Sie wird z.B. auch von einem (theatralen) Vortrag über Geflügelzucht im Rahmen eines Kongresses im Prinzregententheater formal erfüllt, ohne daß irgend jemand diesen Vortrag als Theater bezeichnen würde.

Auch in diesem Zusammenhang wird oft auf die Rolle des Publikums hingewiesen. Sei es bei Burns oder Kotte, sei es bei Theoretikern, die von einer „Verabredung“ zwischen Publikum und Akteuren sprechen, immer liegt die Entscheidung darüber, was Theater ist, zum größten Teil beim Publikum. Theater ist also, was vom Betrachter als Theater bezeichnet wird? Dies erscheint zu einfach.

Eine Kombination aus dem genannten Aspekt der Örtlichkeit und dem der Zuschauerbewertung bietet die institutionalistische Kunsttheorie, wie sie von Arthur Danto und George Dickie<sup>105</sup> vertreten wird:

„Something is a work of art as a result of its being dubbed, baptized, or honored as a work of art by someone who is authorized thereby to make it an artwork by her position within the institution of the artworld.“<sup>106</sup>

Theater wäre also analog, was von den Mitgliedern der ‚Theaterwelt‘ zum Theater ‚getauft‘ wird. Dabei nimmt der Ansatz eine deutlich andere Wendung als rein rezeptionsästhetische Theorien. Es geht hier nicht primär nur um die Rezeption durch die Zuschauer, sondern auch um die Institutionen, den Markt, der die Theaterpraxis umgibt: Theater ist, was sich als Theater verkauft, was in einem Theater gespielt wird, was von der ‚Theaterwelt‘ (Autoren, Regisseuren, Schauspielern, Intendanten, Kritikern, Zuschauern, etc.) im Konsens als

---

<sup>105</sup> Vgl. Davis, Steven: Definitions of Art, London 1991, S. 78-114



Theater bezeichnet wird, was – als Theater – Fördermittel erhält, in Programmheften auftaucht, angekündigt wird... Kurz: Theater ist, was sich als Theater ‚labelt‘ und als Theater gelabelt wird.<sup>107</sup>

Versuchsweise soll der Begriff Theater hier analog zum Kunstbegriff nach der institutionalistischen Theorie verwendet werden. Diese Sichtweise bietet sich für diese Arbeit deswegen an, weil die Unterscheidung zwischen Theatralität und Theater für sie in gewisser Weise auch irrelevant ist. Für die Untersuchung der Theatralität sind konkrete Kriterien unumgänglich. Hier werden bestimmte Phänomene untersucht und daraufhin überprüft, ob sie theatral sind. Die Untersuchungen über Theater im Netz dagegen gehen von bestehenden Theaterprojekten aus, also Projekten, die sich im Sinne der institutionalistischen Theorie als Theater bezeichnen, und untersuchen diese Projekte auf ihr Verhältnis zu Theatralität und realem Theater hin. Der Weg der Argumentation ist damit genau umgekehrt.

Es kann also vorerst problemlos von einem Theaterbegriff ausgegangen werden, der Teil des genannten Theatralitätsbegriffes ist, sich von diesem aber dadurch unterscheidet, daß die theatralen Prozesse hier in einer bestimmten Weise institutionalisiert sind.

Im folgenden sollen zuerst bestimmte Phänomene des Internets auf ihre Theatralität hin untersucht werden, um dann später zu beschreiben, wie die Kommunikationswege und ‚Räume‘ des Internets für Theaterprojekte genutzt werden.

## **B.2. Theatralität im Internet**

Von vornherein sei zugegeben: Die Formulierung ‚theatrales Medium‘, die diesem Kapitel voransteht, ist, basierend auf obiger Definition, eigentlich ungültig. Ein Medium kann nicht theatral sein. Es kann aber auffällig oft Träger von theatralen Situationen und Prozessen sein, derartige Prozesse also durch seine Struktur fördern, und in diesem Sinne soll die Fragestellung, ob das Internet ein theatrales Medium ist, hier verstanden werden.

Um diese Frage zu klären, sollen im folgenden Chatrooms, Multi User Dimensions (MUDs), und einige andere Aspekte der synchronen „Computer Mediated Communication (CMC)“<sup>108</sup>

<sup>106</sup> Ebd. S. 78

<sup>107</sup> In der Theatertheorie hat dieser Ansatz erst einmal Spuren hinterlassen. Hans-Thies Lehmann schreibt im Zusammenhang mit dem Begriff ‚Performance‘: „Die Definition, was Performance sei, wo etwa die Grenze zu einem lediglich exhibitionistischen, auffallenden Benehmen verlaufe, wird unmöglich. Die letzte Auskunft kann nun keine andere mehr sein als das Selbstverständnis der Künstler: Performance ist, was von denen, die sie zeigen, als solche angekündigt wird.“ (Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater, Frankfurt 1999, S.245).

<sup>108</sup> Die Abkürzung „CMC“ ist im Englischen sehr gebräuchlich und markiert den Gegensatz zu „F2F“ (Face to Face). Anke Bahl hat darauf hingewiesen, daß die Übersetzung „computergestützte Kommunikation“ besser trifft als die gebräuchliche „computervermittelte Kommunikation“, da der

untersucht werden. Es kann und soll dabei allerdings nicht um eine grundsätzliche, allumfassende Analyse der unterschiedlichen Formen von computergestützter Kommunikation gehen:

"To tackle both IRC and a MUD or MOO would thus be something like trying to study two very different real-world cultures at the same time. An added difficulty is that a case study of one MUD or MOO and of one IRC channel might be of limited generalizability - each is a little cultural world of its own. Still, some ambitious graduate student who is 'hooked' on these chat modes will no doubt tackle such a study in the next two to three years."<sup>109</sup>

Die vorliegende Arbeit will nicht die prophezeite Studie eines (über-)ambitionierten Studenten sein, sie konzentriert sich lediglich auf den Aspekt der Theatralität. Andere Aspekte wie die Auswirkungen der computergestützten Kommunikation auf das Empfinden der eigenen Identität, die Veränderung der Sprache, neue Funktionsweisen der Schrift oder die viel diskutierte ‚Suchtgefahr‘ sollen hier nur am Rande erwähnt werden oder unbeachtet bleiben. Basis der Untersuchung ist dabei der Internet Relay Chat (IRC), auf dem die anderen synchronen computergestützten Kommunikationsangebote basieren. Diese Arbeit hat dabei nicht den Charakter einer Feldstudie, Beispiele sind fiktiv oder entstammen der Literatur und dienen lediglich dazu, die beschriebenen Phänomene zu illustrieren.

Bewußt soll diese Arbeit dabei auch einen beschreibenden Charakter haben, also im Sinne kurzer Anleitungen erläutern, wie die einzelnen Kommunikationsangebote des Internets funktionieren. Chatrooms, MUDs und Onlinespiele sind noch lange kein Allgemeingut, sondern erfordern immer noch ein relativ großes Spezialwissen, das nur eine vergleichsweise kleine Gruppe von Usern hat. Es scheint also unumgänglich, die einzelnen Phänomene der synchronen CMC hier zuerst möglichst allgemeinverständlich zu beschreiben, um daran eine Analyse ihrer theatralen Aspekte anzuschließen.

Zuvor soll aber kurz auf die zu diesem Thema vorhandene Literatur eingegangen werden. Dabei wird nochmals die Auswahl der hier untersuchten Phänomene begründet.

---

Computer eben nicht nur Kommunikation vermittelt, sondern ganz neue Kommunikationsräume schafft. Diese Übersetzung soll im folgenden verwendet werden. Im Allgemeinen unterscheidet man in asynchrone CMC (Newsgroups, Email, etc) und synchrone CMC, also Kommunikationsformen, die live und zeitgleich stattfinden (Chatrooms, MUDs, etc.). Für theatrale Aspekte kommen nur letztere in Frage (vgl. Bahl, Anke: Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet, München 1997, S. 17).

<sup>109</sup> Danet, Brenda: General Introduction, in: Journal of Computer Mediated Communication, Volume 1, Issue 2, 1995, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/genintro.html>, Kapitel „Comparing MUDs and MOOs and IRC“

### B.2.1. Zur Literatur

Erwartungsgemäß findet sich zum Themenkomplex Theatralität und Internet, wie auch zum Zusammenhang zwischen Theater und Internet, sehr wenig Literatur.

Relativ viele Publikationen beschäftigen sich allerdings mit verwandten Themen wie etwa mit der im Zusammenhang mit der Postmoderne und den Gender Studies viel diskutierten Frage nach der (oder den) Identität(en) im Internet.<sup>110</sup> Die dort erarbeiteten Forschungsergebnisse können auch für die Fragestellung dieser Arbeit nützlich sein. Begriffe wie „Rolle“, „Maske“ „Bühne“ und „Inszenierung“ finden hier oft Anwendung, sind aber eher soziologisch oder psychologisch fundiert. Eine Auseinandersetzung mit dem Konzept der Theatralität findet nicht statt.

Die Begriffe Computer und Theater ‚zusammengedacht‘ hat als erste Brenda Laurel in ihrem Buch *Computers as Theatre* von 1993. Laurel untersucht darin im Hinblick auf das Design von Interfaces die Parallelen zwischen Mensch-Maschine-Interaktionen und Theater. Sie kommt, im Rückgriff auf Aristoteles, zu einer „poetics of human-computer-activity“<sup>111</sup>:

„In a theatrical view of human-computer activity, the stage is a virtual world. It is populated by agents, both human and computer-generated, and other elements of the representational context (windows, teacups, desktops, or what-have-you). The technical magic that supports the representation, as in the theatre, is behind the scenes [...]. In other words, *the representation is all there is.*“<sup>112</sup>

Alles, was uns ein Computer zeigt, ist aus diesem Blickwinkel Repräsentation. Es gilt, Laurels grundsätzliche Erkenntnisse nicht aus den Augen zu verlieren, auch wenn sie für diese Arbeit, die sich mit der Kommunikation zwischen Menschen und nicht der Interaktion zwischen Mensch und Maschine beschäftigt, eher den Charakter der Grundlagenforschung haben.

Fast alle Texte, die den Begriff der Theatralität mit dem Internet in Zusammenhang bringen, stammen aus dem angloamerikanischen Raum. Der Ausdruck „theatricality“ ist hier aber bei weitem nicht so problematisiert, wie er es in der deutschsprachigen (Theater-)Wissenschaft ist. Die Arbeiten untersuchen schlicht, inwieweit zwischen bestimmten Phänomenen der CMC und dem traditionellen Theater Analogien bestehen. So beschreibt Juli Burk die Übereinstimmungen zwischen dem Aufbau und den Funktionen eines MOOs und einem Theatergebäude und schlußfolgert:

---

<sup>110</sup> Vgl. z.B. Turkle: *Leben*. Ähnliche Ansätze untersuchen die Autorinnen Amy Bruckman, Brenda Danet, Susan Herring, Lori Kendall, Ruth Nestvold, Elizabeth Reid, Sandy Stone und andere (vgl. Literaturliste).

<sup>111</sup> Laurel: *Computers*, S. XVII

<sup>112</sup> Ebd. S. 17 (Hervorhebung im Original)

„Multiple elements of theater performance define the MOO environment and shape the activities that take place therein.“<sup>113</sup>

Die Argumentation mit derartigen Analogien prägt letztlich alle englischsprachigen Veröffentlichungen zu diesem Thema.<sup>114</sup> Die im Zusammenhang mit der deutschsprachigen Theatralitätsdebatte zentrale Frage, was denn eigentlich Theater sei, wird dabei nicht problematisiert. So trifft die grundsätzliche Kritik Rudolf Münz':

„Repräsentanten von Sozial- und Humanwissenschaften, die sich der Theaterbegrifflichkeit bedienen, begründen diese Verfahrensweise im Allgemeinen nicht, und so läßt sich kaum feststellen, wovon sie ihre Theaterbegriffe je ableiten. [...] Dabei [herrscht] allgemein eine eher enge Vorstellung von Theater vor [...] - ‚Das Theater des Herrn Diderot‘ [...].“<sup>115</sup>

Dabei soll der angloamerikanische Umgang mit dem Begriff Theatralität keineswegs als unwissenschaftlich abgetan werden. Viele englischsprachige Veröffentlichungen kommen zu hervorragenden Resultaten, weil sie eben nicht schon in den Grundsätzlichkeiten stecken bleiben, und diese Arbeit profitiert in vielen Punkten von den dort erarbeiteten Ergebnissen. Hier soll nur das Augenmerk darauf gerichtet werden, daß vor dem Hintergrund der (vielleicht typisch deutschen) Theatralitätsdebatte der Zugang über eine „mere analogy“<sup>116</sup> für diese Arbeit nicht möglich scheint, und die erwähnten Arbeiten daher, neben der sprachlichen, einer Art ‚theoretischer Übersetzung‘ bedürfen.

Als erster deutschsprachiger Autor hat der Philosoph Mike Sandbothe den Versuch unternommen, das Internet und den Begriff Theatralität zusammenzudenken.<sup>117</sup> Sein Versuch, Theatralität dabei zum zentralen Leitbegriff des Internets zu machen, scheint relativ problematisch, und sei hier kurz diskutiert: Sandbothe unterscheidet drei Arten von Theatralität. Die erste, „im engen und primären Wortsinn von Theatralität“<sup>118</sup>, kommt der in dieser Arbeit verwendeten Definition nahe und findet sich auch für ihn in den synchronen Kommunikationsangeboten der CMC.

---

<sup>113</sup> Burk, Juli: The Play's the Thing: Theatricality and the MOO Environment, In: Haynes, Cynthia und Holmevik, Jan Rune: High Wired. On the Design, Use, and Theory of Educational MOOs, Michigan 1998, S. 239

<sup>114</sup> Vgl. z.B. auch Nina LeNoir und andere (siehe Literaturliste).

<sup>115</sup> Münz, Rudolf: Ein Kadaver, S. 92

<sup>116</sup> Goffman zitiert nach Burns: Theatricality, S. 2

<sup>117</sup> Sandbothe: Theatrale Aspekte, S. 209-226. Am Rande taucht die Frage der Theatralität im Internet auch auf bei Waldemar Vogelsang: Ich bin, wen ich spiele. Ludische Identitäten im Net. In: Thimm, Caja: Soziales im Netz, Opladen 2000, S. 240-261

<sup>118</sup> Sandbothe: Theatrale Aspekte, S. 215

Der zweite Aspekt der Theatralität beschreibt die „Selbstinszenierung von Menschen, Institutionen und Themen“<sup>119</sup> im Netz:

„Das Internet läßt sich als Ort permanenter Public Relations, als Raum einer auf Dauer gestellten Öffentlichkeitsarbeit beschreiben. Wer mit einer eigenen Homepage im Web ist, inszeniert sich und das, wofür er steht. [...] Das Internet funktioniert als eine Form kollektiver Prostitution, die häufig die Veröffentlichung auch noch des Individuellsten und Intimsten einschließt. [...] Diese Rituale der Selbstentblößung habe ich im Blick, wenn ich von Internet-Theatralität im weiten Sinn spreche.“<sup>120</sup>

Sandbothes Beobachtungen sind sicher richtig, doch fraglich bleibt, warum für diese Phänomene der Begriff Theatralität angewendet werden muß, der dadurch seinen zentralen Aspekt, die Liveness, verliert (wie Sandbothe selbst zugibt). Würde nicht der Begriff Inszenierung die beschriebenen Phänomene viel besser beschreiben?

Gleiches gilt für die dritte von Sandbothe ausgemachte Form der Theatralität, die „Tiefentheatralisierung der symbolischen Formen menschlicher Kommunikation“<sup>121</sup> oder „theatrale Textualität“<sup>122</sup>. Sie bezeichnet die Aspekte Verschriftlichung der Sprache, Verbildlichung der Schrift und Verschriftlichung des Bildes, die im Internet zu beobachten sind:

"Die semiotische Verfassung theatraler Textualität läßt sich auf diesem Hintergrund rezeptionsästhetisch als eine Wahrnehmungshaltung bestimmen, die zwischen den beiden Extremen einer unmittelbaren, aktiven Partizipation, die das reale Handeln in der konkreten Lebenspraxis charakterisiert, und der reflektierenden Distanz der Theorie anzusiedeln ist, die durch das Medium des Buches befördert wird. Die Theatralisierung unseres Umgangs mit Bild, Sprache und Schrift, die sich im World Wide Web vollzieht, kristallisiert sich in einer Verfassung von Textualität, die den Leser aktiv in das Geschehen nicht nur der interpretativen Sinnkonstitution, sondern auch der materiellen Textkonstruktion miteinbezieht. Der Leser eines Hypertextes ist nicht nur theoretisch engagiert in dem Sinn, daß er interpretierend den Sinn des Textes miterzeugt. Durch die individuelle Auswahl der Links greift er darüber hinaus in den textuellen Raum mit ein und konstruiert das, was er liest, indem er es liest.“<sup>123</sup>

Wieder ist das Phänomen durchaus beachtenswert, warum es sich allerdings um Theatralität handeln sollte, bleibt unklar. Die Bezeichnung als theatrales Phänomen bringt zum einen wirklich die viel gefürchtete „Entgrenzung [des Begriffes] bis zu dessen vollständigen Auflösung“<sup>124</sup>, zum anderen scheint es auch aus einer rein umgangssprachlichen Perspektive völlig unklar, warum diese Beobachtungen als theatral zu bezeichnen sein sollte.

---

<sup>119</sup> Ebd., S. 216

<sup>120</sup> Ebd.

<sup>121</sup> Ebd., S. 217

<sup>122</sup> Ebd., S. 218

<sup>123</sup> Ebd., S. 222

<sup>124</sup> Xander: Theatralität, S. 114

Insgesamt erscheint Sandbothes Versuch, Theatralität zum Leitbegriff des Mediums Internet avancieren zu lassen, relativ bemüht. Die Zusammenfassung der beschriebenen Phänomene unter dem einen Begriff Theatralität führt zu dessen Undefinierbarkeit und Auflösung, auch wenn Sandbothe verschiedene Arten von Theatralität unterscheidet. Es erscheint sinnvoller, die einzelnen Phänomene mit verschiedenen Begriffen zu beschreiben, auch wenn so die Schlagkraft der Argumentation verloren geht.

Selbstinszenierungen auf Websites, in Newsgroups und in den anderen Angeboten der asynchronen CMC sollen hier daher nicht untersucht werden, genausowenig wie die Veränderung der Funktionen von Schrift, Sprache und Bildern. Diese Arbeit beschränkt sich, um mit Sandbothe zu sprechen, auf die „Theatralität des Theaters“<sup>125</sup> in dem im letzten Kapitel definierten Sinne. Eine Aufgabe, die durchaus noch genügend offene Fragestellungen bietet. So konstatiert der Linguist Michael Beißwenger noch im Jahr 2000, daß die Forschung

„[...] sicherlich davon profitieren dürfte, wenn sie in ihrer Sichtweise auf den Chat künftig die Aspekte Theatralität und Inszenierung noch konsequenter integriert und [...] die Spezifik der im Rahmen dieser ‚neuen‘ Kommunikationsform vollzogenen simulativen Spiele und textuell erzeugten Spiel-Welten stärker in den Blick nimmt“<sup>126</sup>.

## **B.2.2. Exkurs: Kurze Beschreibung der Kommunikationsangebote des Internets**

### **B.2.2.1. Internet Relay Chat (IRC)**

Die Erfindung des IRC geht auf Jarkko Oikarinen zurück, der 1988 an der Universität Oulu in Finnland ein Programm startete, das dem heutigen IRC zugrunde liegt.<sup>127</sup> Damals hatte das System zehn Benutzer und war auf Finnland beschränkt, 1990 gab es schon circa 2000 User weltweit<sup>128</sup>, im Jahr 2000 gibt es etwa 300.000 und für Ende 2001 werden über 500.000 prognostiziert.<sup>129</sup>

IRC ermöglicht die Live-Kommunikation zwischen beliebig vielen Personen über den Computer. Das Programm funktioniert nach dem Client-Server-Prinzip: Ein User lädt auf seinem Computer einen IRC-Clienten, ein Programm, daß sich via Internet mit dem IRC-

---

<sup>125</sup> Sandbothe: Theatrale Aspekte, S. 215

<sup>126</sup> Beißwenger, Michael: Kommunikation in virtuellen Welten: Sprache, Text und Wirklichkeit, Stuttgart 2000, S. 214

<sup>127</sup> Bahl, Anke: Zwischen, Fussnote 154, S. 58

<sup>128</sup> Kobilke, Andreas: Die Faszination an Internet-Chat-Lines, Mgisterarbeit, München 1998, S. 18

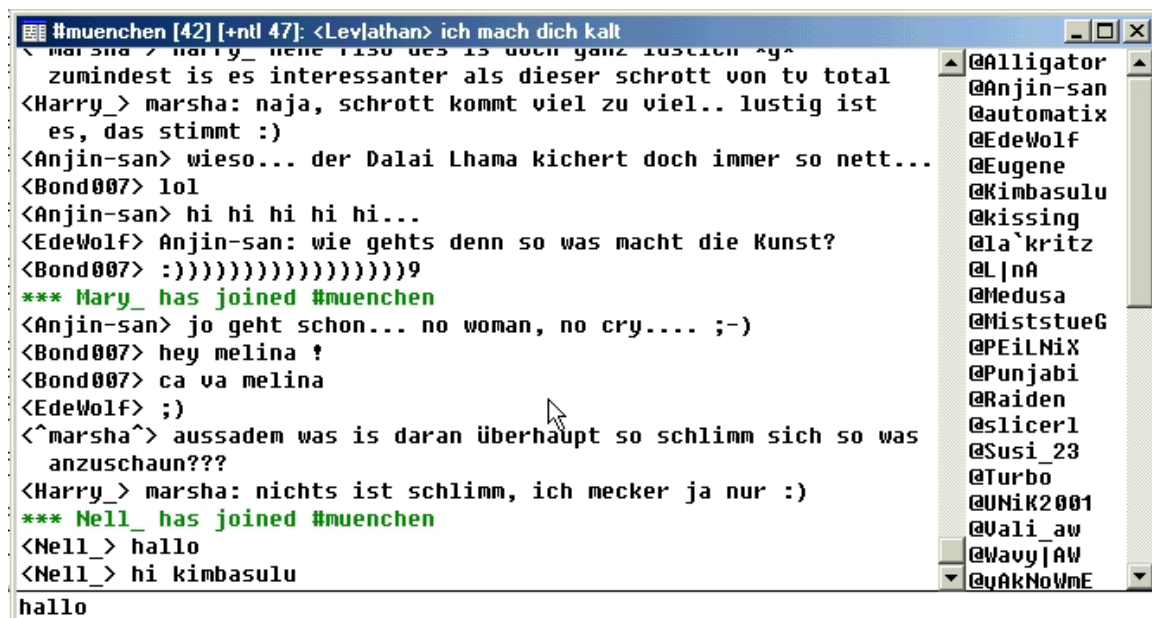
<sup>129</sup> Zahlen und Prognosen nach den Internetstatistiken von Kajetan Hinner: „the growth is certainly extraordinary“. Vgl. <http://hinner.com/ircstat/>, 19.12.2000

Server verbindet. Über verschiedene Server, die untereinander vernetzt sind, sind damit alle IRC User, die gleichzeitig eingeloggt sind, in einer Art Netz verbunden.

Beim Einwählen fragt das IRC-Programm nach einem ‚Nickname‘, einem Spitznamen, mit dem sich der User anmelden möchte. Dieser Nickname ist frei wählbar, es können allerdings nicht zwei Personen gleichzeitig unter dem selben Namen eingeloggt sein.

Danach wählt der User einen oder mehrere ‚Channels‘ aus, in denen er sich mit anderen Usern unterhalten kann. Die Channels werden oft auch als Räume bezeichnet und dienen vor allem dazu, die Menge der IRCer in überschaubare Gruppen zu teilen.<sup>130</sup> Die Namen der Channels geben dabei oft einen Anhaltspunkt, worüber dort gesprochen wird. So gibt es regionale Bezeichnungen wie #muenchen oder #berlin, aber auch allgemeinere wie #germany oder #deutschland, die eigentlich nur noch anzeigen, in welcher Sprache dort kommuniziert wird. Andere Kanäle bezeichnen bestimmte Hobbys wie #fishing oder #cars, oder konzentrieren sich auf spezielle Themen wie #unix.de, ein Titel, der vermuten läßt, daß dort vor allem deutschsprachige Unix-User anzutreffen sind. Daneben spielen vor allem Erotik und Sex eine große Rolle (#flirtline, #hottube, #bdsm.de...).

Nachdem man sich für einen oder mehrere Channels entschieden hat, erscheint auf dem Bildschirm ein dreigeteiltes Fenster. Rechts ist eine Liste mit den Nicknames aller User, die sich momentan in diesem Channel aufhalten. Unten gibt es eine Zeile, in der man Text eintippen kann. Das große Fenster zeigt die Unterhaltung im Chatroom.



**Abbildung 1 - Screenshot: IRC via mIRC**

<sup>130</sup> Am 29.11.2000 waren um 18:45 Uhr beispielsweise 69.901 User in 15.671 Channels alleine über das Internet Relay Network, einen Teil des IRC, eingeloggt.

Hat man sich z.B. als „Cafu“ eingeloggt und tippt in das untere Fenster ‚hallo‘, dann erscheint auf dem eigenen Bildschirm und auf dem aller anderen User in diesem Kanal ‚<Cafu> hallo‘, Cafu sagt hallo. Eine typische Chatunterhaltung könnte also beispielsweise so aussehen<sup>131</sup>:

- (1) \*\*\* Now talking in #muenchen
- (2) \*\*\* Topic is ‚Regnet’s?‘
- (3)
- (4) <Cafu> Hallo
- (5) <CC4> Hey Cafu :-)
- (6) <Steffi\_24> Moin, wie ist das Wetter?
- (7) <Cafu> Hallo CC4, wie geht’s?
- (8) <CC4> Kondenswasser und Nebel :-i
- (9) <Steffi\_24> \*lol\*
- (10) \* Cafu hustet

Cafu hat den Kanal #muenchen betreten, das Motto heißt dort gerade „Regnet’s?“ . Nachdem er hallo gesagt hat, wird er von zwei Chattern begrüßt. CC4 verwendet dabei ein „Emoticon“, einen Smiley.<sup>132</sup> Auf Steffis Frage, wie das Wetter sei, antwortet CC4 mit einem Witz. Er schwitzt und raucht, wobei letzteres auch durch das Emoticon angezeigt wird. Steffi lacht und verdeutlicht dies mit einem Akronym<sup>133</sup>: \*lol\* (Loughing out loudly), Cafu hustet in Anspielung auf den Rauch.<sup>134</sup>

Schon hier zeigt sich ein typisches Problem der Chatkommunikation, das des Nebeneinanders, der Gleichzeitigkeit: In Zeile 8 antwortet CC4 nicht auf Cafus vorangegangene Frage, wie es ihm gehe (Zeile 7), sondern auf Steffis Frage aus Zeile 6.

---

<sup>131</sup> Das Beispiel ist fiktiv und dient nur dazu, den IRC zu veranschaulichen und verschiedene Phänomene des Chattens zu erklären. Die vorangestellten Zahlen in Klammern dienen lediglich der leichteren Zitierbarkeit.

<sup>132</sup> Neologismus aus Emotion und Icon. Ein Emoticon ist ein aus verschiedenen Zeichen zusammengesetztes kleines Symbol bzw. Gesicht, mit dem Gefühlsregungen oder körperliche Zustände dargestellt werden. Zum Lesen der Emoticons legt man den Kopf auf die linke Schulter und liest die Zeichen somit seitwärts. Bei :- ) bspw. bildet der Doppelpunkt die Augen, der Gedankenstrich die Nase und die Klammer den Mund. Das Langenscheidts Internet-Wörterbuch kennt z.B. 82 Emoticons, ohne Anspruch auf Vollständigkeit (vgl. Hochrath, Eva: Langenscheidts Internet-Wörterbuch, Berlin 2000, S. 187-192).

<sup>133</sup> Akronyme sind Abkürzungen, die aus den Anfangsbuchstaben der Wörter eines Satzes zusammengesetzt werden und dadurch ein neues (eigentlich aussprechbares) Wort ergeben, z.B. KISS für „Keep it simple, stupid!“, RTFM für „Read the fucking manual!“ oder IMHO für „in my humbling opinion“. Akronyme werden oft durch sie umgebende Sterne \*\* gekennzeichnet und gehören zum typischen Chat-Slang. Sie sind zusammen mit den Emoticons ein Grund dafür, daß Chatneulingen (sogg. ‚Newbies‘) die Kommunikation in Chatrooms anfangs oft relativ schwer fällt.

<sup>134</sup> Durch den Befehl „/me“ ist es möglich, nicht nur mit den anderen Chattern zu sprechen, sondern auch körperliche Aktionen zu schildern. Die Eingabe „/me wirft sich auf den Boden und beißt in den Teppich“ würde auf dem Bildschirm folgendermaßen erscheinen: „\* Cafu wirft sich auf den Boden und beißt in den Teppich“. Ähnlich genutzt wird die Beschreibung von Aktionen innerhalb von zwei Sternzeichen: „<Cafu> Ciao \*wink\*“. Zusammen mit Emoticons, Akronymen und Veränderungen der



Was hier relativ harmlos erscheint, kann in einem Chatroom, der voll belegt ist und in dem die Zeilen über den Bildschirm fliegen, zu großen Kommunikationsproblemen führen. Die Folge ist, daß intensivere Unterhaltungen meist in sogenannten ‚Separées‘ geführt werden, Chatrooms, in denen sich nur zwei oder drei Chatter aufhalten.<sup>135</sup>

IRC oder ähnliche Systeme (Chatrooms auf WWW-Seiten, etc.) bieten also die Möglichkeit, sich über den Computer live mit Menschen auf der ganzen Welt zu unterhalten. Dabei prägt der Kommunikationsweg einen eigenen Stil, wie schon das kurze, fiktive Beispiel gezeigt hat: Chatten hat den Charakter einer eigenen Kommunikationskultur, die ein bestimmtes Spezialwissen erfordert.

### **B.2.2.2. Multi User Domains (MUDs)**

„Und genau das ist MUD: eine elektronische Blase, ohne Tiefe oder Dauer, in Echtzeit dahintreibend, den virtuellen Strand wie phosphorierender (VR-) Schaum überspülend, um dann wieder im Daten-Ozean zu verschwinden. MUD, das ist der evolutionäre Anfang der Ursuppe des Lebens im elektronischen Nichts - eine Schnittstelle zwischen dem (Daten-) Ozean und der (Menschen-) Welt zwecks Ergründung des präbiotischen Ursprungs der molekularen Entwicklung virtualisierter Leiber: kybernetischer Schaum.“<sup>136</sup>

"Each MUD system begins as a blank space. It is nothing more than a set of commands and possibilities. [...] The first step in the use of a MUD program is the creation of a MUD world and the peopling of it. Those setting up the program must act as their titles suggest, as Gods and Wizards. They must create the universe - they must, to invoke a MUD command, '@create light.'"<sup>137</sup>

Lange bevor der IRC erfunden wurde, 1978/79, entwickelten Roy Trubshaw und Richard Bartle an der Universität Essex in England ein Programm, das sie MUD nannten, „Multi User Dungeon“.<sup>138</sup> Dieses erste MUD orientierte sich an den populären Rollenspielen der Firma ADD, und war der Versuch, ein solches Rollenspiel online möglich zu machen. Heute steht die Bezeichnung MUD für alle Kommunikationsangebote dieser Art. Wegen der großen Viel-

---

Typographie (unterstrichen, farbig, in Großbuchstaben...) steht damit in Chatrooms eine nicht zu unterschätzende Bandbreite an Möglichkeiten der Kommunikation zur Verfügung.

<sup>135</sup> Im IRC und in den meisten anderen Chatsystemen ist es sehr einfach, einen neuen Chatroom zu eröffnen. Im IRC genügt der Befehl „/join xyz“ (Join xyz) um einen neuen Kanal namens „xyz“ zu öffnen, vorausgesetzt, dieser existiert noch nicht. In vielen anderen Chatsystemen genügt es, auf den Namen eines Charpartners zu klicken, um einen Raum zu öffnen, in dem sich dann nur derjenige und man selbst befindet.

<sup>136</sup> Arthur Kroker in Anspielung auf die englische Wortbedeutung von Mud gleich Schlamm und eine Theorie, wonach das erste Leben aus Blasen im Urschlamm entstanden ist (Kroker, Arthur: Spielen im MUD. In: Hartwanger, Georg; Iglhaut, Stefan und Rötzer, Florian (Hrsg.): Künstliche Spiele. München 1993, S. 80).

<sup>137</sup> Reid, Elizabeth: Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities, Magisterarbeit, Melbourne 1994, <http://www.aluluei.com/>, Kapitel „Making Sense of the world“

falt an MUDs, inzwischen gibt es über 1700<sup>139</sup>, die zumeist nichts mit ‚Dungeons‘ zu tun haben, steht MUD heute allgemeiner für „Multi User Domain“ oder „Multi User Dimension“<sup>140</sup>. MUDs sind dem IRC nicht unähnlich, auch sie bieten die Möglichkeit, sich live und synchron mit Usern auf der ganzen Welt zu unterhalten. Auch der optische Eindruck der Programmoberfläche ähnelt dabei, je nach verwendetem Programm, dem des Chats: oben ein Textfeld, in dem die Äußerungen der Mitspieler und die Beschreibungen der Umgebung erscheinen, unten ein einzeliges Textfeld, in das Befehle und Äußerungen getippt werden können. Im Gegensatz zum IRC simulieren MUDs aber zusätzlich eine virtuelle Umgebung, eine textbasierte virtuelle Realität. Der User spielt eine Figur, eine persona<sup>141</sup>, die er mittels eingetippter Befehle durch eine virtuelle Textwelt steuert. Wer beispielsweise das Science-Fiction MUD *Final Frontier* betritt (indem er sich z.B. über telnet oder einen MUD-Client auf dem Final Frontier Server einloggt)<sup>142</sup>, findet sich in der Mission eines Raumhafens wieder:

```
Telnet - finalfrontier.mud.de
Verbinden Bearbeiten Terminal ?

Du bist nun bekannt als: Dleky, die neue Paksi-Frau (Besucher) (neutral)

Du befindest dich in einem Raum der Raumhafenmission von Endymion. Hier kannst
du als mittelloser Spieler eine erste Hilfe fuer deinen Start ins raue Leben
beantragen. An der Wand haengt ein grosses Schild, das dir deine Moeglichkeiten
hier genauer erlaeutert. In ein Terminal direkt vor dir kannst du deine
Wuensche eingeben.
  Ausgaenge: Sueden.
Ein Wahlcomputer.
Die Liste der Top-Spieler.
Der gruenliche Monitor 'Spieler'.
Als Gast wurden dir zufaellige koerperliche Merkmale gesetzt.

Fuer eine Einfuehrung in FinalFrontier gib 'hilfe anfaenger' ein.

> Du bist in der Post des Raumhafens von Endymion.
Ein hell erleuchteter Raum, in dessen Mitte ein paar Tische und Stuehle stehen
und an dessen rueckwaertiger Wand sich ein Display befindet. Von hier aus
kannst Du Briefe in alle Ecken und Enden des Universums verschicken. Im Norden
kannst Du durch einen kleinen Durchgang die Raumhafenmission fuer beduerftige
Abenteuer erreichen. <hilfe post>
  Ausgaenge: Suedwesten und Norden.
Ein Gerichtsterminal.
>
```

**Abbildung 2 - Screenshot: MUD Final Frontier via telnet**

<sup>138</sup> Reid: Cultural formations, Kapitel „Introduction“

<sup>139</sup> Am 21.01.2001 waren im Mudconnector 1700 MUDs verlinkt: <http://www.mudconnector.com>

<sup>140</sup> Inzwischen gibt es viele verschiedene Arten von MUDs, die sich vor allem in der Art der Programmierung unterscheiden. COOLMUDs, DikuMUDs, DUMs, LP-MUDs, MAGEs, MOOs, MUCKs, MUSEs, MUSHes, TinyMUDs, YAMUDs („Yet Another MUD“) und alle anderen sollen hier unter dem Oberbegriff MUD zusammengefasst werden.

<sup>141</sup> Vgl. Kapitel B.2.3.1.

<sup>142</sup> <telnet://finalfrontier.mud.de:7600/>. telnet ist dabei die ‚rohste‘ Form des Muddens. Inzwischen gibt es etliche MUD-Clients, die grafische Oberflächen, Landkartenfunktionen, Buttons für vielbenutzte Befehle und etliches mehr bieten.

Der Spieler könnte sich jetzt, wie in einem Chatroom, mit anderen Spielern unterhalten (wobei er in obigem Beispiel sowohl in der Post als auch in der Mission gerade alleine ist). Er könnte aber auch, durch Eingabe des Wortes ‚Norden‘, die Post verlassen und andere Räume erkunden. Außerdem ist es möglich, mit der beschriebenen Umgebung zu interagieren, also Briefe zu verschicken oder den Gerichtscomputer zu untersuchen. MUDs stellen eine erste Form der virtuellen Realität dar, einer Realität freilich, die lediglich textlich dargestellt wird. Sie sind der „evolutionäre Anfang der Ursuppe des Lebens im elektronischen Nichts“, deren drei Grundtypen im folgenden kurz beschrieben werden sollen.

#### **B.2.2.2.1. ‚Adventure MUDs‘**

Adventure MUDs haben noch am meisten Ähnlichkeit mit ihren Offline-Vorfahren, den Rollenspielen. In Adventure MUDs gilt es, Punkte zu sammeln, Monster zu töten, seiner Figur Nahrung, sichere Schlafplätze und ein Vermögen zu verschaffen, zu handeln, zu lernen und vor allem Rätsel zu lösen, um so im Spiel weiterzukommen, es ‚durchzuspielen‘. Adventure MUDs orientieren sich meist thematisch an Romanen oder Filmen<sup>143</sup> und bieten ihren Spielern die Möglichkeit, in diesen Welten Abenteuer zu erleben. Die Auswahl der Spielfiguren ist oft auf Charaktere (‚Rassen‘) beschränkt, die in diesen Kontext passen. Der Spielverlauf folgt einer (mehr oder weniger) vorgegebenen Geschichte, einer Dramaturgie. Wer alle Rätsel gelöst hat, alle Punkte gesammelt hat, der steigt vom Spieler auf zum ‚Wizard‘, einer Mischung aus mythischer Gottheit und Systemadministrator. Wizards, auch Gods genannt, erlangen die Fähigkeit (respektive die Paßwörter), die bestehenden Welten zu erweitern und können in den Spielverlauf eingreifen, indem sie z.B. Spieler bestrafen, die mogeln. Im Vordergrund der Adventure MUDs steht „hack and slay“<sup>144</sup>, das Töten von Monstern (und Mitspielern). Soziale Interaktion findet statt, meist aber in Form von Kampfbünden, Gilden oder Tauschgeschäften im beiderseitigen Interesse. Zentral ist das Spiel. Es gibt meist eine breite Auswahl an Befehlen um z.B. einen Schwertkampf zu führen, offene und kreative Befehle wie z.B. ‚emote‘, die die sozialen MUDs prägen, sind meist nur in bestimmten Bereichen erlaubt.

---

<sup>143</sup> Das erste MUD aus dem Jahr 1978/79 orientierte sich z.B. an Tolkiens Roman *Der Herr der Ringe*, andere bieten Welten aus *Star Trek* oder anderen Science Fiction Romanen. Fantasy, Science Fiction und mittelalterliche Zauberwelten scheinen die bestimmenden Genres zu sein.

<sup>144</sup> Tukle: Leben, S.292

### **B.2.2.2.2. ‚Social MUDs‘**

Nachdem Jim Aspnes festgestellt hatte, daß viele User MUDs nur besuchen, um zu chatten, Freunde zu treffen und Spaß zu haben und nicht um Monster zu töten und Mitspieler hereinzulegen, gründete er 1989 das erste soziale MUD: *TinyMUD*.<sup>145</sup> Soziale MUDs sind gänzlich anders ausgerichtet als Adventure MUDs. Es gibt keine Aufgaben und kein Ziel, kein Spiel, das es zu lösen gilt. Im Vordergrund steht die soziale Interaktion und das ‚Bauen‘:

„‚Bauen‘ in MUDs ist eine Mischung aus dem Schreiben von Computerprogrammen und fiktiven Geschichten. Einen Whirlpool und eine Terrasse in einem MUD beschreibt man zwar mit Worten, aber eine formale Kodierung ist schon erforderlich, damit die Terrasse in einem MUD auch tatsächlich von dem angrenzenden Wohnzimmer aus zu betreten ist und die Spielcharaktere ‚den Whirlpool einschalten‘ können, wozu sie einen speziell gekennzeichneten ‚Knopf‘ drücken müssen.“<sup>146</sup>

In sozialen MUDs ist es sehr viel einfacher, sich ein eigenes Haus zu programmieren mit Möbeln, verrückten Waschmaschinen und einer Roboterfrau. Wer erfolgreich ein Haus geschaffen hat, bekommt schnell die Erlaubnis, neue öffentliche Räume zu bauen.

Generell sind die zur Verfügung stehenden Befehle in einem sozialen MUD wesentlich flexibler: Der gebräuchlichste Befehl - neben ‚say‘ - ist ‚emote‘, vergleichbar mit dem Befehl ‚/me‘ im IRC: Die Eingabe ‚emote claps his hands‘ erscheint auf den Bildschirmen aller Mitspieler als ‚Cafu claps his hands‘.

Insgesamt sind soziale MUDs wesentlich offener, sie haben kaum Regeln und Vorschriften. Allerdings zeigen viele soziale MUDs die Tendenz, gesellschaftliche Strukturen herauszubilden. Im wohl berühmtesten sozialen MUD, Pavel Curtis‘ *LambdaMOO*<sup>147</sup>, haben sich über Jahre hinweg feste soziale Strukturen gebildet, mit Petitionen, Wahlrecht und Strafmaßnahmen bei ‚Gesetzesbrüchen‘.<sup>148</sup>

### **B.2.2.2.3. ‚Educational MUDs‘**

Educational MUDs dienen weniger dem Spiel oder der Unterhaltung als der Forschung und der Lehre. Das erste Educational MUD, *MediaMOO*<sup>149</sup>, wurde von Amy Bruckman am MIT in Boston gegründet. Es bildet das MediaLab des MIT als MUD nach und dient vor allem der Forschung und dem Austausch zwischen Wissenschaftlern. Ähnliche Beispiele wären

<sup>145</sup> Reid: Cultural Formations, Kapitel „Introduction“

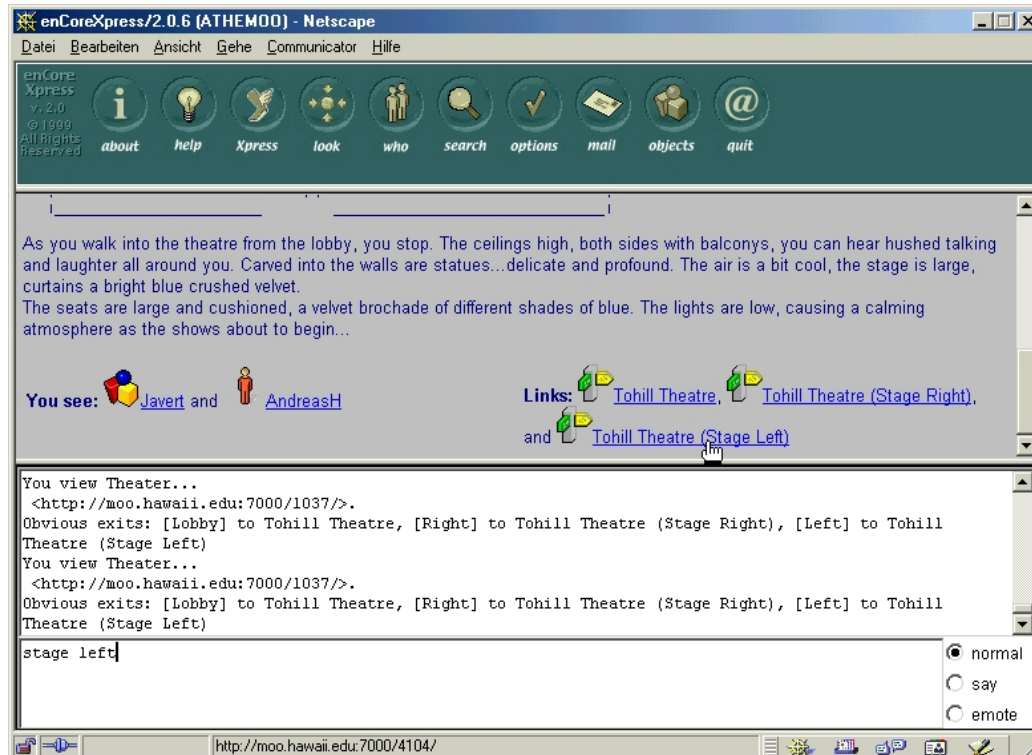
<sup>146</sup> Turkle: Leben, S. 292

<sup>147</sup> Zugang über <telnet://lambda.moo.mud.org:8888/>

<sup>148</sup> *LambdaMOO* ist sicher eines der bestuntersuchteten Phänomene des Internet. Vgl dazu z.B. Curtis, Pavel: Mudding, Reid: Cultural Formations, Dibbel: A Rape u.v.a.

<sup>149</sup> Zugang über <telnet://mediamoo.cc.gatech.edu:8888/>, weitere Infos unter <http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/MediaMOO/>

PMCMOO<sup>150</sup> („Post Modern Culture MOO“), das BioMOO<sup>151</sup> der Biologen oder MOOs an Universitäten, die dem Lernen von Sprachen oder der Untersuchung von virtueller Realität dienen. Mit dem ATHEMOO, dem MOO der amerikanischen Theaterorganisation ATHE, gibt es sogar ein MOO, das sich dem Thema Theater und Internet widmet.<sup>152</sup>



**Abbildung 3 - Screenshot aus dem ATHEMOO**

Fast alle Educational MUDs sind der Programmierung nach MOOs (MUDs Object Orientated), weil diese besonders leicht von den Benutzern verändert werden können. Im Gegensatz zu den anderen MUDs besucht man ein Educational MUD nicht mit einem Nickname, sondern mit seinem realen Namen, hier spielt die Realität eine wesentlich größere Rolle.

### **B.2.2.3. Grafisch unterstützte Formen der CMC**

Neben IRC und MUDs, die auf rein textlicher Basis funktionieren, gibt es immer mehr Kommunikationssysteme, die auch eine grafische Darstellung bieten. Eine einfache Form davon ist *Palace*, ein 1995 entwickeltes 2D-Chatsystem, das in den letzten Jahren sehr große Popularität erlangte, inzwischen aber nicht mehr weiterentwickelt wird.

<sup>150</sup> Zugang über [telnet://hero.village.virginia.edu:7777/](http://telnet://hero.village.virginia.edu:7777/), weiter Infos unter <http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/pmc-moo.html>

<sup>151</sup> Zugang über [telnet://bioinformatics.weizmann.ac.il:8888/](http://telnet://bioinformatics.weizmann.ac.il:8888/), weitere Infos unter <http://bioinfo.weizmann.ac.il:8888/>

<sup>152</sup> Zugang über <http://moo.hawaii.edu:7000/>, vgl. Kapitel C.3.2. Wie das Bild zeigt, verfügt das ATHEMOO über eine halbgrafische Benutzeroberfläche.



**Abbildung 4 - Screenshot aus dem Palace**

*Palace* funktioniert wie ein Chatroom, illustriert die Nicknames der User aber durch kleine Avatare<sup>153</sup>, die über den Bildschirm bewegt werden können und, ähnlich Comicfiguren, kleine Sprechblasen ausstoßen. Neben dem Text steht dem User jetzt also auch ein - leicht zu veränderndes - Erscheinungsbild als Ausdrucksmittel zur Verfügung, sowie die Möglichkeit, sich räumlich zu bewegen, und die damit verbundene Proxemik. Die Kommunikation wird ‚räumlicher‘ und gewinnt dadurch an Ausdrucksmöglichkeiten, andererseits wird es durch die graphische Darstellung des Textes wesentlich schwieriger, einer Unterhaltung zu folgen.

Eine Weiterentwicklung der Adventure MUDs stellen in gewisser Hinsicht die vielen Computerspiele dar, die inzwischen online mit mehreren Beteiligten zu spielen sind. Diese Spiele bieten inzwischen eine ausgefeilte 3D-Grafik, in der man aus der Sicht der ersten

<sup>153</sup> Ein Avatar ist die grafische Abbildung eines Nicknames, einer persona. Das Wort bezeichnet dabei ursprünglich in der indischen Mythologie „jene körperliche Hülle, die die Götter sich schaffen, wenn sie geruhen zur Erde hinabzusteigen“ (Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt 2000, S. 204).

Person agiert und live mit oder gegen andere User spielt. In den meisten dieser Spiele, z.B. den Onlineversionen von *Half-life*<sup>154</sup>, geht es um ‚erschießen oder erschossen werden‘.

Eine Mischform stellt das Onlinespiel *Ultima Online* (UO) dar.<sup>155</sup> Die in UO dargestellte Welt teilt sich in einen Kontinent, der einem Adventure MUD ähnelt, in dem gekämpft und getötet wird, und einen zweiten, der eher an ein soziales MUD erinnert. UO bietet alle Möglichkeiten eines MUDs, ist aber ebenfalls vollständig dreidimensional animiert. Der User steuert einen kleinen Avatar durch die virtuelle Welt und interagiert mit anderen Spielern oder sogenannten programmierten Robotern, sogenannten ‚bots‘.



**Abbildung 5 - Screenshot aus Ultima Online**

Im Gegensatz zu IRC, MUDs und *Palace*, die für jedermann frei zugänglich sind<sup>156</sup>, kosten Onlinespiele Geld. Hier ist die Anschaffung der Software nötig und, im Fall von *Ultima Online*, eine monatlich zu entrichtende Gebühr.<sup>157</sup>

<sup>154</sup> <http://www.sierrastudios.com/games/half-life/>

<sup>155</sup> <http://www.uo.com/>

<sup>156</sup> IRC, MUDs und *Palace* sind entweder über Freeware (also kostenlose Software), oder über Programme, die Teil des Betriebssystems oder des Browsers sind (telnet, plugins), zugänglich.

<sup>157</sup> Über die Unterschiede, die zwischen den sozusagen ‚ehrenamtlichen‘ Organisationen der textlich dargestellten MUDs und den wirtschaftlich orientierten Computerspielen bestehen, soll hier nicht gesprochen werden. Offensichtlich ist, daß viele Entwicklungen wie die dreidimensionale Grafik wohl nur durch Unternehmen entwickelt werden konnten, damit geht aber auch einher, daß viel vom ursprünglichen Geist des Muddens verloren ging.

Inzwischen sind neben UO verschiedene andere grafisch animierte Versionen von MUDs im Netz zu finden. Ein weiteres Beispiel wäre *Cybertown*<sup>158</sup>, das ebenfalls einem sozialen MUD gleicht und mittels eines Avatars die Bewegung in einer dreidimensionalen Welt erlaubt.



**Abbildung 6 - Screenshot aus Cybertown**

Nach diesen kurzen Beschreibungen der unterschiedlichen Kommunikationssysteme der CMC wird sich diese Arbeit nun der eigentlichen Fragestellung dieses Kapitels widmen, der Frage, inwieweit diese Kommunikationsarten theatral sind.

### **B.2.3. Computergestützte Kommunikation und Theatralität**

Zwei Menschen unterhalten sich in einem Chatroom. Der eine, Mr. Smith, sitzt vor seinem Computer in seinem Arbeitszimmer in Los Angeles, Herr Meier sitzt vor einem Laptop in seinem Münchener Wohnzimmer. Wo findet diese Unterhaltung statt? Im Computer, in den Glasfaserkabeln, die die beiden Gesprächspartner verbinden, im „Cyberspace“ oder in der „virtuellen Realität“<sup>159</sup>? Und wer unterhält sich eigentlich? Die beiden Internetuser oder ihre virtuellen Abgesandten, ihre „Fernlinge“<sup>160</sup>? Ist die Unterhaltung live, einmalig und unwiederholbar oder problemlos reproduzierbar wie eine Fernsehsendung? Und welche Rolle

<sup>158</sup> <http://www.cybertown.com>

<sup>159</sup> Virtuell meint hier und im folgenden nach Jaron Lanier, „daß etwas nur als elektronisches Bild existiert, aber sonst keine konkrete Gegenständlichkeit besitzt“ (Bollmann, Stefan: Einführung in den Cyberspace. In: Ders. (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim 1995, S. 165).

<sup>160</sup> Rötzer, Florian: Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität, Frankfurt 1998, S. 152



spielt der Körper? Wird er überflüssig, steht er „at the edge of destinction“<sup>161</sup>? Und was hat das alles mit Theatralität zu tun?

Im folgenden soll versucht werden, diese Fragen zu klären. Überprüft werden dabei zuerst die oben fixierten formalen Vorbedingungen der Theatralität, Präsenz, Interaktion und Transitorität, um danach die inhaltlichen Aspekte der Theatralität zu untersuchen, also die Frage, inwieweit die verschiedenen Formen der Präsentation die synchrone CMC prägen.

### **B.2.3.1. Präsenz und Interaktion**

Zurück zum obigen Beispiel: Offensichtlich ist, daß die physischen Körper der beiden Chatpartner Meier und Smith voneinander getrennt sind, sie sind sich nicht physisch präsent. Der Kommunikationsort trennt sich vom geographischen Ort<sup>162</sup>, ein Effekt, den schon die Erfindung des Telefons mit sich brachte. Präsenz wird ersetzt durch die sogenannte „Telepräsenz“. Was aber bedeutet das? In welchem Raum findet die Unterhaltung statt? Im „Cyberspace“, lautet gemeinhin die Antwort.

Der Begriff „Cyberspace“ geht auf den Science Fiction Roman *Neuromancer* von William Gibson aus dem Jahr 1984 zurück:

„Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...“<sup>163</sup>

Der Begriff fand bald Eingang in die wissenschaftliche Diskussion, und bezeichnet heute, nach längeren Diskussionen um die Abgrenzung zur Virtual Reality (VR)<sup>164</sup>, „die neue Form von Interaktivität und Intersubjektivität [...], die entsteht, wenn der Computer mit dem Telefonnetz verbunden wird“<sup>165</sup>, also die soziale, erlebte Seite dessen, was technisch als einfache Verkabelung, als Datennetz zu beschreiben ist. Der Cyberspace ist also der Raum,

---

<sup>161</sup> Dautenhahn, Kerstin: The physical body in Cyberspace: at the edge of destinction? Berlin 1997, , <http://duplox.wz-berlin.de/docs/panel/kerstin.html>

<sup>162</sup> Kobilke: Die Faszination, S.25

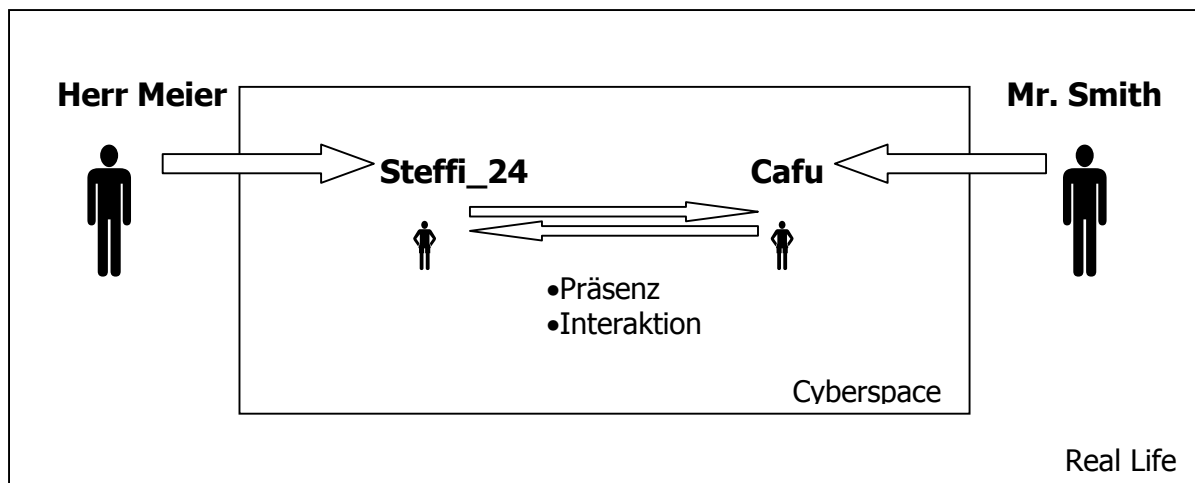
<sup>163</sup> Gibson, William: *Neuromancer*, New York 1984, S. 51

<sup>164</sup> Immer noch wird der Ausdruck Cyberspace auch verwendet, um den Raum zu beschreiben, in dem sich der Mensch in einer (zukünftigen) perfekten virtuellen Realität bewegt. Da sich diese Arbeit aber auf Räume beschränkt, die über das Interface Computer plus Telefonnetz zugänglich sind, soll der Cyberspace der „head mounted displays“ hier unberücksichtigt bleiben (Vgl. Bollmann: Einführung, S. 164f).

<sup>165</sup> Bollmann: Einführung, S. 165

in dem beispielsweise IRC-Unterhaltungen stattfinden und bedeutet schlicht „mit jemanden, der physisch nicht anwesend ist, im selben Raum zu kommunizieren.“<sup>166</sup>

Zwei Menschen unterhalten sich also im Cyberspace. Ihre Körper bleiben ‚zuhaus‘, im Real Life (RL), sie können nicht mit. Natürlich werden sie (noch) zum Tippen gebraucht, aber ansonsten erscheinen sie auf den ersten Blick überflüssig. Im Cyberspace, egal ob in IRC, MUDs oder graphischen Systemen, treten sich nicht die realen Gesprächspartner gegenüber, sondern ihre virtuellen Abkömmlinge, die mit Sherry Turkle „personae“<sup>167</sup> genannt werden sollen. Diese personae verfügen nicht nur über einen eigenen (Nick-)Namen, sondern, wie noch zu zeigen sein wird, auch über eine eigene Identität, die durchaus von der ihres Besitzers abweichen kann, sie zeigen Fragmente eines Körpers, haben ein spezifisches Geschlecht und - in MUDs und graphischen Systemen - ein ganz individuelles Aussehen, einen individuellen Avatar.



**Abbildung 7 - Kommunikationsmodell für die synchrone CMC**

Wie die Abbildung deutlich zeigt, findet das Gespräch zwischen Herrn Meier und Mr. Smith über den Umweg der personae statt. Nicht die beiden an ihren Computern sitzenden Herren teilen sich einen Raum, sondern ihre personae, nicht im Real Life wird interagiert, sondern im Cyberspace. Dabei werden beide personae live von ihren Besitzern gesteuert, folgen getreu und zeitgleich (abgesehen von den Zeitverzögerungen des „lags“<sup>168</sup>) ihren Befehlen.

<sup>166</sup> Barlow, John Perry: Wein ohne Flaschen. Globale Computernetze, Ideen-Ökonomie und Urheberrecht. In: Bollmann, Stefan (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien, Mannheim 1998, S. 85

<sup>167</sup> Turkle: Leben, S. 293. Der Begriff persona erscheint mir am geeignetsten, da er im Gegensatz zu den Begriffen Rolle, Charakter, Figur oder Maske zunächst neutral zu verwenden ist, keine kritische Begriffsgeschichte hat und vor allem kein Adäquat im Real Life aufweist, sondern gezielt ein Phänomen benennt, das nur im Internet anzutreffen ist.

<sup>168</sup> Als „lag“ bezeichnet man die Zeitverzögerung, mit der die Eingaben des Users auf den Bildschirmen seiner Kommunikationspartner ankommen. Bei überlasteten Leitungen oder technischen Problemen kann ein lag jede Kommunikation unmöglich machen.

Die Situation gleicht formal der eines Puppenspiels.<sup>169</sup> Zwei Puppenspieler unterhalten sich auf dem Umweg über ihre Puppen, wobei sie sich nicht sehen können, weil sie beispielsweise durch eine Wand getrennt sind. Vermutlich würde niemand diesem Puppenspiel die Möglichkeit der Theatralität mit dem Argument absprechen, die Interaktion sei medial vermittelt. Der Unterschied zwischen Puppenspiel und computergestützter Kommunikation liegt lediglich in der Wahl des Interfaces, hier Puppen an Fäden, da virtuelle Textgeschöpfe. Obwohl aus dieser Perspektive die von vielen Theoretikern lautstark vertretene These, Theatralität und mediale Vermittlung schlössen sich aus, relativ beliebig erscheint, soll die beschriebene Kommunikationssituation noch näher untersucht werden.

Aus obigem Schaubild gehen, versinnbildlicht durch die jeweiligen Pfeile, zwei grundlegende Fragen im Zusammenhang mit der Kommunikation in Chatrooms hervor:

a) was kennzeichnet die Beziehung zwischen den personae und b) wie gestaltet sich das Verhältnis zwischen der persona und ihrem jeweiligen ‚Besitzer‘.

### **B.2.3.1.1. Telepräsenz: virtuelle Körper in virtuellen Räumen**

Es wurde schon darauf hingewiesen, daß die persona, die einen User im Internet vertritt, über einen eigenen Namen, eine Identität, ein Geschlecht, einen Körper und, je nach Art der CMC, ein spezifisches Aussehen verfügt. Für die Frage nach Präsenz und Interaktion erscheint vor allem der Körper von zentraler Bedeutung.

Die Behauptung, die persona eines IRC-Benutzers habe einen Körper, mag zunächst irritieren, erscheint doch die Kommunikation in einem Chatroom auf den ersten Blick als körperlos. Jörg Müller hat jedoch darauf hingewiesen, daß auch im Cyberspace der Körper eine entscheidende Rolle spielt, der virtuelle Körper.<sup>170</sup> Er übernimmt die Funktionen des realen Körpers und ermöglicht so (Tele-)Präsenz, Interaktion und andere Funktionen, für die er auch im Real Life zuständig ist.

Schon das kurze Beispiel einer Chatunterhaltung<sup>171</sup> hat gezeigt, wie viele Bezüge auf den Körper es in der scheinbar körperlosen Welt des Chattens gibt. Erst die Körpersprache gibt dem getippten Wort den nötigen Kontext, und körperbezogene Eingaben wie das verbreitete Akronym \*ROTFLBTC\* (Rolling on the floor, laughing, byting the carpet), Handlungsbeschreibungen in der dritten Person (\*wink\*), Emoticons oder die Möglichkeit, über den ‚/me‘

---

<sup>169</sup> Brenda Danet reißt diese Metapher kurz an, wenn sie vorschlägt, MUDs als „verbal puppetry“ zu betrachten (Danet: General Introduction, Kapitel „Verbal Puppetry“).

<sup>170</sup> Müller, Teil der ‚Projektgruppe Internet‘ des Wissenschaftszentrums für Sozialforschung in Berlin, hat das Konzept des „virtuellen Körpers“, das ungenannt vielen Veröffentlichungen zu Grunde liegt, am Klarsten zum Ausdruck gebracht (Müller, Jörg: Virtuelle Körper. Aspekte sozialer Körperlichkeit im Cyberspace, Berlin 1996, <http://duplox.wz-berlin.de/texte/koerper/>).

<sup>171</sup> Vgl. Kapitel B.2.2.1.

Befehl körperliche Aktionen zu beschreiben, dienen dazu, diesen Kontext zu schaffen. Sie erzeugen aber gleichzeitig einen virtuellen Körper, der offensichtlich für die Kommunikation unvermeidlich ist: „In jeder Kommunikation schwingt die Vorstellung eines Körpers mit.“<sup>172</sup>

Die Chat-Eingabe ‚/me grinst freundlich in die Runde‘, die auf den Bildschirmen der User im selben Channel als ‚\* Cafu grinst freundlich in die Runde‘ erscheint, ist z.B. kaum adäquat ohne Bezug auf den Körper wiederzugeben<sup>173</sup>, wie auch Howard Rheingold schreibt:

„Ohne Mimik, Unterton der Stimme, Körpersprache, Kleidung, gemeinsame reale Umgebung oder andere Kontextelemente, die mit der physischen Präsenz in einer sozialen Gruppe verbunden sind, verwenden IRC-Teilnehmer ausschließlich Worte, um ihren Identitäten einen gemeinsamen Kontext zu geben. 'Actions' (Handlungen) werden hinzugefügt, um dem laufenden Dialog eine Metaebene hinzuzufügen [...].“<sup>174</sup>

Körper sind also für die Kommunikation entscheidend, auch im Cyberspace. Den realen Körper können wir nicht mitnehmen:

"In contrast to face-to-face encounters, then, computer networks nullify our physical existence. In a way, they free us from inhibitions created by our physical identity. We are more equal on the net because we can ignore it, and create a new self in cyberspace."<sup>175</sup>

Dieses „Aufheben unserer physischen Existenz“, dessen Auswirkungen im nächsten Kapitel noch näher untersucht werden, führt aber offensichtlich zu einer sofortigen virtuellen Neukonstruktion des Körpers. Seine Funktionen, die Kerstin Dautenhahn mit dem Schlagwort „the social body“<sup>176</sup> beschreibt, sind im Cyberspace nicht ohne weiteres ersetzbar:

„The connection between the body and social interaction is that humans are experts to take the body as a social tool. It is not just of our way of being in the world but also about our way of interacting with others living in the world. In human species we find the most elaborated forms of self-manipulation, using the body as a means to express personality and social roles, also as a means of manipulating others.“<sup>177</sup>

Jörg Müller hat neben der Funktion des virtuellen Körpers als Kontextvermittler durch Elemente der Körpersprache wie Gestik und Mimik noch weitere Funktionen beschrieben, die den virtuellen Körper als unverzichtbar erscheinen lassen: Er dient „als Grundlage von

<sup>172</sup> Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 8

<sup>173</sup> Vgl. Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 7

<sup>174</sup> Rheingold, Howard: Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers, Bonn 1994, S. 220

<sup>175</sup> Bechar-Israeli, Haya: From <Bonehead> to <cLoNehEAd>. Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat, in: Journal of Computer Mediated Communication, Volume 1, Issue 2, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>

<sup>176</sup> Dautenhahn: The physical body, Kapitel „The social body“

Werten und Normen zur Etablierung von Umgangsregeln<sup>178</sup>, eine Funktion, die sich deutlich zeigt, wenn man als IRCer beispielsweise in einem Chatroom, der nicht für sexuelle Interaktionen bestimmt ist, einer Unbekannten einen Kuß gibt. Die Eingabe

(1) \* Cafu küßt Olinda lange auf den Mund

würde sicher zu ähnlichen Verwicklungen und Restriktionen führen, wie sie diese Handlung gegenüber einer Unbekannten in der U-Bahn zur Folge hätte:

„Die chat-Gemeinde achtet darauf, daß durch bestimmte Körpergestiken unterschiedliche soziale Beziehungen zum Ausdruck gebracht werden. Seinem virtuellen Gegenüber Schläge auszuteilen bedeutet etwas anderes, als ihn/sie/es zu umarmen, d.h. die Umarmung, eine Geste die gewisse Vertrautheit zwischen den Beteiligten zum Ausdruck bringt, gilt auch im Cyberspace als Geste körperlicher Nähe, und wird deutlich von anderen Aktionen zwischen charactern unterschieden.“<sup>179</sup>

Daneben dient der virtuelle Körper auch als Signifikant<sup>180</sup>: „Gender Swapping“ beispielsweise, also der Wechsel des Geschlechts im Internet<sup>181</sup>, dürfte ohne den Bezug auf einen virtuellen Körper nur schwer möglich sein. Körperlos wäre der Mensch im Internet eben auch geschlechtslos – eine Behauptung, die nicht zuletzt in den zahlreichen Cybersex-Kanäle des IRC leicht zu widerlegen ist:

„Nicht die Materialität des Körpers verbürgt seine Existenz im Cyberspace, sondern seine Eigenschaft als Signifikant, d.h. das was er konnotiert - sei es soziales Geschlecht, Lebensstil oder kulturelle Identität.“<sup>182</sup>

Außerdem gibt erst der virtuelle Körper die Möglichkeit zur Orientierung und Navigation<sup>183</sup>, eine Funktion, die im IRC eine untergeordnete Rolle spielt, im Zusammenhang mit den MUDs aber von entscheidender Bedeutung ist: Wie könnte man einen anderen Raum betreten, wie ganze Welten erkunden oder Schwertkämpfe austragen, wenn nicht im Rekurs auf den Körper? Zusammenfassend schreibt Müller:

"Der virtuelle Körper ist fragmentarisch, er zeigt sich auf unterschiedliche, in ihrer Verwirklichung voneinander unabhängige Art und Weise. Erstens durch seine Räumlichkeits- und Bewegungsfunktionalität, die entweder graphisch oder rein textorientiert verwirklicht sein kann. Zweitens zeigen Gestik und Mimik als Ausdrucksmittel virtuelle Körperlichkeit

<sup>177</sup> Dautenhahn: The physical body, Kapitel „The social body“. Es ist dieser „soziale Körper“, der Phantasien von der Trennung von Körper und Geist und der damit zu erreichenden Unsterblichkeit wenig einladend und anstrebenswert erscheinen läßt.

<sup>178</sup> Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 11

<sup>179</sup> Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 8

<sup>180</sup> Vgl. Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 11

<sup>181</sup> Vgl. Kapitel B.2.3.3.

<sup>182</sup> Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 8

<sup>183</sup> Vgl. Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 4

an. Drittens strukturiert der Körper als Signifikant Kommunikation im Netz, und viertens bietet er sich als Grundlage von Werten und Normen zur Etablierung von Umgangsregeln an. Durch drei dieser vier Aspekte virtueller Körperlichkeit eröffnen sich uns soziale Erfahrungswelten, die bisher an die Stofflichkeit, Permanenz und ‚Natürlichkeit‘ des realen Körpers gebunden waren.“<sup>184</sup>

Die Kommunikation in computergenerierten Räumen konstruiert also zwangsläufig einen fragmentarischen virtuellen Körper, der die sozialen Funktionen des Körpers übernimmt: „No matter, how virtual the subject may become, there is always a body attached.“<sup>185</sup>

Dabei soll keineswegs behauptet werden, zwischen dem realen und dem virtuellen Körper bestünden keine Unterschiede: Der Körper im Netz bleibt ein Fragment. Dies führt einerseits zu einer Befreiung von der physischen Bedingtheit bis hin zur Möglichkeit des Gender Swappings, andererseits bleiben Interaktionen, Erfahrungen und Erlebnisse des virtuellen Körpers in gewisser Weise unwirklich: „Bis zu einem gewissen Grad entsteht Wissen aus konkreter [physischer] Erfahrung, basiert es auf einer Körperlichkeit, die jeder von uns anders erlebt.“<sup>186</sup>

Der virtuelle Körper ist kein vollwertiger Alternativkörper, er übernimmt nur bestimmte (soziale) Funktionen des Körpers, er ist Produkt und Bedingung der Anwesenheit und Präsenz im Cyberspace und erlaubt die Interaktion mit anderen Usern.

Die beiden User teilen sich also über ihre personae und deren Körper einen gemeinsamen Raum und eine gemeinsame Zeit, sie sind sich präsent. Diese Form der medial vermittelten Präsenz im Cyberspace soll als Telepräsenz bezeichnet werden. Um die Qualität der Telepräsenz im Vergleich zur RL-Präsenz abzuschätzen, soll im folgenden noch kurz auf die Beziehung zwischen User und persona eingegangen werden.

### **B.2.3.1.2. Akzeptanz, Identifikation und Immersion**

„Real Life ist ein Fenster unter vielen, [...] und es ist gewöhnlich nicht mein bestes.“<sup>187</sup>

Joachim Höflich hat darauf hingewiesen, daß es von entscheidender Bedeutung ist, „die Einstellung der Beteiligten zu dem Medium zu berücksichtigen.“<sup>188</sup> Dabei kann man von einem ‚Gewöhnungseffekt‘ ausgehen:

---

<sup>184</sup> Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 11

<sup>185</sup> Stone, Alluquere Rosanne: Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures. <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html>

<sup>186</sup> Turkle: Leben, S. 386. Andererseits beweisen Turkles Untersuchungen aber auch, wie real viele User ihre Erfahrungen in der CMC nehmen (vgl. Kapitel B.2.3.1.2.).

<sup>187</sup> Ein MUD-Spieler, zitiert nach Turkle: Leben, S. 16

<sup>188</sup> Höflich: Technisch vermittelte interpersonelle Kommunikation, Opladen 1996, S. 59

„Unter der Prämisse der Reziprozität kommt hier [...] zum Ausdruck, daß ein technisches Kommunikationsmedium unter gewissen Bedingungen, und zwar dann, wenn es ‚erlebnismäßig zurücktritt‘ - zu einem psychologisch neutralen Vehikel bei der Übermittlung von Botschaften werden kann, ja möglicherweise werden muß. [...] Man denke nur an das Telefon, daß im Kontext der alltäglichen medienvermittelten Kommunikationszusammenhänge selten thematisch in den Vordergrund tritt.“<sup>189</sup>

Dieses Zitat macht deutlich, wie unterschiedlich die Beziehung eines Users zur CMC sein kann. Ein sogenanntes ‚Newbie‘ – jemand, der das erste Mal in einem Chatroom ist – wird sich anders verhalten als ein User, der seit Jahren Tag für Tag parallel zur Arbeit chattet. Die Akzeptanz eines Mediums spielt sicher eine große Rolle für die Bewertung der Beziehung zwischen User und persona.

Untersuchungen im IRC haben ergeben, daß die meisten User sich stabile personae aufbauen, denen sie über lange Zeit treu bleiben, obwohl es problemlos möglich ist, seinen Nickname jederzeit zu ändern.<sup>190</sup> Nur so ist es möglich, eine ‚Community‘ aufzubauen, Freunde zu finden und vor allem von diesen auch wiedererkannt zu werden.<sup>191</sup>

Sherry Turkles Untersuchungen belegen in etlichen Beispielen, daß für viele User die persona zum festen Bestandteil der eigenen Persönlichkeit wird, sie spricht von „parallelen Identitäten“ und „parallelen Lebenswelten“<sup>192</sup>. Bekannt sind beispielsweise viele Geschichten von ‚Hochzeiten‘ in MUDs oder bei *Ultima Online*<sup>193</sup>, die deutlich belegen, wie weit die Identifikation der User mit ihren personae geht. Das meistzitierte Beispiel ist aber sicher der von Julian Dibbel dokumentierte „Rape in Cyberspace“<sup>194</sup> im *LambdaMOO*. Einem Spieler war es mittels eines Programms (das er als eine Voodoo-Puppe beschrieb) gelungen, Kontrolle über andere Spieler zu erlangen. D.h. er konnte in deren Namen Befehle eingeben, die die Figuren dann ausführten, ohne daß die Besitzer der Figuren es verhindern konnten. Der Spieler zwang im vollbesetzten Wohnzimmer von *LambdaMOO* mehrere Figuren, gegen ihren

---

<sup>189</sup> Ebd. S. 59

<sup>190</sup> Der Befehl ‚/nick cafu22‘ ändert den Nickname auf ‚cafu22‘. Auf den Bildschirmen aller anderen User im selben Channel erscheint ‚\*\*\* cafu is now known as cafu22‘.

<sup>191</sup> Darauf hat zuerst Elizabeth Reid hingewiesen, ihre Ansichten wurden von Bechar-Israelis Untersuchungen bestätigt. Bekannt sind auch etliche Geschichten über sogenannten ‚Nickname-Diebstahl‘, wenn sich also ein User unter einem Nickname einloggt, den ein anderer schon längere Zeit benutzt, und diesem somit sozusagen seine virtuelle Identität stiehlt (z.B. Bechar-Israeli: From Bonehead).

<sup>192</sup> Turkle: *Leben im Netz*, S. 17

<sup>193</sup> Baur, Timo: *Virtuelles Britannia. Eine Feldstudie in der virtuellen Realität*, unveröffentlichtes Manuskript, München 2000, S. 45

<sup>194</sup> Dibbel, Julian: *A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society*, *The Village Voice*, 21.12.1993, S. 36-42, bzw. [http://www.levity.com/julian/bungle\\_vv.html](http://www.levity.com/julian/bungle_vv.html)

Willen sexuelle Handlungen zu vollziehen. Erst durch die Kenntnisse eines erfahrenen Spielers konnte dem ‚Zauber‘ ein Ende bereitet werden.

Am nächsten Tag entbrannte eine wilde Diskussion, wie mit dem virtuellen Vergewaltiger zu verfahren sei. Die Reaktionen der betroffenen Spieler waren sehr unterschiedlich:

„Während die virtuelle Realität und ihre Konventionen uns einerseits glauben machen wollen, Legba und Starsinger seien in ihrem eigenen Wohnzimmer brutal vergewaltigt worden, begnügte sich Legba damit, Mr. Bungle [den ‚Vergewaltiger‘] für einen Verstoß gegen die ‚gesitteten Umgangsformen‘ zu rügen. [...] [Dagegen] forderte der gekränkte Spieler Legba auf herzergreifende Weise die Zerstückelung von Mr. Bungle. Grotesk übertrieben im Lichte von RL, jämmerlich untertrieben aus der Sicht von VR, ergab die Ambivalenz von Legbas Reaktion nur Sinn in der dissonanten Kluft zwischen beiden.“<sup>195</sup>

Hier zeigt sich deutlich, wie weit die Identifikation eines Users mit seiner persona gehen kann, und wie schwer es wird, Grenzen zwischen Realität und Virtualität zu ziehen. Im Kontext der Virtuellen Realität wird die Identifikation des Users mit der virtuellen Umgebung oft als „Immersion“ bezeichnet, vergleichbar dem Betreten eines Bildes, dem Eintauchen des Users in die virtuelle Welt.

Die genannten Beispiele zeigen deutlich, daß die Beziehung zwischen User und persona von zwei unterschiedlichen Faktoren abhängt: von der Akzeptanz, die dem Medium entgegengebracht wird und von der Identifikation mit der persona und der damit verbundenen Immersion. Bei der Betrachtung von Phänomenen der CMC muß also darauf geachtet werden, daß die Beziehung der User zum Medium und seinen Angeboten sehr unterschiedlich sein kann. Die vorliegende Arbeit basiert auf der Annahme, daß im Normalfall die persona als ein Teil der eigenen Identität aufgefaßt wird und daß damit die Präsenz und Interaktion der persona auch als eigene Präsenz und Interaktion interpretiert werden.

### **B.2.3.2. Transitorität**

Nachdem die Aspekte Präsenz und Interaktion sich in der Auseinandersetzung mit virtueller Körperlichkeit, Telepräsenz und Immersion wiedergefunden haben, stellt sich noch die Frage, inwieweit Unterhaltungen in Chatrooms oder über andere Kommunikationsformen der synchronen CMC transitorisch sind. Immer wieder taucht die Ansicht auf, CMC wäre problemlos aufzuzeichnen und daher nicht transitorisch.<sup>196</sup> Natürlich ist das Gespräch in einem Chatroom relativ leicht aufzuzeichnen. Die Frage ist allerdings, inwieweit das Produkt

---

<sup>195</sup> Ebd., in der deutschen Übersetzung zitiert aus Turkle: *Leben*, S. 410.

Mr. Bungle wurde schließlich von einem Wizard ‚getoaded‘, gelöscht und damit getötet. Der Vorfall führte zur Einführung eines Wahlsystems im *LambdaMOO*, mit dessen Hilfe über die Folgen solchen Verhaltens abgestimmt werden kann.

<sup>196</sup> Vgl. z.B. Sandbothe: *Theatrale Aspekte*, S. 213



dieser Aufzeichnung dem Aufgezeichneten gleicht. Der Mitschnitt einer Chatunterhaltung ist auf den ersten Blick mit der Unterhaltung selbst identisch. Mediale Unterschiede, wie sie etwa zwischen einer Theateraufführung und ihrer Aufzeichnung auf Video bestehen, gibt es nicht. Eine aufgezeichnete Chatunterhaltung, ein sogenannter Logfile, wäre also beispielsweise eine Textdatei folgenden Inhalts:

- (1) <Cafu> Aber Du hast mir doch versprochen, Du kommst
- (2) <Steffi\_24> Versprochen? Stimmt nicht!
- (3) <Cafu> :-(((((((
- (4) <Steffi\_24> Ok, es war versprochen, aber ich kann wirklich nicht kommen.

Der Logfile gleicht dem Chat bis ins Detail, sogar der Tippfehler in Zeile 2 bleibt erhalten. Trotzdem besteht ein fundamentaler Unterschied: Die Aufzeichnung ist nicht live! Der Leser dieser Zeilen weiß nicht, ob Steffi zögert, bevor sie in Zeile 4 zugibt, daß sie ihr Kommen versprochen hat. Ein Logfile erhält einen zentralen Punkt nicht, den die Videoaufzeichnung eines Theaters festhält: das Timing.

Außerdem verändert sich die Leseperspektive fundamental: Wer chattet, ist über seine persona in der ersten Person an der Unterhaltung beteiligt. Wer eine Aufzeichnung liest, wird zum Außenstehenden, zum ‚Lurker‘. Er erfährt nicht die Enttäuschung, die Cafu in Zeile 3 zum Ausdruck bringt. Er ist nicht am Gespräch beteiligt. Wie bei allen transitorischen Medien bleibt es ein fundamentaler Unterschied, ob man live dabei ist, oder eine Aufzeichnung konsumiert. Dies zeigt sich z.B. auch bei Videoaufzeichnungen von Theaterstücken: ‚Der Zauber ist weg‘, die emotionale Anteilnahme, die Liveness.

Dabei ist der Unterschied zum Liveerlebnis bei einem Logfile noch wesentlich größer als bei einer Videoaufzeichnung. Vor dem Video bleibe ich wie im Theater Zuschauer, es verändert sich (nur) die mediale Vermittlung, bei der Aufzeichnung eines Chats werde ich vom (potentiellen) Mitschreiber zum Leser, vom aktiven Teilnehmer zum passiven Konsumenten, verliere die Möglichkeit der Interaktion, die Möglichkeit einzugreifen und den Lauf der Unterhaltung zu verändern.

Bei nichttransistorischen Medien besteht zwischen Original und Kopie, Aufgezeichnetem und Aufzeichnung, generell kein Unterschied. Es ist egal, ob ich das Mastertape eines Filmes sehe oder seine hundertste Kopie. Bei der synchronen computergestützten Kommunikation besteht dieser Unterschied sehr wohl. Die Möglichkeit der problemlosen Aufzeichnung kann nicht davon ablenken, daß diese Kommunikationsformen definitiv transitorisch sind, wie auch Elizabeth Reid für MUDs schlußfolgert:

"Interaction on a MUD is, after all, interactive, synchronous and ephemeral. [...] This interaction is not enacted to be read as an artefact, but to be experienced subjectively. It is not a text but a context. Virtual interaction loses emotional and social meaning when transposed to a computer file and re-read. The pauses, breaks, disjunctions, speed and timing of virtual conversations are lost in such transposition [...]."<sup>197</sup>

In der synchronen CMC, in IRC, MUDs und Onlinespielen, zeigt sich ein „style of communication, which is ordinarily as ephemeral as the wind“<sup>198</sup>. Insgesamt kann also festgehalten werden, daß die Vorbedingungen der Theatralität in der synchronen computergestützten Kommunikation zu finden sind, nachdem gezeigt wurde, daß Präsenz, Interaktion und Transitorität - in zugegebenermaßen veränderter Form - auch für diese Kommunikationsswege kennzeichnend sind.

Im folgenden soll die zentrale Frage untersucht werden, inwieweit sich Chatrooms durch die inhaltlichen Bedingungen der Theatralität auszeichnen: den Charakter der Präsentation und ihrer primären Wahrnehmung.

### **B.2.3.3. Selbstpräsentation, Präsentation, Repräsentation**

Ein bekannter Bilderwitz aus dem Time Magazine zeigt zwei Hunde vor einem Computer. Der eine sagt zum anderen: „On the Internet, nobody knows you're a dog.“<sup>199</sup>

Dieser Witz zeigt überdeutlich, wie wenig gesicherte Informationen über seine Gesprächspartner man bei der synchronen computergestützten Kommunikation eigentlich hat. Ein User erscheint unter einem Nickname, den er frei gewählt hat. Weitere Informationen sind nur aus seinen Texteingaben zu entnehmen, die er bewußt an seine Gesprächspartner weitergibt.<sup>200</sup>

Anke Bahl hat für den IRC darauf hingewiesen, daß sogar die Art des Tippens die Bewußtmachung der Informationsvergabe, die „Objektivierung“<sup>201</sup>, fördert. Im Gegensatz zu

---

<sup>197</sup> Reid, Elizabeth: Cultural Formations, Kapitel: „Making sense of each other“

<sup>198</sup> Danet, Brenda: Curtain Time, Kapitel „The Textual Freezing of Online Style“

<sup>199</sup> Zitiert nach Kobilke: Die Faszination, S. 34

<sup>200</sup> Zwar lassen sich z.B. mit dem ‚/whois‘ Befehl im IRC einige zusätzliche Informationen über einen User abfragen, diese sind aber auch problemlos manipulierbar. Die Abfrage ‚/whois cafu‘ bringt folgende Antwort:  
 ,cafu is langer@p3E9ECC4A.dip.t-dialin.net \* Captain Future  
 cafu on #theater  
 cafu using freenet.de [irc.freenet.de] freenet.de AG, D'dorf, Germany  
 cafu has been idle 17 secs'

Cafu ist im freenet-Channel #theater eingeloggt und hat seit 17 Sek. nichts mehr getippt, sein Provider ist T-Online, als vollen Namen gibt er „Captain Future“ an. Außer dem Provider sind alle Angaben problemlos zu manipulieren und sagen darüber hinaus kaum etwas über den User aus.

<sup>201</sup> Bahl: Zwischen, S. 69

Talk<sup>202</sup>, bei dem jeder Buchstabe sofort nach dem Eintippen auf dem Bildschirm des Gegenübers erscheint, tippt der User bei IRC und MUDs einen Satz ein, kann ihn noch einmal lesen und schickt ihn erst dann mit der Return-Taste los. Eine unabsichtliche Informationsvergabe, ein ‚Rausrutschen‘, wie es in der F2F-Kommunikation oder bei Talk des öfteren vorkommt, ist also weitgehend ausgeschlossen.

Unbewußte (und vielleicht sogar ungewollte) Informationsvergaben wie durch Aussehen, Geschlecht, Kleidung, Bewegungsart, Sprachstil und Dialekt, Mimik und Gestik, die die Face-to-Face Kommunikation deutlich mitprägen und die sprachliche Kommunikation kontextualisieren, fallen so weg. Die Abwesenheit des realen Körpers erzeugt ein Klima der ‚Anonymität‘<sup>203</sup>. Der User hat jederzeit die volle Kontrolle darüber, welche Informationen er an seine Gesprächspartner weitergibt, wie Elizabeth Reid für den IRC konstatiert: „Essentially there is nothing that one IRC user can ascertain about another - beyond the fact that they have access to the Internet - that is not manipulable by that user.“<sup>204</sup> Durch das Wegfallen aller nichtsprachlichen Kommunikationswege werden die Nicknames zum entscheidenden Zeichen der Anwesenheit eines Users im Cyberspace, sie begründen seine persona:

„Um die eigene Anwesenheit im Chat herzustellen, muß ein Chatwilliger zunächst einmal [...] die Möglichkeit der eigenen Anwesenheit im Rahmen des gewählten Chat-Dienstes etablieren, indem er die Existenz der eigenen Identität qua Benennung deklariert. Denn ohne Namen ist es unmöglich, an einem Chat teilzunehmen.“<sup>205</sup>

Dadurch spielt die Wahl des Nicknames eine zentrale Rolle:

„Since a person's physical existence and identity must be condensed textually into a single line which states the nickname [...], the person will attempt to make these representational elements as prominent as possible. The way to do so is to choose an original nick which conveys something about the person's ‚self‘ and which will tempt other participants to strike up a conversation with that person.“<sup>206</sup>

Der Nickname wird also zum zentralen Mittel der unterschiedlichen Formen von Präsentation – und zum Kommunikationsanlaß. Ein User, der sich unter einem witzigen Nickname einloggt, wird leichter Gesprächspartner finden als jemand, der einen langweiligen Namen

---

<sup>202</sup> Talk ist eine Form der CMC, die die Unterhaltung zwischen zwei Partnern ermöglicht. Dabei wird der Bildschirm zweigeteilt, oben erscheint der Text des einen, unten der des anderen. Jeder Buchstabe erscheint sofort, es werden also auch ein Zögern oder ein Löschen und Verbessern übertragen. Talk stammt aus der Anfangszeit der CMC und ist nicht mehr besonders gebräuchlich, ist aber z.B. noch Teil des Kommunikationsprogrammes *ICQ*.

<sup>203</sup> „Anonymität“ wird eigentlich von allen CMC-Forschern als ein entscheidendes Kennzeichen der synchronen CMC hervorgehoben. Vgl. Bahl: Zwischen S. 81ff, Kobilke: Die Faszination S. 33 und Reid: *Electropolis*, Melbourne 1991, <http://home.earthlink.net/~aluluei/electropolis.htm>

<sup>204</sup> Reid: *Electropolis*

<sup>205</sup> Beißwenger: *Kommunikation*, S. 166

trägt. Schließlich wird im IRC in den seltensten Fällen über ein dezidiertes Thema gesprochen, statt dessen herrscht primär Smalltalk vor – Gespräche, die in gewisser Weise nur in diesem Medium existieren, von ihm abhängen: „Metakommunikation“<sup>207</sup> nennt das Kobilke treffend, die banale Bestätigung von McLuhans berühmten Slogan „The medium is the message“.

Diese Ebene der Selbstdarstellung, die Ebene der persona, soll im folgenden als Präsentation bezeichnet werden. Ein User zeigt „vor anderen etwas von der eigenen Person Verschiedenes [...]. A zeigt B vor C“<sup>208</sup>. Dieses „von der eigenen Person Verschiedene“ ist in diesem Fall die persona, nicht wirklich der User selbst, nicht wirklich eine Rolle.

Natürlich ist auch vorstellbar, daß ein Nickname allein zur Selbstrepräsentation verwendet wird: Herr Meier loggt sich als ‚HerrMeier‘ ein. Bechar-Israelis Untersuchungen des IRC haben allerdings ergeben, daß sich nur etwa 8% der User unter ihrem richtigen Namen einloggen, obwohl das problemlos möglich ist.<sup>209</sup> In den anderen Kommunikationsangeboten der synchronen CMC dürfte diese Zahl noch geringer sein.<sup>210</sup> Dazu kommt, und das ist zentral, daß für die anderen User die Selbstpräsentation nicht als solche zu erkennen ist, sie nicht abschätzen können, ob ‚HerrMeier‘ ein Nickname ist oder der tatsächliche Name des Users.

Das Einloggen unter einem Pseudonym ist in Chatrooms und MUDs normal und allseits akzeptiert. Das Verhältnis zwischen der persona und der realen Identität des Users kann dabei sehr unterschiedlich sein. Prinzipiell erlaubt es die „Pseudonymität“<sup>211</sup> und Anonymität der CMC natürlich, vom realen Selbst stark unterschiedliche personae anzunehmen, sich einen vom realen Körper stark abweichenden virtuellen anzueignen. Die ‚Verstellung‘ reicht dabei von kleinen Flunkereien (rundliche Herren, die ihr Gewicht um 10 kg nach unten korrigieren) bis zum Extrem des Geschlechterwechsels. Vor allem in den Channels für „Cybersex“<sup>212</sup> ist „Gender Swapping“<sup>213</sup>, der virtuelle Geschlechterwechsel, an der

<sup>206</sup> Bechar-Israeli: From Boenhead

<sup>207</sup> Kobilke: Die Faszination, S.22

<sup>208</sup> Kotte: Der Mensch, S. 164

<sup>209</sup> vgl. Bechar-Israeli: From Bonehead

<sup>210</sup> Eine Ausnahme stellen die Educational MUDs dar, vergleiche Kapitel B.2.2.2.3.

<sup>211</sup> Bahl: Zwischen, S. 86

<sup>212</sup> „Virtueller Sex [...] besteht darin, daß zwei oder mehr Spieler Beschreibungen von körperlichen Handlungen, mündlichen Äußerungen und emotionalen Reaktionen ihrer Figuren in den Computer eintippen. Diese Aktivität ist im Cyberspace nicht nur weit verbreitet, sie bildet für viele Leute sogar das Kernstück ihrer Online-Erfahrung“ (Turkle: Leben, S. 362).

<sup>213</sup> Bruckman, Amy: Gender Swapping on the Internet, San Francisco 1993, <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/bruck1.txt>

Tagesordnung<sup>214</sup>: „If you meet a character named ‚FabulousHotBabe‘, she is almost certainly a he in real life.“<sup>215</sup>

Aber auch in Chatrooms, in denen es nicht primär um Sex und Erotik geht, neigen viele männliche User dazu, sich mit einem weiblichen Nickname einzuloggen, da dies die Kommunikation erheblich erleichtert. Weibliche Nicks werden meist sofort angesprochen, wenn sie einen Chatroom betreten, wohingegen von männlichen Nicks meist keine Notiz genommen wird.<sup>216</sup> Die Pseudonymität und ihre Folgen bis hin zum Gender Swapping sind dabei ein allseits akzeptierter Teil der Chat- und MUD-Kultur:

„Whatever may be the attitude of individual users of the IRC program to such examples of gender experimentation, the crucial point is that it is an inherent possibility offered by the IRC software. Exploitation of this potential is an accepted part of the 'virtual reality' [...] of IRC. [...] A willingness to accept this phenomenon, and to join in the games that can be played within it, is an aspect of the culture of IRC users.“<sup>217</sup>

Und auch Bechar-Israeli hält fest:

„[...] nicks serve many functions. They are, first of all, a means to announce one's willingness to play. They are a kind of mini-ritual in which, each time participants log on, they declare their entrance into the state of play on IRC.“<sup>218</sup>

Diese Formen der ‚Verstellung‘ sind dabei immer noch als eine (extreme) Form der Präsentation zu interpretieren, denn auch hier ist es für die anderen User nicht erkennbar, ob ‚Steffi\_24‘ wirklich eine Frau ist oder ein Mann. Die Frage, ob es sich um Selbstpräsentation, Präsentation oder Repräsentation handelt, ist, darauf hat Andreas Kotte hingewiesen<sup>219</sup>, eine Frage der Rezeption. Der User nimmt die Nicknames der anderen Chat-Teilnehmer als Präsentation wahr, weil er im Normalfall nicht abschätzen kann, ob sich hinter einem Nickname ein Gender Swapper oder eine reale Person des selben Namens verbirgt. Selbstpräsentation und Repräsentation werden in der Rezeption zur Präsentation.

---

<sup>214</sup> Da diese Kanäle fast ausschließlich von Männern besucht werden, ist es für das Zustandekommen einer heißen virtuellen Nacht fast unumgänglich, daß einige von ihnen das Geschlecht wechseln.

<sup>215</sup> Curtis, Pavel: Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities, [http://www.eff.org/pub/Net\\_culture/MOO\\_MUD\\_IRC/curtis\\_mudding.article](http://www.eff.org/pub/Net_culture/MOO_MUD_IRC/curtis_mudding.article)

<sup>216</sup> Bruckman: Gender Swapping

<sup>217</sup> Reid: Electropolis. Dabei hat sich diese eigene Kultur des IRC erst langsam herausgebildet. Bei mehreren IRC-Forschern findet sich die Anekdote über den New Yorker Psychiater Stanford Lewin, der sich Mitte der 80er Jahre in einem Chatroom als behinderte Frau ausgab, um Frauen kennenzulernen und ihre Psyche zu studieren. Die Sache flog mit einem großen Eklat auf, eine Reaktion, die heute unter IRC-Nutzern eher mit Unglauben aufgenommen wird: Das Spiel mit der Identität wird heute als grundsätzlicher Bestandteil des IRC akzeptiert (Vgl. z.B. Müller: Virtuelle Körper, Kapitel 10).

<sup>218</sup> Bechar-Israeli: From Bonehead

<sup>219</sup> Kotte: Der Mensch, S. 165

Andererseits kann ein Nickname auch ein Mittel der Repräsentation sein, im Sinne eines Spielangebotes. Das folgende Beispiel zeigt, wie der Nickname „Matrose“ zum Ausgangspunkt eines Rollenspiels zwischen zwei Usern wird:

„(zora) Jetzt noch ein bißchen Party Mucke? Wer schlägt was vor?  
 [...]
 (Matrose) stromgitarrenmusik!!  
 [...]
 *Daniro nimmt Matrose seine Musik weg*  
 [...]
 *Matrose knuepft Daniro an der obersten rah uaf*  
 [...]
 *Daniro wehrt sich mit Händen und Füßen*  
 [...]
 *Matrose laeest daniro zur Strafe erstmal auspeitschen*  
 [...]
 *Daniro hat die Peitsche mit einer Schaumgummipeitsche vertauscht*  
 [...]
 *Matrose laesst daniro kielholen*  
 [...]
 *Daniro zieht seinen Taucheranzug an*  
 [...]
 *Matrose fuellt helium in daniros sauerstoffflasche*  
 [...]
 *Daniro schreit um sein Leben \*wieMickyMaus\**  
 [...]
 *Matrose lacht sadistisch und schmeisst Daniro ins Wasser*  
 [...]
 *Daniro ruft seinen Freund Flipper*  
 [...]
 *Matrose teilt Daniro mit, daß flipper gestern auf seiner thunfischpizza gelandet ist*  
 [...]
 *Daniro schwimmt auf eine einsame Insel*  
 [...]
 Daniro geht in einen anderen Raum: **Einsame Insel**  
 [...]
 Matrose geht in einen anderen Raum: **Einsame Insel**<sup>220</sup>

Das Beispiel verdeutlicht den Unterschied zwischen persona und Figur, Präsentation und Repräsentation. Der Nickname ‚Matrose‘ ist zuerst ein normales Pseudonym im Sinne der Präsentation, kann aber auch im Sinne der Repräsentation als ein Spielangebot

---

<sup>220</sup> Mitschnitt aus dem unicum-Chat vom 24.11.1998, zitiert nach Beißwenger: Kommunikation, S. 194-197 [Tippfehler wie im Original]. Beißwenger hat auch dezidiert untersucht, wie ein Gespräch

wahrgenommen werden. Dabei ist der Rollenspielcharakter der Unterhaltung, oder um mit Beißwenger zu sprechen, der Charakter der „Simulation“<sup>221</sup>, für alle Gesprächspartner deutlich. Wenn also ein Nickname nicht im Sinne der Präsentation als persona, sondern als Name einer Figur aufgefaßt wird, was sich daran erkennen läßt, daß sich das Gespräch in einem fiktionalen Rahmen bewegt, dann kann von Repräsentation gesprochen werden.

Kurz sei anhand des obigen Beispiels darauf hingewiesen, daß auch die Benennung eines Raumes zum Kommunikationsanlaß werden kann. In den meisten Chatsystemen und in den sozialen MUDs ist es problemlos möglich, jederzeit einen neuen Raum zu schaffen, in den man, will man sich dort unterhalten, dann andere User ‚locken‘ muß. Michael Beißwenger hält fest, daß die Eröffnung eines neuen Raumes nicht nur ein potentielles Kommunikationsangebot im Sinne der Präsentation, sondern auch ein „Konstituieren von Spielen“<sup>222</sup>, eine Art Regelvorgabe für die Besucher dieses Raumes ist. Die Benennung eines Raumes als „Gemütliche\_Almhütte\_in\_den\_Bergen“, oder wie im obigen Beispiel „Einsame Insel“, hat also wie ein Nickname die Funktion, Interesse zu wecken, legt aber auch Besuchern dieses Raumes ein bestimmtes (Spiel-) Verhalten nahe: Sie sollen sich verhalten, als wären sie in einer gemütlichen Almhütte oder auf einer einsamen Insel.

„Insofern besitzt ein Chat-Teilnehmer, indem er einen Chat-Raum eröffnet, die Möglichkeit, diesen als ein Spiel zu konstituieren, indem er eine eigenmächtige Setzung vornimmt und somit über eine irgendgeartete Simulation den Ausgangspunkt schafft für eine spezifische Art von Interaktion [...]“<sup>223</sup>

In MUDs, die es ermöglichen, einen Raum samt Inventar detailliert zu beschreiben, ihm eine eigene Zeit, ein eigenes Wetter und programmierte Bewohner zu schaffen, ist dieses „Konstituieren von Spielen“ noch deutlicher zu sehen. Ähnlich wie die Benennung der eigenen persona dient also das Benennen eines neuen Raumes der Präsentation, kann aber auch als Angebot zur Repräsentation verstanden werden.

Die Benennung der persona und neuer Räume spielt allerdings eine untergeordnete Rolle. Entscheidend ist in MUDs und Chatrooms die Kommunikation: Das, was man tippt. Über den Kommunikationserfolg in einem Chatroom entscheiden vor allem (Tipp-) Geschwindigkeit und Schlagfertigkeit:

„Speed of response and wit are the stuff of popularity and community on IRC. The Internet relays chat, and such social endeavour demands speed of thought - witty

---

ablaufen muß, damit ein solches Rollenspiel funktioniert. Eine derart detaillierte Betrachtung ist für diese Arbeit aber unnötig.

<sup>221</sup> Beißwenger: Kommunikation, S. 159

<sup>222</sup> Ebd. S. 161

<sup>223</sup> Ebd. S. 162

replies and keyboard savoir faire blend into a stream-of-consciousness interaction that valorises shortness of response time, ingenuity and ingenuousness in the presentation of statements. The person who cannot fulfil these requirements – who is a slow typist, who demands time to reflect before responding, will be disadvantaged.”<sup>224</sup>

Es geht nicht darum, etwas Schlaues oder Wohlüberlegtes zu sagen, es geht um Schlagfertigkeit und Schnelligkeit. Wer die anderen zum Lachen bringt (\*lol\*), der beherrscht sein Fach, mit dem unterhält man sich gerne.

Die Kommunikation auf der Ebene der persona soll dabei als Form der Präsentation bezeichnet werden. Aber auch hier sind Selbstpräsentation („<Steffi\_24> Ich wohne in Gelsenkirchen“) und Repräsentation möglich. Sobald die Unterhaltung wie in obigem Beispiel einen fiktionalen Charakter bekommt, sobald die „Fernlinge“ nicht mehr als personae, sondern als Figuren interpretiert werden, bewegt sich das Gespräch auf der Ebene der Repräsentation. Daniro und Matrose befinden sich ihrer Unterhaltung nach nicht in einem Chatroom, sondern auf einem Schiff. Der Ort der Unterhaltung wechselt vom Virtuellen ins Fiktionale. Hier beginnt die Repräsentation.

Insgesamt zeichnet sich die synchrone computergestützte Kommunikation in hohem Maße durch die verschiedenen Formen der Präsentation aus, sie fordert sie sogar. Dabei kann die Art der Präsentation von Zeile zu Zeile wechseln, ähnlich wie es Andreas Kotte für die Performances von Christoph Schlingensiefel nachgewiesen hat.<sup>225</sup>

	<b>Selbstpräsentation</b>	<b>Präsentation</b>	<b>Repräsentation</b>
<b>Wer</b>	User	Persona	Figur
<b>Wo</b>	Realer Ort z.B. vor dem Computer	Virtueller Ort z.B. Chatroom	Fiktionaler Ort z.B. Segelschiff
<b>Was</b>	Bezüge auf das Real Life und die reale Person	„Metakommunikation“	Rollenspiel

### **Abbildung 8 - Das Präsentationsmodell im Bezug auf die synchrone CMC**

Für den IRC scheint dabei vor allem der ständige Wechsel zwischen den verschiedenen Formen der Präsentation kennzeichnend. Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt auch Natascha Adamowsky, die die CMC aus dem Blickwinkel des Spiels untersucht hat:

<sup>224</sup> Reid: Electropolis

<sup>225</sup> Kotte: Der Mensch, S. 162



„Es ist der paradoxe Kommunikationsmodus des Spiels, in dem sich Netzkommunikation vorrangig ereignet. Die performances entrollen sich zwischen ‚nicht wirklich‘ und ‚nicht unwirklich‘, und es liegt eine besondere Lust in diesem Schwebestand, der sich durch die Oszillation der Mehrdeutigkeiten charakterisiert.“<sup>226</sup>

Untersucht man MUDs aus dem Blickwinkel des Präsentationsmodells, so fällt auf, daß in den verschiedenen Arten jeweils verschiedene Arten von Präsentation schwerpunktmäßig vertreten sind. Adventure MUDs sind z.B. geprägt durch fiktionale Rollenspiele, in manchen, wie dem freien *Ultima Online Server Neue Welt*, ist es gar verboten, die Ebene der Repräsentation zu verlassen, wie folgender Paragraph aus den allgemeinen Regeln deutlich macht:

„§11 OOC im Spiel (Out Of Character) ist verboten. Ebenso ist es verboten, seine Skills zu erwähnen. Umschreibt in solchen Fällen das ganze einfach (ich bin ganz gut im Schmieden) oder benutzt den UO Chat oder ein externes Programm wie ICQ. Bei Zuwiderhandlung können harte Strafen folgen.

a) Genauso verboten ist es, seine Gedanken mit Emotes auszudrücken. Denn keiner kann Gedanken lesen [...].“<sup>227</sup>

Wer „Out Of Character“ spielt, sich auf seine reale Person (Selbstpräsentation) oder die technische Ebene des Spiels (Skills, Bugs, etc.) und damit auf die Ebene der Präsentation bezieht, wird mit ‚Gefängnis‘, bestraft, also für mehrere Tage vom Spiel ausgeschlossen.

Während in Adventure MUDs also fiktionale Rollenspiele und damit die Repräsentation vorherrschen, zeichnen sich Educational MUDs durch das genaue Gegenteil, durch eine besondere Betonung des Real Life aus: Die User loggen sich mit ihrem richtigen Namen ein (der oft sogar überprüft wird, bevor man einen Account bekommt), die Gespräche drehen sich vorrangig um das Real Life.

In sozialen MUDs kommen zwar sicher alle Arten der Präsentation vor, trotzdem läßt sich hier ein Schwerpunkt auf der Präsentationsebene konstatieren.

Educational MUDs	Social MUDs	Adventure MUDs
Selbstpräsentation	Präsentation	Repräsentation

**Abbildung 9 - MUDs und die Formen der Repräsentation**<sup>228</sup>

<sup>226</sup> Adamowsky: Spielfiguren S. 215. Inwieweit die Begriffe ‚Spiel‘ und ‚Theatralität‘ und ihre Zugänge zur CMC sich ergänzen oder ausschließen, ist eine Frage, die im Rahmen dieser Arbeit aber nicht geklärt werden kann.

<sup>227</sup> Auszug aus den „Allgemeinen Regeln“ des *Ultima Online Servers Die neue Welt* (<http://195.227.87.208/DNW/pages/regeln/allgemein.htm>, 12.02.2001).

<sup>228</sup> Die Grafik sagt nur aus, welche Art der Präsentation vorrangig vorkommt. Natürlich sind auch die jeweils anderen Arten der Präsentation anzutreffen.

Zusammenfassend kann also festgehalten werden, daß sich die verschiedenen Arten der CMC durch ein extrem hohes Maß an Selbstpräsentation, Präsentation und Repräsentation auszeichnen. Die Formen der Präsentation werden dabei zweifelsohne von den Kommunikationspartnern als Hauptfunktion ihrer Interaktion<sup>229</sup> wahrgenommen, sie sind in diesem Fall gleichbedeutend mit der Interaktion und werden sogar gefordert, ihr Fehlen wird mit Kommunikationsverweigerung bestraft.

Insgesamt kann also für die synchrone computergestützte Kommunikation ein hohes Maß an Theatralität konstatiert werden, es scheint sogar, als wäre Theatralität die zentrale Qualität dieser Kommunikationsform. Würde diese Qualität beispielsweise beim Chatten wegfallen, z.B. indem man Chatrooms mit Livevideobildern der User kombinieren würde, wäre der zentrale Reiz, das Spiel mit den verschiedenen Arten der Präsentation, zerstört.

Die synchrone CMC fördert das Spiel mit der Theatralität und ihren Formen in einem Maß, wie es in der F2F-Kommunikation nicht vorkommt. In diesem Sinne ist die Kommunikation in Chatrooms und MUDs auch ein „Identity Workshop“<sup>230</sup>, und, sollte man der Ansicht sein, wir leben in einer postmodernen Gesellschaft, ein typisches Kind ihrer Zeit.<sup>231</sup>

### **B.3. Rückschlüsse I : Theatralität im Internet?**

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß im Internet durchaus theatrale Phänomene anzutreffen sind. Die Theatralität ist sogar ein zentraler Aspekt der synchronen computergestützten Kommunikation – diese Kommunikationsformen verlangen ihren Benutzern theatrales Verhalten ab. Das Medium verändert die Art der Kommunikation.

Dabei erfüllen die beschriebenen Phänomene nicht nur die formalen und inhaltlichen Aspekte der oben erarbeiteten Definition von Theatralität, es scheint auch im umgangssprachlichen Sinne logisch, diese Phänomene als theatral zu bezeichnen.

Diese Untersuchung hat damit eine Ausweitung des Theatralitätsbegriffes zur Folge, wenn auch nicht „bis zu dessen vollständigen Auflösung“<sup>232</sup>. Wie sich durch die technische Entwicklung die Präsenz zur Telepräsenz ausweitet, so weitet sich auch der Begriff Theatralität (ohne daß hier analog von ‚Teletheatralität‘ gesprochen werden soll). Radio, Fernsehen und Kino sind nach dieser Definition damit weiterhin nicht Untersuchungsgegenstand der Theatralitätsforschung, Chatrooms, MUDs und Online-Computerspiele sind es, genauso wie -

---

<sup>229</sup> Vgl. Kotte: Der Mensch, S. 166

<sup>230</sup> Bruckman, Amy: Identity Workshop. Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality, Boston 1992, <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/bruck3.txt>

<sup>231</sup> Der Zusammenhang zwischen Postmoderne und computergestützter Kommunikation aus dem Blickwinkel der Theatralität wäre ein spannendes Untersuchungsfeld, soll im Rahmen dieser Arbeit aber aus Gründen der Stringenz keine Beachtung finden.

<sup>232</sup> Xander: Theatralität S. 114

soviel zum Thema „beleidigende Familiarisierung“<sup>233</sup> - Telefon- und Cybersex. Das Theater wird es verkraften, und für die Einbeziehung dieser Phänomene sprechen gute Argumente.

Die verschiedenen Formen der Präsentation gehören zu den zentralen Aspekten der synchronen CMC, sie werden nicht nur als Hauptfunktion der Interaktion ausgemacht, sie sind ein Großteil dieser Interaktion.

Natürlich stellt sich damit die Frage, ob ein Medium, das die Theatralität derart fordert, nicht auch zwangsläufig für das Theater geschaffen ist. Zumindest ließe das die obige Definition (Theater gleich Theatralität plus Institutionalisierung) vermuten. Im folgenden sollen verschiedene Theaterprojekte aus dem Internet vorgestellt werden um danach die Frage zu diskutieren: Ist das Theater?

## **C. Theaterprojekte im Internet**

### **C.1. Abgrenzungen**

„Theater ist live!“. Der Slogan des Deutschen Bühnenvereins, der - über die Bedingung der „Liveness“ - auch Eingang in die in Kapitel B.1.2.2 entwickelte Definition des Begriffes Theater gefunden hat, schränkt die Suchfelder, in denen man nach Theater im Internet suchen kann, erheblich ein. Livekommunikation ist im Internet, darauf wurde in den vorhergehenden Kapiteln schon hingewiesen, nur in den Kommunikationsangeboten der synchronen computergestützten Kommunikation (CMC) möglich. Es scheint also eine schlüssige Einschränkung, im Rahmen dieser Arbeit nur Projekte zu untersuchen, die sich der Möglichkeiten der synchronen CMC bedienen, die also Chatrooms, MUDs oder ähnlichen Systeme künstlerisch nutzen.

Außerdem sollen hier, um das Untersuchungsfeld weiter einzuschränken, nur Projekte berücksichtigt werden, die speziell für das Internet konzipiert sind, die also die ‚Räume‘ des Internet als Aufführungsort nutzen. Es geht um Theater im Internet und nicht um Theater mit dem Internet. Diese Einschränkung erscheint folgerichtig, da ja auch die vorangehenden Kapitel netzimmanent argumentiert haben.

Unbestritten ist, daß durch diese Einschränkungen viele Projekte und künstlerische Strömungen im Internet, die auf die eine oder andere Weise mit dem Theater verbunden sind, unberücksichtigt bleiben müssen: Grundsätzlich fallen z.B. alle „Mixed Media“-Projekte, die das Netz als zusätzlichen Distributionskanal oder als Übertragungsweg nutzen, weg. Beispiele

---

<sup>233</sup> Lazarowicz: Einleitung, S. 29

hierfür wären Real Life-Projekte, die gleichzeitig oder nachträglich per ‚Streaming Video‘<sup>234</sup> ins Netz übertragen werden.<sup>235</sup> Von der Untersuchung ausgeschlossen werden desweiteren Performances, die ‚Videoconferencing‘<sup>236</sup> oder ähnliche Systeme zur Übertragung zwischen zwei oder mehreren Aufführungsorten nutzen, ein Ansatz, der vor allem im sogenannten ‚Dance Tech‘-Bereich<sup>237</sup> sehr oft genutzt wird.<sup>238</sup>

Ebensowenig sollen hier Projekte besprochen werden, denen der Aufführungscharakter fehlt, die die grundsätzliche Bedingung der Liveness nicht erfüllen. Damit gehört der große Bereich der „Netzliteratur“ nicht zum Gegenstand dieser Untersuchung. Obwohl man Hypertext-Projekten durchaus eine gewisse Performativität zusprechen kann, wenn z.B. die Entscheidung über den Fortgang eines in sich verlinkten Hypertextes dem Leser überlassen wird, fehlt diesen Projekten doch die Transitorität, die das Theater auszeichnet. Der Weg des Lesers durch den Text ist jederzeit wiederholbar, der Text ist, als Leseangebot, ständig im Netz verfügbar und nicht an spezielle Aufführungszeiten gebunden. Dies gilt auch, wenn sich Netzliteratur in Dramenform präsentiert.<sup>239</sup>

Auch Projekte, die das Internet nutzen, um im Vorfeld der Aufführung die Kommunikation zwischen den Beteiligten zu erleichtern, oder die die Öffentlichkeit über das Netz an der Entstehung eines Textes oder Konzeptes beteiligen, sollen hier nicht besprochen werden.<sup>240</sup> Hier handelt es sich um spezielle Produktionsformen, deren Ergebnisse entweder gar nicht oder traditionell zur Aufführung kommen.

Unbeachtet bleiben auch die sogenannten ‚Webauftritte‘ von Theatern, also die Websites von Theatern. Viele Häuser, z.B. das Schauspielhaus Hamburg, versuchen in letzter Zeit verstärkt

---

<sup>234</sup> Als Streaming Video bezeichnet man die Liveübertragung ins Internet. Momentan sind diese Übertragungen, bedingt durch die geringen Bandbreiten, noch nicht ausgereift: Die Bilder sind extrem klein und werden oft nur einmal pro Sekunde oder seltener aktualisiert. Ton und Bild stimmen nicht überein. Auf dem derzeitigen Stand der Technik ist Streaming Video keineswegs als Alternative zum Fernsehen zu verstehen.

<sup>235</sup> Vgl. z.B. die Übertragungen von Peter Steins *Faust*: [www.theaterkanal.de](http://www.theaterkanal.de)

<sup>236</sup> Der Ausdruck Videoconferencing bezeichnet in etwa das, was man im Deutschen ‚Bildtelefon‘ nennt: die Livekommunikation über das Internet, gestützt auf Übertragungen von Ton und Bild. Inzwischen gibt es etliche Projekte, die diese Kommunikationsform künstlerisch nutzen, z.B. Isabelle Jenniches Projekt *I do fly* (<http://www.9nerds.com/isabelle/>). Die Entscheidung, derartige Projekte hier nicht zu besprechen, ist nicht eindeutig. Sie hängt ab von der Entscheidung, ob man Videoconferencing als bloße Übertragung definiert oder von einem dritten, virtuellen Ort ausgeht, an dem eine Videoconferencing-Unterhaltung stattfindet. Ich möchte für ersteres plädieren und daher hier keine derartigen Projekte besprechen.

<sup>237</sup> Vgl. z.B. die sehr aktive gleichnamige Mailingliste.

<sup>238</sup> Z.B. Company in Space (<http://www.companyinspace.com/>), Gertrude Stein Repertory Theatre (<http://www.gertstein.org>) oder das Projekt Oudeis (<http://kaneda.iguw.tuwien.ac.at/oudeis/>).

<sup>239</sup> Vgl. z.B. Charles Deemers Hyperdrama *The last song of Violeta Parra* (<http://www.teleport.com/~cdeemer/chile/chile-m.html>).

<sup>240</sup> Vgl. z.B. Virtopera (<http://www.virtopera.com>) oder das Impronet (<http://www.szenator.de/Impronet/impronet.htm>).

und unter großem Marketingaufwand, ihre Websites als ‚Theater im Internet‘ zu verkaufen. Aus der Perspektive dieser Arbeit ist das ein Etikettenschwindel.<sup>241</sup>

Im folgenden sollen einige Projekte beschrieben werden, die die Angebote der synchronen computergestützten Kommunikation als Aufführungsorte künstlerisch nutzen und sich auch selbst im Theaterbereich verorten. Dabei soll einerseits versucht werden, einen Überblick über die Aktivitäten in diesem Segment zu geben<sup>242</sup>. Andererseits sollen einzelne Projekte (mehr oder weniger) detailliert diskutiert werden, um im Rahmen dieser Arbeit nicht nur formal zu beschreiben, sondern auch inhaltlich zu argumentieren.

Die grundsätzlichen Fragen, ob es sich bei derlei Projekten um Theater handelt, was verloren geht oder gewonnen wird, wenn Theater auf dem Computerbildschirm stattfindet, oder ob es gar sinnvoller erscheint, solche Aktivitäten im Netz nicht als Theater zu bezeichnen, sollen dabei erst am Ende dieses Kapitels, in Kenntnis aller Beispiele, diskutiert werden.<sup>243</sup>

## C.2. Theater im IRC

Schon 1993, in der Frühphase des Internets - das World Wide Web war noch nicht erfunden - experimentierte eine Gruppe von IRC-Usern um Stuart Harris mit Theater im IRC. Ihr erstes Stück, *Hamnet*, eine Adaption von Shakespeares *Hamlet*, war wohl der erste Versuch überhaupt, Theater im Internet zu verwirklichen.<sup>244</sup> Stuart Harris, der Begründer der Hamnet Players und Autor des Stückes, war ein ehemaliger Schauspieler aus England, der später in die USA auswanderte und Computerbücher, v.a. über den IRC, veröffentlichte. Harris war ein großer Fan des Internet Relay Chats, kritisierte aber dessen Inhaltslosigkeit und Banalität. *Hamnet* war für ihn ein Versuch, Kultur in den IRC zu bringen, den IRC für Kunst zu nutzen.<sup>245</sup> Die Uraufführung von *Hamnet* fand am 12.12.1993 im IRC-Channel #hamnet

---

<sup>241</sup> <http://www.schauspielhaus.de>. Die Seite bietet einige bunte Flashfilmchen von Aufführungen, ein Angebot zum kollektiven Schreiben und einen Schreibwettbewerb.

<sup>242</sup> Das Internet ist groß. Unabhängig von Aufwand und Suchstrategien wird man immer nur einen Teil der für eine Untersuchung relevanten Internetseiten kennen. Das gilt sicher auch für diese Arbeit.

<sup>243</sup> Unabhängig von dieser Fragestellung sollen die Projekte dabei im folgenden als ‚Theater‘ bezeichnet werden, und auch verwandte Begriffe wie Regisseur, Darsteller, Zuschauer etc. sollen Anwendung finden. Diese Bezeichnungen sind im folgenden als vorläufig zu verstehen, ihre Verwendung erleichtert schlicht die Auseinandersetzung mit den Arbeiten.

<sup>244</sup> Die Aufführungen des *Hamnet* im November und Dezember 1993 stellen eine umso größere Leistung dar, wenn man sich die in der Kunstgeschichte verbreitete Ansicht vor Augen hält, Netzkunst existiere erst seit dem Jahreswechsel 1993/94, da zu dieser Zeit der erste Browser namens Mosaic veröffentlicht wurde: „[...] künstlerische Arbeiten im WWW gibt es im Prinzip erst seit dem Jahresbeginn 1994“ (Huber, Hans Dieter: digging the net - materialien zu einer geschichte der kunst im netz. In: Artechock, München 1999, <http://www.artechock.de/kunst/magazin/re/netzku3.htm>, Absatz 1 und Fußnote 2).

<sup>245</sup> (Chat-) Gespräch mit dem Autor am 21.01.2001

statt<sup>246</sup>, es gab eine weitere Aufführung.<sup>247</sup> Nach dem *Hamnet*, der ein großer Erfolg war (bei der zweiten Aufführung gab gar ein Mitglied der Royal Shakespeare Company den Hamlet), produzierten die Hamnet Players zwei weitere Stücke im IRC, *PCBeth, an IBM Clone* (1994)<sup>248</sup> und *An IRC-Channel named #Desire* (1995)<sup>249</sup>, bevor sie sich aus organisatorischen Gründen – der „Cyberturge“ stieg aus – auflösten.

Ich möchte im folgenden relativ detailliert auf *Hamnet* eingehen, weil es sich um das erste ‚Theaterstück‘ des Internet handelt, die Dokumentationslage ausgesprochen gut ist und auch der Aufführungsort eine Besonderheit darstellt. Nach den Hamnet Players hat niemand mehr den IRC für Theaterexperimente genutzt. Da sie die technischen Angebote dieses Mediums extrem ausschöpften, bedarf es detaillierter Erklärungen, um den Text und seine Qualitäten sowie die Vor- und Nachteile des Aufführungsortes verstehen zu können.

### **C.2.1. Beispiel I: The Hamnet Players - *Hamnet*, 1993**

#### **C.2.1.1. Der Text: Reduce to the max?**

Das Script des *Hamnet*<sup>250</sup> besteht aus einem ‚Bühnenbild‘, einem Prolog und 80 Zeilen Text in fünf Szenen. Schon formal zeigt sich hier – gegenüber den knapp 3800 Versen der Shakespeareschen Vorlage<sup>251</sup> – die radikale Verkürzung des Dramas. Die Zahl der Darsteller verringert sich auf elf.<sup>252</sup> Allerdings sind alle Hauptfiguren vertreten, wenn auch teilweise nur noch mit einem einzigen Satz:

<Polonius> Arrrrghhhh!!! [50]

---

<sup>246</sup> Ein erster Versuch am 14.11.1993 scheiterte, da ein Sturm die Stromversorgung in Kalifornien unterbrach und Stuart Harris so nicht ins Netz gelangen konnte (vgl. Danet, Brenda et al: *Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat*, In: *Journal of Computer Mediated Communication*, Volume 1, Issue 2, 1995, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html>, Kapitel: „The Logistic of Virtual Production“).

<sup>247</sup> Vgl. Logfiles im Anhang, Kapitel G.3.2. und G.3.3.

<sup>248</sup> Vgl. <http://www.hambule.co.uk/hamnet/>. Die Wahl des Stückes *Macbeth* beruhte auf einem Wortspiel: „If Shakespeare would have had a choice, he would have taken a PC, not a Mac“ (Stuart Harris im Gespräch mit dem Autor am 21.01.2001).

<sup>249</sup> Ebd. Es handelt sich (offensichtlich) auch bei diesem Stück um eine Parodie, diesmal auf *A Streetcar named Desire* von Tennessee Williams.

<sup>250</sup> Vgl. Anhang, Kapitel G.3.1. Die Zitierweise ist folgende: Zeilenangaben in eckigen Klammern, z.B. [17], bezeichnen die Zeile im Script. Zeilenangaben der Form 1,139 bezeichnen Zeilen aus den Logfiles, in diesem Fall also Zeile 139 aus dem Logfile der ersten Aufführung (Anhang Kapitel G.3.2.).

<sup>251</sup> Shakespeare, William: *Hamlet*, zweisprachige Ausgabe übersetzt von Holger M. Klein, Stuttgart: Reclam 1984

<sup>252</sup> Die technischen Darsteller nicht mitgerechnet, vgl. weiter unten.

Nach dem Prolog, der kein direktes Vorbild im *Hamlet* hat, folgen fünf Szenen, die sich, abgesehen von der dritten Szene<sup>253</sup>, sehr klar als Parodien einzelner Szenen des *Hamlet* identifizieren lassen.<sup>254</sup>

<b>Hamnet</b>	<b>Hamlet</b>	<b>Inhalt</b>
Prolog	-	Publikumsanweisungen, Zitat aus <i>As you like it</i>
Szene 1	I.5	Gespräch zwischen Hamlet und dem Geist
Szene 2	III.1, Z. 56-147	„To be or not to be“-Monolog, Gespräch mit Ophelia
Szene 3	III.2, Z.292-367	Gespräch mit Rosenkranz und Gldenstern
Szene 4	III.4	Streit mit der Mutter und Ermordung Polonius'
Szene 5	V.2, Z. 215-E	Finale: Alle sterben; Thronbesteigung Fortinbras

### **Abbildung 10 - Hamnet-Kurzscenar**

Die Handlung wird wesentlich reduziert. Nicht nur Nebenhandlungen wie die Sorge um das Rsten Fortinbras, die Einblicke in Ophelias Familie oder die bekannte Totengrberszene fehlen, sondern auch das zentrale Motiv der Mausefalle. Auch die bernommenen Szenen werden teilweise inhaltlich stark verndert. So behauptet der Geist keineswegs, von seinem Bruder umgebracht worden zu sein. Er beanstandet lediglich, da sein Bruder und seine Witwe ein sexuelles Verhltnis haben. Rosenkranz und Gldenstern erleben das Finale, und die Knigin stirbt nicht durch einen Unfall, sondern durch Hamlets Hand:

<Queen> Holy shit this Danish vodka is like poison :-@ [63]

<Hamlet> and u always thought i was just wasting my time in chem lab, hehehe [64]

Die Zusammenhnge zwischen den einzelnen Szenen werden nicht explizit genannt, sie sind durch den gemeinsamen Kontext, den *Hamlet*, gegeben. Wer Shakespeares *Hamlet* nicht kennt, wird der Handlung des *Hamnet* kaum folgen knnen. Daher erscheint auch die Auswahl der Szenen als zweitrangig, denn die Handlung des *Hamnet* steht nicht im Vordergrund. Wichtig ist, da man die Vorlage erkennt.<sup>255</sup> Im Fokus auf die Shakespearesche

<sup>253</sup> Die bereinstimmung zwischen den beiden Szenen ist nicht so deutlich, sie gleichen sich aber in vielen der vorkommenden Motiven, so da man davon ausgehen kann, da III.2 der Szene zugrunde liegt, aber wesentlich freier bearbeitet wurde als der Rest: Rosenkranz und Gldenstern waren offensichtlich schon einmal da („re“ [33],[34]), sie sorgen sich um Hamlet, Hamlet gibt keine Antwort und verschwindet schlechtgelaunt („Exit Hamlet in a sulk“ [38]). Die darauffolgende Szene ist in beiden Fllen die Unterredung mit der Mutter. Das Motiv des Beobachtens und Belauschens wird hier wohl stellvertretend fr die vielen Male, die es im Hamlet (und im IRC) vorkommt, auf Rosenkranz und Gldenstern bertragen ([40]-[42]).

<sup>254</sup> Neben der Handlung werden z.B. auch die Originalszenenanweisungen verwendet ([8], [30], [43]) sowie Originalzitate aus der jeweiligen Szene (vgl. weiter unten).

<sup>255</sup> Aus dieser Perspektive ist Szene 3 sicher die schwchste.

Vorlage erfüllt der *Hamnet* damit die literaturwissenschaftlichen Kennzeichen der mit der Parodie verwandten literarischen Travestie:

„Als Travestie bezeichnet man [...] einen zweiten Typus von Parodie, in denen der Grundtext und die Figuren und Situationen in ein anderes Umfeld versetzt werden, d.h. also ein neues ‚Kostüm‘ bekommen. Sie werden auch zeitlich in die dem jeweiligen Publikum vertraute Gegenwart versetzt.“<sup>256</sup>

Entscheidend ist außerdem, daß eine Travestie nur mit einem sehr berühmten Stück als Vorlage funktionieren kann: Sie „wirkt [...] erst bei Kenntnis des Originals und bevorzugt daher antike oder allgemein bekannte Stoffe und Werke [...]“<sup>257</sup>. Die Zuschauer müssen die Vorlage kennen, um den Witz und die Dreistigkeit der Verkürzungen wahrnehmen zu können. Die zweite Szene zeigt deutlich, wie Harris mit dem Original umgeht:

```
**<< Action >>** : _Enter Ophelia [21]
<Ophelia> Here's yr stuff back [22]
<Hamlet> Not mine, love. Hehehehehe ;-D [23]
<Ophelia> O heavenly powers: restore him! [24]
**<< Action >>** Ophelia thinks Hamlet's nuts [25]
<Hamlet> Make that "sanity-deprived", pls.... [26]
<Hamlet> Oph: suggest u /JOIN #nunnery [27]
<Ophelia> :-( [28]
*** Signoff: Ophelia (drowning) [29]
```

Das Original liest sich so:

Oph. My lord, I have remembrances of yours  
That I have longed long to re-deliver.  
I pray you, now receive them.  
Ham. No, not I!  
I never gave you aught.  
Oph. My honour'd lord, you know right well you did,  
And with them words of so sweet breath composed  
As made the things more rich. Their perfume lost,  
Take these again; for to the noble mind  
Rich gifts wax poor when givers prove unkind.  
There, my lord.  
Ham. Ha, ha! Are you honest?  
[...]  
Oph. Heavenly powers, restore him!<sup>258</sup>

<sup>256</sup> Müller-Schwefe, Gerhard: Shakespeare im Narrenhaus. Deutsche Shakespeare-Parodien aus 2 Jahrhunderten, Tübingen 1990, S. XIII

<sup>257</sup> Wilpert, Gero von: Sachwörterbuch der Literatur, Stuttgart 1989, S. 966

<sup>258</sup> Shakespeare: Hamlet, III.1, Z. 93-103 und Z. 140



Die Szene wird extrem verkürzt, bleibt aber nahe am Original. Diesen Eindruck unterstützt die Übernahme des Originalzitates [24] und des zentralen Wortes „nunnery“<sup>259</sup>. Fünfmal fordert Hamlet Ophelia im Original auf, ins Kloster zu gehen.<sup>260</sup> Harris verwandelt dieses zentrale Motiv in:

<Hamlet> Oph: suggest u /JOIN #nunnery [27]

Hamlet schlägt also Ophelia vor, den Chatroom #hamnet zu verlassen, und statt dessen (mittels des IRC-Befehls /JOIN) den Channel #nunnery zu besuchen.

Die Originalzitate stehen, wie schon obiges Beispiel gezeigt hat, in deutlichem Kontrast zum sprachlichen Niveau des restlichen Textes. Diese Polarität ist Harris bewußt, wie in der vierten Szene deutlich wird:

<Queen> Er.... [46]

<Prompter> Psst! Thou hast thy father much offended. [47]<sup>261</sup>

<Queen> Oh, right.... Yr dad's pissed at u [48]

Die Königin übersetzt den Einwurf des Souffleurs aus der Sprache Shakespeares in die Sprache des IRC, der den übrigen Text prägt. Dieser zweite Bezugsrahmen, die Welt des Chatters, wird schon im Prolog offen genannt (wobei das zugrundeliegende Zitat nicht aus dem *Hamlet*, sondern aus *As you like it* stammt<sup>262</sup>):

<PROLOGUE> All the world's a Unix term.... [3]

<PROLOGUE> ...and all the men & women merely irc addicts.... [4]

Harris übersetzt den *Hamlet* in die Welt des IRC. Das Stück parodiert dadurch nicht nur den *Hamlet*, es kommentiert auch auf ironische Weise die Sprache, Technik und Inhalte des IRC:

“To appreciate fully the clever humor in this [...] scripts, and in participants' often virtuoso improvisations on them, one must have an excellent command of both of these two very different cultural codes. One must not only know Shakespeare quite well, but also have a good command of computer, and especially IRC jargon and culture. [...] Inevitably, those knowing both codes will laugh the hardest.”<sup>263</sup>

Deutlich ist dieser Bezug auf den IRC an der Sprache zu sehen. Harris übernimmt Ausdrücke und Abkürzungen des IRC-Slang, z.B. in Hamlets ‚Monolog‘:

---

<sup>259</sup> Ein weiteres Beispiel wäre die Übernahme des altertümlichen Ausdrucks „arras“ in Zeile [49]. Im Original findet sich der Ausdruck fünfmal im Kapitel III.4, Zeilen 20-25.

<sup>260</sup> Shakespeare: *Hamlet*, III.1, Zeilen 119, 127, 136, 139, 147

<sup>261</sup> Entspricht Shakespeare: *Hamlet*, Szene III.4, Zeile 8

<sup>262</sup> Shakespeare, William: *As you like it*. Zweisprachige Ausgabe, übersetzt von Herbert Geisen und Dieter Wessels, Stuttgart 1994, Szene II.7, Zeile 140f

<sup>263</sup> Danet: *Curtain Time*, Kapitel „Incongruity“

<Hamlet> 2b or not 2b... [17]  
 <Hamlet> HmMMMMM... [18]  
 <Hamlet> :-( Bummer... [19]

Der berühmte Eingangsvers wird in IRC-Manier aufs äußerste verkürzt, „bummer“ steht dabei wie das Emoticon für „an unpleasant or depressing experience, especially one induced by a hallucinogenic drug; a disappointment, a failure“<sup>264</sup>. Ein weiteres Beispiel wäre:

<Queen> Don't flame me, i'm yr Ma! [45]

„Flame“ steht im IRC für die üblen Beschimpfungstiraden, eine Folge der Anonymität des IRC, die in manchen Channels an der Tagesordnung ist. Hier zeigt sich auch eine der typischen Abkürzungen, „yr“ für your. Brenda Danet bezeichnet diese Übernahme von stilistischen Merkmalen des Chatslangs treffend als „the textual freezing of online style“<sup>265</sup>.

Ein weiterer Bezug zum IRC ist in der generellen Obszönität der Sprache zu sehen: „Yr uncle's fucking yr mum“ [12] oder „Ma: what the fuck's going on?“ [44] spiegeln das allgemeine niedrige Sprachniveau des IRC wieder. Harris selbst schreibt:

„Those of a nervous or puritanical disposition are warned that this is adapted for the generally ribald irc population: This is not your father's Shakespeare.“<sup>266</sup>

Mehr noch als auf die Sprache bezieht sich Harris auf die technischen Vorgaben des IRC und ihre Nutzung. Dies geschieht vor allem, indem er Handlungsabläufe aus dem Original in den IRC übersetzt.

<Ghost> Yr uncle's fucking yr mum. I'm counting on u to /KICK the bastard. [12]  
 ===== GHOST /MODE \* +o Hamlet [13]  
 \*\*\* Mode change "+o Hamlet" on channel #Hamnet by Ghost  
 <Hamlet> Holy shit!!!! Don't op me, man!!!! I've gotta think abt this, + I've got chem lab  
 in 1/2 hr. :-((( [14]

Der Geist verlangt von Hamlet, den Onkel aus dem Channel zu werfen, d.h. zu töten. Dazu verleiht er ihm den Status eines Operators. Hamlet reagiert zögerlich. Er will nicht ‚geopt‘ werden. Das ‚kicken‘ entspricht hier wie auch später dem töten, der Operatorstatus symbolisiert die (technische bzw. moralische) Berechtigung zu töten, die Hamlet im Original durch die Informationen des Geistes erlangt. Ein weiteres Beispiel wäre das Ende des Stückes:

===== FORT\_BRAS /NICK \_King [78]  
 \*\* Fort\_bras is now known as \_King

<sup>264</sup> Ebd. Kapitel „The Textual Freezing of Online Style“

<sup>265</sup> Ebd.

<sup>266</sup> Stuart Harris, zitiert nach Danet: Curtain Time, Kapitel „Obscenity“

Fortinbras ändert schlicht seinen Nickname zu `_King`. Damit ist der Thronwechsel vollzogen. Neben Shakespeares Vorlage und dem IRC persifliert Harris eine weitere Ebene: die des Theaters. Das Stück beginnt, indem sich ein Vorhang öffnet. Ein Darsteller mit dem Namen `_The` erreicht durch die Eingabe `./me CURTAIN RISES to reveal the stage set...` die Ausgabe

`_The CURTAIN RISES to reveal the stage set...`

Danach wird durch ein vorbereitetes Script, das ein Darsteller namens `_Set` einspielt, ein ASCII-Bühnenbild<sup>267</sup> gezeigt, das das Schloß Elsinore darstellt, später tritt sogar ein Souffleur auf [47]. Hier zeigt sich deutlich, daß der Text einen klassischen Theaterraum suggeriert - und damit die Erwartungen des Publikums an ein „Theater“ persifliert. Wie der Vorhang und das Bühnenbild erwachen auch die Szenenanweisungen<sup>268</sup> und die Auf- und Abtritte (`_Enter` und `_Exit`)<sup>269</sup> zum Leben, werden von Usern gespielt. Beides läßt sich einerseits als Persiflage auf die Formalitäten eines Dramas verstehen, wie Brenda Danet vorschlägt<sup>270</sup>, ist aber auch unumgänglich, um innerhalb des virtuellen Raumes fiktionale Räume zu generieren und klarzumachen, wer sich gerade darin aufhält.

Stuart Harris' *Hamnet* ist als Travestie auf Shakespeares *Hamlet* zu sehen. Die Travestie funktioniert dabei über Analogien, die sich zwischen einzelnen Handlungselementen der Vorlage und den Gebräuchen und technischen Möglichkeiten des Aufführungsortes ergeben. Die Handlung wird nicht in einen zweiten fiktionalen Rahmen übertragen (wie z.B. bei den Plaintext Players, deren *Orpheus* im Musikbusiness spielt), sondern in die Welt des IRC, die gleichzeitig den Aufführungsort darstellt. Dadurch ergibt sich eine humorvolle und kritische Bestandsaufnahme der Gebräuche und Möglichkeiten des Mediums. Darüber hinaus spielt Harris mit den Erwartungen der Zuschauer an ein Theater im Internet, eine erstaunliche Haltung, wenn man sich vergegenwärtigt, daß der *Hamnet* der erste Versuch war, Theater ins Internet zu übertragen.

---

<sup>267</sup> ASCII bezeichnet die Textzeichen einer Standardtastatur. In der Anfangszeit von Computern und Internet, als grafische Darstellungen noch nicht möglich waren, war ASCII-Kunst, also grafische Darstellungen durch Textzeichen, sehr verbreitet.

<sup>268</sup> Vgl. *Hamnet*, Zeilen [8], [16], [30], [43], [54]

<sup>269</sup> Vgl. *Hamnet*, Zeilen [9], [10], [15], [21], [31],[32], [38], [56], [73]

Die technischen Anweisungen `Scene`, `Enter` und `Exit` machen alleine schon 17,5% des Scripts aus.

<sup>270</sup> Vgl. Danet: *Curtain Time*, Kapitel „Play with the Conventions of Script Writing“

### C.2.1.2. Die Aufführungen: #hamnet

Bei den Aufführungen des *Hamnet* befanden sich alle Beteiligten, Schauspieler, Zuschauer und das ‚Regieteam‘ in ein und dem selben Chatroom: #hamnet.

Ein großes Problem stellte das Casting dar. Wurden User im Vorfeld der Aufführungen gebeten, als Schauspieler mitzuwirken, bestand die Gefahr, daß sie nicht erscheinen würden. Ernante man erst unmittelbar vor der Performance Zuschauer zu Darstellern, waren sie oft überfordert. Harris versuchte daher, größere Rollen im Vorfeld zu vergeben, kleine erst unmittelbar vor der Aufführung.

Dabei legte er großen Wert auf Improvisation. Es gab keine Proben, nur ‚technische Durchläufe‘ mit den Darstellern Scene, \_Exit und \_Enter in denen technische Fragen wie die des Channelmodus‘ geklärt wurden.<sup>271</sup> Die Darsteller erhielten im Vorfeld nicht den ganzen Text, sondern nur ihre Zeilen. Der Darsteller Scene erhielt beispielsweise folgendes Script:

```
/q scene
*** Starting conversation with scene
/l scene
*scene* ME 1: THE BATTLEMENTS [8]
*scene* ME 2: AFTER HAMLET'S CHEM LAB [16]
*scene* ME 3: INTERIOR [30]
*scene* ME 4: THE QUEEN'S CLOSET [43]
*scene* ME 5: GRUESOME FINALE [54]
*scene* ***** PLEASE ADD / BEFORE EACH ME *****
/q272
```

Die Zeilenangaben in eckigen Klammern am Ende jeder Zeile waren daher von entscheidender Bedeutung. Die Darsteller warteten, bis ihre Nummer an die Reihe kam und tippten dann ihre Zeile ein. Diese Praxis gleicht der Vorgehensweise zu Shakespeares Zeiten. Auch hier kannten die Darsteller nur ihre eigenen Texte (wobei diese Tatsache hier eher dazu diente, den Text vor Raubkopierern zu schützen).<sup>273</sup> Harris dagegen wollte durch dieses Vorgehen die Improvisation der Schauspieler fördern, indem er sie zwang, bei ihrer Eingabe auf den unbekanntem Kontext zu reagieren.<sup>274</sup> Die Aufführung war für die Schauspieler die erste Begegnung mit dem ganzen Text.

---

<sup>271</sup> (Chat-) Gespräch mit dem Autor am 21.01.2001

<sup>272</sup> Zitiert nach Danet: *Curtain Time*, Kapitel „Performing the Text, not the Play“

<sup>273</sup> Schabert, Ina (Hrsg.): *Shakespeare Handbuch*, Stuttgart, <sup>4</sup>2000, S. 108

<sup>274</sup> Auch wenn es nicht immer möglich war, versuchte Harris, bei jeder Aufführung alle Rollen neu zu besetzen, um diesen Effekt zu wahren (Gespräch mit dem Autor am 21.01.2001).

In den Logfiles finden sich dann auch viele Fälle von Improvisation. Ob es sich dabei allerdings um spontane Reaktionen handelt oder um vorbereitete Textänderungen von Schauspielern, die den Text schon kannten, bleibt ungewiß:

2.082 <Ophelia> Here's your crap back, babe: your Mac, your WP 51.a, amd your dirty  
 2.083 +mags [22]  
 2.084 <hamlet> Not mine, love. Hehehehehe ;-D [23]  
 [...]  
 2.086 <Ophelia> Oh Heavely powers!! Restore his manhood andletr him do bad things  
 2.087 +to me! [24]  
 [...]  
 2.089 \* Ophelia thinks Hamlet is a fucking goober.  
 [...]  
 2.090 <hamlet> Make that "sanity-deprived", purleez.... [26]  
 2.091 <hamlet> Oph: suggest u /JOIN #nunnery [27]  
 2.092 <Ophelia> :o  
 [...]  
 2.095 <Ophelia> :( :( [28]  
 2.096 -> \*ophelia\* drown, baby, drfown [Regieanweisung]  
 2.097 \* Ophelia is drowning in a sea of her archelogy of the soul...amnd the damn  
 2.098 +water. SHIT!  
 2.099 <Ophelia> [29]  
 [...]  
 2.101 \* Ophelia is dead  
 [...]  
 2.103 \*\*\* Ophelia has left channel #hamnet  
 [...]  
 2.109 \*\*\* aelphO (~Vgrey@apm-b337-7.ucsd.edu) has joined channel #hamnet

Ophelia erweiterte ihren Text wesentlich. Aus dem „stuff“ der *Hamnet*-Vorlage wird „your Mac, your WP 51.a, amd your dirty mags“, also ein Macintosh-Computer, eine Word Perfect Software und einige schmutzige Magazine. Auch ihre Enttäuschung spielt Ophelia wesentlich breiter aus, um schließlich als aelphO, Ophelia rückwärts inklusive Tippfehler, wieder im Chatroom zu erscheinen.

Die gemeinsame Anwesenheit von Zuschauern und Darstellern brachte große Vorteile, aber auch etliche Nachteile mit sich. Vorteilhaft war, daß die Zuschauer die Möglichkeit zur echten Interaktion hatten – und nutzten. Dieser Effekt war von Stuart Harris durchaus erwünscht:

„If irc actors ever got so skilled, and the irc audience so tame, that the entire script came out exactly as written, the performance would be a failure by definition.“<sup>275</sup>

---

<sup>275</sup> Stuart Harris, zitiert nach Danet: *Curtain Time*, Kapitel „Improvisation in Hamnet Performances“

In den Logfiles finden sich viele Beispiele, wie Zuschauer witzig auf das Stück eingehen, sich also, um auf die vorigen Kapitel zurückzukommen, spontan auf die Ebene der Repräsentation einlassen. Bei der ersten Aufführung hat z.B. ein Zuschauer, der den Nickname ‚audience‘ gewählt hatte, den Chatroom verlassen:

1.170 \*\*\* audience has left channel #hamnet  
 1.171 <Recorder> Haha  
 [...]
 1.174 <Recorder> the audience left. ;-)  
 1.175 <G\_Stern> oh shit we've lost the audience  
 [...]
 1.181 \* Prompter knew we would lose the audience  
 [...]
 1.189 <hallee> There is still an audience! Go already.  
 1.190 -> \*\_enter\* KEEP GOING

Während der selben Aufführung persiflierte ein Zuschauer geschickt die Sprache Shakespeares, indem er sich als ‚\_exeunt‘, die Shakespearesche Bezeichnung für Abgang bezeichnete:

1.149 \*\*\* Brazil is now known as \_exuent  
 1.150 \* \_exuent The Pope and his entourage.

Des öfteren bekundeten die Zuschauer auch ihre Zustimmung oder Ablehnung zum Stück und der Leistung der Schauspieler:

1.080 (AUDIENCE/#hamnet) this is absurd. sorry folks, i'm out of here. Still  
 1.081 +unimpressed by the wonders of irc.<sup>276</sup>

Während derartige Äußerungen durchaus von Stuart Harris erwünscht waren, brachte der gemeinsame Raum von Zuschauern und Darstellern auch willkürliche Störungen mit sich, wie das folgende Beispiel zeigt:

1.271 \*\*\* Kona (chaler@netcom4.netcom.com) has joined channel #hamnet  
 [...]
 1.279 <Kona> vincent price, bill bixby.  
 [...]
 1.281 <Kona> garry moore, frank zappa, kathryn hepburn  
 [...]
 1.283 <Kona> frank zappa  
 [...]
 1.285 \*\*\* Kona has been kicked off channel #hamnet by The\_QuEeN (The\_QuEeN)

---

<sup>276</sup> Weitere Beispiele wären z.B. Hamnet Logfiles, 1.049, 1.107, 1.161, 1.164, 2.088, 2.105

Solche Störungen können zwar, wie in diesem Fall, dadurch bestraft werden, daß der Verursacher aus dem Channel geworfen wird, aber auch das „Kicken“ eines Users erzeugt Textausgaben, wie überhaupt das Kommen und Gehen von Darstellern und Zuschauern, das Umbenennen und Begrüßen, ein beachtliches Hintergrundrauschen erzeugen, in dem das eigentliche Stück unterzugehen droht. Es dauerte z.B. in beiden Aufführungen relativ lang, bis die Zuschauer begriffen hatten, daß das Stück angefangen hatte. Dazu kommt das Fehlen eines Backstage-Channels, so daß auch Regieanweisungen und Ablaufprobleme das ‚Rauschen‘ des Kanals noch verstärkten:

Bei der ersten Aufführung z.B. hatte der Darsteller des Fortinbras seine Zeilen nicht erhalten, so daß er während der Aufführung mehrmals danach fragte.<sup>277</sup> Harris, der in dieser Aufführung noch selbst den Hamlet spielte, agierte ständig auf zwei Ebenen, als Darsteller und als Produzent, und spielte daneben noch mehrere kleine Rollen, (\_Set, Colours, Attends), letztlich auch den Fortinbras.<sup>278</sup> Da dessen Rolle aber im wesentlichen aus dem Wechsel seines Nicknames besteht, war für Zuschauer, die den Text nicht kannten, diese Adaption der Schlußhandlung des Hamlets kaum erkennbar: Es war einer von vielen Nicknamewechseln Harris', die im Normalfall einem Backstage-Kostümwechsel und nicht einem Onstage-Rollenwechsel entsprachen.

Die Situation gleicht insgesamt einer Theateraufführung, in der sich die Zuschauer lauthals unterhalten und gleichzeitig die gesamte Kommunikation, die normalerweise hinter der Bühne abläuft (Abendspielleitung, Inspizienz, Unterhaltungen zwischen Schauspielern) ebenfalls auf der Bühne stattfindet.

Zusätzlich zum Rauschen des Kanals gab es bei den *Hamnet*-Aufführungen auch große technische Probleme. Bei der ersten Inszenierung wurde Harris, der den Hamlet darstellte, wegen „Floodings“<sup>279</sup> von einem ‚Bot‘, einem automatischen Programm, aus dem Kanal geworfen, nachdem er das Bühnenbild eingespielt hatte.<sup>280</sup> Bei der zweiten Aufführung wurde der Hamletdarsteller von dem Bot Duck9 aus dem Kanal gekickt, nachdem er Polonius getötet (d.h. aus dem Chatroom geworfen) hatte. Der Bot gehörte dem Polonius-Darsteller und war programmiert, sich zu rächen, falls sein Besitzer gekickt werden sollte.<sup>281</sup> Auch Vorfälle dieser Art, nicht zu vergessen das Problem des Lags, hemmen den Fluß der Aufführung.

---

<sup>277</sup> z.B. Hamnet Logfiles, 1.041, 1.056, 1.102

<sup>278</sup> Hamnet Logfiles, 1.296ff

<sup>279</sup> Als „Flooding“ bezeichnet man das Überschwemmen eines Channels mit (oft identischen) Textbeiträgen, was jede sinnvolle Kommunikation unterbindet.

<sup>280</sup> Hamnet Logfiles, 1.054-1.067. Wie lang dieser Vorfall dauerte, geht aus dem Logfile, wie in Kapitel B.2.3.2 beschrieben, nicht hervor.

<sup>281</sup> Hamnet Logfiles, 2.152-2.180.

Zweifellos erfordert die Aufführung in einem Chatroom eine enorme Konzentration von Darstellern und Zuschauern, um der Handlung folgen zu können. Andererseits ist diese Situation für IRC-User, die an die Gleichzeitigkeit mehrerer Gespräche im Chatroom gewöhnt sind, nichts ungewöhnliches.

Legt man den Fokus auf das Drama und seine Vermittlung, dann scheint der IRC ein sehr problematischer Aufführungsort, es stellt sich die Frage, ob der unbestritten gelungene Text, nicht besser zur Geltung kommt, wenn man ihn liest.

Sieht man dagegen das Drama als Ausgangspunkt einer sozialen Interaktion, wie es die Ethnologin Brenda Danet tut, wenn sie den *Hamnet* als eine Form des Karnevals beschreibt<sup>282</sup>, dann scheint der IRC – abgesehen von technischen Problemen - ein idealer Aufführungsort zu sein. Diese Ansicht scheint auch Stuart Harris zu vertreten, wenn er die Improvisation aller Beteiligten fordert und fördert. Die Aufführung gleicht damit eher einem Happening als einer traditionellen Theateraufführung.

Die Konzentration auf die soziale Interaktion ist dabei nur eine Möglichkeit, mit den Gegebenheiten der computergestützten Kommunikation umzugehen, und durchaus nicht allen Online-Theaterstücken zu eigen, wie die weiteren Beispiele zeigen werden.

### **C.3. Theater in MOOs**

Fast zur selben Zeit, als die Hamnet Players begannen, die Möglichkeiten des IRC für das Theater zu testen, gab es die ersten Versuche, MOOs für Theaterexperimente zu nutzen. MOOs bieten viel mehr Gestaltungsmöglichkeiten als der IRC, hier lassen sich relativ leicht Räume und Objekte programmieren oder Backstage-Channels einrichten, um das Kommunikationsproblem des IRC zu lösen. Aus der Auseinandersetzung von Theatermachern mit den Möglichkeiten der MOOs, die 1994 begann und bis heute anhält, bildeten sich zwei Zentren heraus, zwei ‚Schulen‘: Die Plaintext Players um Antoinette LaFarge und die Aktivitäten im ATHEMOO, dem MOO der amerikanischen Theaterorganisation ATHE. Im folgenden sollen diese beiden Gruppen und ihre Projekte näher vorgestellt werden.

#### **C.3.1. The Plaintext Players**

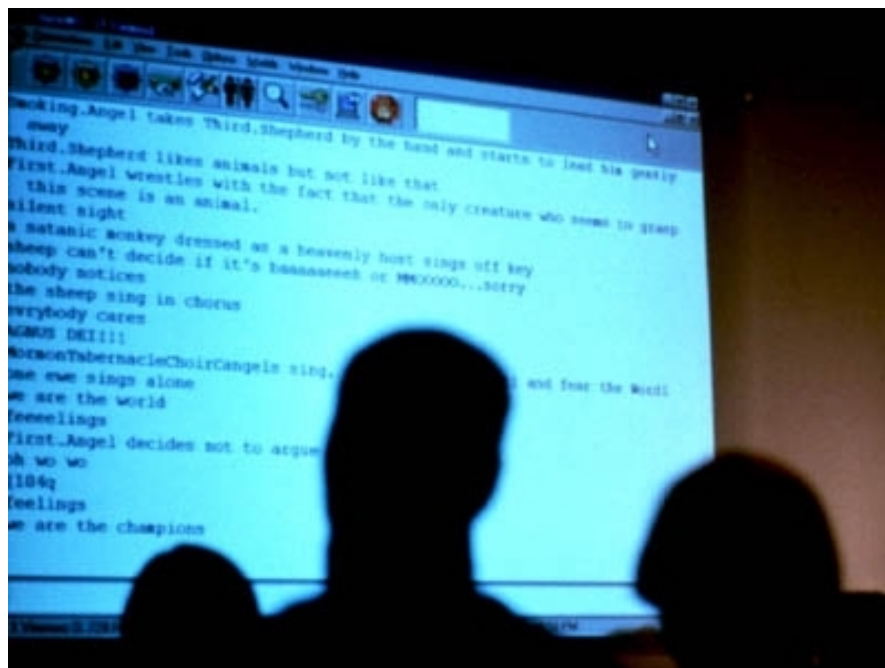
Die Plaintext Players<sup>283</sup>, eine feste Gruppe von etwa 8 Personen, wurden 1994 von Antoinette LaFarge gegründet. Sie spielen seitdem regelmäßig in verschiedenen MOOs Theater und sind, über Liveprojektionen, auch in Kunstgalerien, auf der Documenta X in Kassel und der Biennale in Venedig zu sehen gewesen.

---

<sup>282</sup> Danet: *Curtain Time*, Kapitel: „A Carnival of Wordplay“

<sup>283</sup> <http://yin.arts.uci.edu/~players/>





### Abbildung 11 - Liveübertragung der Plaintext Players ins Literaturhaus München

Die Liveübertragungen stellen dabei nur einen weiteren Distributionskanal dar, die eigentliche Aufführung findet live im MOO vor einem Internetpublikum statt.

Grundlage der Stücke der Plaintext Players ist meist eine bekannte literarische Vorlage:

„These are stories that are sufficiently well known to both the Players and their audience that the plot and characters can be stretched a great deal while still providing some degree of structure [...]“<sup>284</sup>

Die *Christmas*-Serie von 1994/95 hatte ihren Ausgangspunkt in dem Stück *Christmas* von Robert Allen. Danach folgte *LittleHamlet* (1995), wie *Hamnet* eine *Hamlet* Adaption. *Gutter City* (1995/96) und *The White Whale* (1997) waren Bearbeitungen von *Moby Dick*, die Performanceserie *The Candide Campaign* (1996) basierte auf Voltaires Roman *Candide*. Danach inszenierten die Plaintext Players mehrere Bearbeitungen der *Orpheus*-Sage (1997), die Weihnachtsgeschichte (*Birth of the Christ Child* (1999)) und eine Auseinandersetzung mit dem amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf: *The Roman Forum* (2000). Aus diesen allgemein bekannten Geschichten wird vom jeweiligen Regisseur ein Szenario entwickelt:

„What the performers work from is a very general scenario that I write ahead of time, and that we rehearse and discuss. [...] For example, I'll tell them how many scenes there are, where each scene is set, and what kinds of things are supposed to happen in each

<sup>284</sup> Corcoran, Marlena: Life and Death in the Digital World of the Plaintext Players. In: Leonardo 32, Nr. 5, MIT 1999, S. 360

scene or act. Each performer has certain goals to accomplish in each scene - In Act 1 of *Orpheus*, for example, Eurydice must die before the end."<sup>285</sup>

Auf der Basis dieser Szenarien beginnen die Plaintext Players jeweils mit einer längeren Phase des Improvisierens und Probens, die oft bis zu 2 Monate dauern kann. Die folgenden Aufführungen, die manchmal über eine Stunde dauern, sind dann auch improvisiert, wobei Materialien und Erfahrungen der Probenphase in die Aufführung mit einfließen.

Bestimmte Handlungsorte (z.B. „DownUnderWorld“) und Figuren tauchen dabei immer wieder in den Stücken der Plaintext Players auf, so daß sich zwischen den einzelnen Stücken starke intertextuelle Bezüge ergeben.

Die Aufführungen finden in einem speziellen Theaterraum im PMCMOO oder im YINMOO statt. Dabei läßt sich das Problem der sich überlagernden verschiedenen Kanäle, das die Aufführungen der Hamnet Players im IRC prägte, hier durch die Programmierung lösen. Im Normalfall erscheinen auf den Bildschirmen der im MOO anwesenden Zuschauer die Texteingaben der Schauspieler und der Zuschauer<sup>286</sup>, die Spieler hören dagegen nur sich selbst und den „Digital.Director“, der Regie führt. Damit ist den Zuschauern keine Möglichkeit gegeben, auf den Ablauf des Stückes Einfluß zu nehmen, da die Spieler ihre Texteingaben einfach nicht zu sehen bekommen. Diese Lösung, die den Schwerpunkt der Aufführung im Vergleich zu den Hamnet Players offensichtlich zur Vermittlung des Stückes hin verschiebt, scheint in ihrer Radikalität ebenfalls problematisch: Für die Performer macht es kaum Unterschied, ob sie vor Publikum spielen oder nicht, auch wenn Antoinette LaFarge schreibt:

„Perhaps it is the IDEA of an audience that is what really matters to the Players more than the actual PRESENCE of the audience – which makes an odd kind of sense in a virtual space.“<sup>287</sup>

Aber auch kompliziertere Eingriffe in die Kommunikation sind im MOO möglich: So wurde für eine der Aufführungen aus der *Orpheus*-Serie das Bühnenbild (d.i. der Bildschirm) in drei Spalten geteilt: die Erde, die Tore der Hölle und die Hölle. Während sich bestimmte Figuren immer in einer Spalte aufhielten, z.B. Cerberus am Eingang der Hölle, reiste Orpheus zwischen den drei Orten / Spalten hin und her.<sup>288</sup>

---

<sup>285</sup> LaFarge, Antoinette: Email an den Autor, 08.03.2001

<sup>286</sup> Für Liveübertragungen wird zusätzlich ein spezieller Charakter programmiert, der nur die Eingaben der Spieler ‚hört‘ und aus dessen Blickwinkel die Übertragung dann besteht (vgl. Cocoran, Marlena: „The Birth of the Christ Child“ in the Year 2000. An Internet Performance for the Third Millenium. Unveröffentlichtes Manuskript, München 2001, S. 2).

<sup>287</sup> LaFarge, Antoinette: Email an den Autor, 13.03.2001

<sup>288</sup> Cocoran: Life and Death, S. 362

Einzelne Stücke der Plaintext Players, z.B. Teile aus *The Candide Campaign* und *The Roman Forum*, wurden, nachdem sie im MOO aufgeführt wurden, bearbeitet und auf realen Theaterbühnen gezeigt. Diese Adaptionen zeigen deutlich den Unterschied zwischen Online-Theater und RL-Theater und werden später noch näher untersucht werden.

Ich möchte im folgenden auf eine Aufführung der *Orpheus*-Serie näher eingehen: *Orpheus. Sono la musica*, am 26.07.1997 aufgeführt in einem MOO und live übertragen auf die documenta X in Kassel.

### **C.3.1.1. Beispiel II: The Plaintext Players - *Orpheus. Sono la musica, 1997***

*Orpheus: Sono la musica* ist eine Bearbeitung der griechischen Überlieferung von Orpheus und Eurydice. Das Stück teilt sich, abgesehen von Vorspann, Prolog und Abspann, in drei Szenen, die die zentralen Motive des Orpheus-Mythos zur Vorlage haben:

<b>Szene</b>	<b>Ort</b>	<b>Handlung</b>	<b>Vorlage im Mythos</b>
Vorspann (1-28)	Unbestimmt (Venedig)	Beschreibung Venedigs, Ankündigung der Performance, Besetzung.	
Prolog (29-126)	Unbestimmt (Venedig)	Ankündigung der Handlung, Streit um die Schlange.	
Szene 1 (127-219)	Nachtklub	Zeus will Orpheus für sein Plattenlabel gewinnen, doch Orpheus zögert. Eurydice stirbt, als sie, Aufmerksamkeit fordernd, am Mikrofon leckt.	Der Biß der Schlange Eurydices Tod
Szene 2 (220-437)	Unterwelt	Orpheus will Eurydice aus der Unterwelt holen. Hades ist, im Tausch gegen einen Socken, einverstanden. Beim Verlassen der Unterwelt wird Orpheus mehrmals von Eurydice gebissen, so daß er sich umdreht und sie verliert.	Der Gang in die Unterwelt Hades' Nachgeben Orpheus' Scheitern
Szene 3 (438-617)	Venedig	Orpheus leidet. Die Mänaden, ein Rocktrio, zerreißen ihn. Seine Körperteile singen weiter. Apollo erscheint und sichert das Gedenken an Orpheus.	Orpheus' Trauer und sein Tod durch die Mänaden Orpheus' Nachleben
Abspann (620-E)	Unbestimmt	Verbeugungen, Besetzung.	

#### **Abbildung 12 - *Orpheus* Kurzzenar**

Die grundsätzliche Handlung des Orpheus-Mythos bleibt erhalten<sup>289</sup>, auch wenn einzelne Punkte grundsätzlich verändert werden: Eurydice will beispielsweise gar nicht aus der Unterwelt gerettet werden. Viermal beißt sie Orpheus auf dem Rückweg, bis er sich schließlich umdreht:

<sup>289</sup> Vgl. z.B. Ovid [d.i. Publius Ovidius Naso]: *Metamorphosen*, übersetzt von Hermann Breitenbach, o.O. 1958, Buch X, Vers 1-147 und Buch XI, Vers 1-84

Eurydike runs off. Free at last.  
 She fades back into the embrace of Hell.  
 Eurydike kicks her heels up in joy.<sup>290</sup>

Angesichts der Tatsache, daß der Text der Performance improvisiert ist, scheint es allerdings schwer, solche Änderungen zu interpretieren, obwohl man hier durchaus einen emanzipatorischen Hintergrund annehmen könnte.

Grundsätzlicher als die Handlung ändern sich das Umfeld der Handlung und der Figuren, die Welt, in der die Geschichte spielt: Aus dem Gott Zeus wird der „CEO of MountOlympus Record Co.“<sup>291</sup>, Orpheus ist, basierend auf der englischen Doppelbedeutung des Wortes rock, ein „Rock Star“, der ständig von einem „Rock Chorus“ begleitet wird, eine Anspielung auf die Überlieferung, daß sich Bäume, Tiere und sogar Steine von Orpheus' Musik bewegt zeigten:

Orpheus says, „Mainly my fans to date have been inanimate objects.“<sup>292</sup>

Eurydice stirbt bei einem Unfall im Nachtclub, nicht durch einen Schlangenbiß, wie Orpheus klagemacht wird, als er nach Eurydices Tod aus der Ohnmacht erwacht:

That was not a meadow, that was a club in Venice.  
 And that was no snake, that was an open mike.<sup>293</sup>

Das Zitat zeigt deutlich, wohin die Handlung des Orpheus übertragen wird: In die Welt der Rockmusik. Auch die Mänaden verwandeln sich z.B. in eine Mischung aus Kannibalen und „hot girl trio“<sup>294</sup>.

Auch hier lassen sich, wie bei *Hamnet*, die Kennzeichen der Travestie festmachen. In beiden Fällen wird eine sehr bekannte Vorlage in ein anderes Umfeld übertragen. Allerdings zeigt sich hier auch ein zentraler Unterschied: Bei den Hamnet Players wird die Handlung in die Welt des IRC, das Medium der Aufführung, übertragen, indem z.B. Analogien gezogen werden (kicken gleich töten). Die Plaintext Players übertragen die Handlung dagegen nicht in ein MOO, sondern in eine eigenständige fiktionale Welt, eine Art mystisches Rockbusiness. Die Aufführung funktioniert, abgesehen von wenigen Ausnahmen<sup>295</sup>, nicht auf der Ebene der

---

<sup>290</sup> Orpheus. Sono la musica. Logfile, Z. 420-422

<sup>291</sup> Ebd. Z. 139

<sup>292</sup> Ebd. Z. 185

<sup>293</sup> Ebd. Z. 255f

<sup>294</sup> Ebd. Z. 466

<sup>295</sup> „Orpheus has disconnected. [...] The housekeeper arrives to cart Orpheus off to bed. [...]

Orpheus digitally reconstructs here.“ (Orpheus Logfile Z.232-242 und Z. 446-453 )

Diese Sequenz, die in beiden Fällen eine Ohnmacht Orpheus' symbolisiert, gleicht den typischen Textausgaben, die in ein MOO einprogrammiert sind und ausgegeben werden wenn ein Spieler sich ausloggt und wieder einloggt.

Weitere Anspielungen auf das MOO sind die typische Darstellung von Gedanken („ .oO“) und das

Analogie zwischen der Vorlage und den Möglichkeiten des Aufführungsortes. Die Plaintext Players generieren eine eigene fiktionale Welt, einen eigenen Bezugsrahmen. Der Aufführungsort selbst wird kaum thematisiert.

Dafür könnte es zwei Gründe geben: Zum einen spielen die Plaintext Players schon sehr lange in MOOs Theater, der Aufführungsort wird irgendwann ‚normal‘, Bezüge darauf langweilig. Zum anderen bietet ein MOO wesentlich größere technische Möglichkeiten. Im IRC bleibt, durch den engen technischen Rahmen, kaum eine Möglichkeit, sich auf etwas anderes zu beziehen als auf diese Umgebung selbst. MOOs dagegen sind wesentlich offener und erlauben einen wesentlich kreativeren Umgang mit der Technik.

Ein zentraler Unterschied ist die Möglichkeit, über den ‚announce‘-Befehl Textausgaben zu erreichen, die vom User unabhängig sind.<sup>296</sup> Die Eingabe „an Have a nice day“ erzeugt beispielsweise die Ausgabe „Have a nice day“, ohne daß der Verursacher dieser Zeilen festzustellen wäre. Die Plaintext Players nutzen diesen Befehl sehr intensiv. Zum einen wird er für Ortsangaben und Beschreibungen benutzt:

Venice  
the Athens of the North, under whose stone bridges flow Lethe, the  
Styx, and the other rivers of the Underworld. If you cross the wrong  
bridge, you will find yourself among the dead, the near-dead, and the  
not-living.<sup>297</sup>

Darüber hinaus dient der Befehl aber vor allem zur Kommentierung:

hell looks awfully like one of those high-class sanitariums.  
new kind of therapy  
[...]  
what did you expect?<sup>298</sup>

Oder:

Orpheus has arrived in the DownUnderWorld without even crossing the street.  
nice trick<sup>299</sup>

Die Handlung wird ständig durch eine zweite Ebene, die der Kommentierung, begleitet. Diese Kommentare erzeugen einen speziellen Tonfall oder Stil, der eigentlich allen Performances

zeitweise sehr niedrige Sprachniveau, das dem eines MOOs gleicht: „What will you give me for this used-up bitch?“ (Orpheus Logfile Z. 315).

<sup>296</sup> Vgl. dazu auch: Cocoran: Life and Death, S. 363

<sup>297</sup> Orpheus Logfile, Z. 1-5

<sup>298</sup> Ebd. Z. 245-248

<sup>299</sup> Ebd. Z. 267

der Plaintext Players zugrunde liegt, und viel von der Faszination der Texte ausmacht. Cocoran schreibt treffend:

„Commentary is on a formal par with stage directions and description; commentary - the musing of the players - thus functions as a form of intellectual scenery. In MOO space, thoughts as well as objects set the space.“<sup>300</sup>

Über den ‚announce‘-Befehl können außerdem Figuren eingeführt oder Figuren anderer User ‚ferngesteuert‘ werden.<sup>301</sup> Im Orpheus werden z.B. die Steine über diesen Befehl gesteuert. Das bedeutet, daß nicht ein einzelner Spieler die Figur spielt, sondern alle zusammen. Ein Performer im MOO hat damit nicht nur die Macht über seine eigene Figur, sondern kann auch jederzeit neue Figuren einführen, den fiktionalen Raum verändern, oder andere Figuren übernehmen.<sup>302</sup> Diese Einflußnahmen haben dabei, wie für Improvisationen typisch, immer den Charakter eines Angebotes: So führt einmal ein Spieler eine weitere Figur ein, ‚Pozzo‘, die aber von den anderen nicht angenommen wird und daher nach drei Zeilen wieder verschwindet.<sup>303</sup> Hier zeigen sich deutliche Parallelen zur den Spielen mit der Repräsentation in Chatrooms und MUDs, wie sie in Kapitel B.2.3.3. beschrieben wurden. Die Performer in den Aufführungen der Plaintext Players können insgesamt viel mehr in die Handlung eingreifen als Stuart Harris‘ Darsteller. Ihre Vorlage ist nur ein grobes Szenario, kein Script, daß sie nur in einem engen Rahmen verändern können. Außerdem bieten ihnen die technischen Möglichkeiten des MOOs wesentlich mehr Einflußmöglichkeiten, verbunden aber auch mit einem gewissen Risiko:

„HOW the scene actually unrolls changes each time it is rehearsed or performed – and to make this happen at all coherently, the performers must pay VERY close attention to each other. This is the essence of all improvisational theater, in fact. I only work with performers who can actually do this – it's much harder than it sounds.“<sup>304</sup>

Damit zeigt sich im Vergleich ein divergentes Bild: Einerseits legen die Plaintext Players durch die Programmierung der MOOs ihren Schwerpunkt auf die Vermittlung ihres Stückes, andererseits ist das Stück selbst weit weniger fixiert als bei den Hamnet Players. Zu mutmaßen wäre, daß die eine oder andere Einschränkung nötig ist, um eine funktionierende Aufführung zu ermöglichen, in der eine Vermittlung des Stückes noch möglich ist.

---

<sup>300</sup> Cocoran: Life and Death, S. 363

<sup>301</sup> vgl. den „Rape in Cyberspace“, vgl. Kapitel B.2.3.1.2.

<sup>302</sup> In diesem Punkt liegt auch ein entscheidender Unterschied zum realen Theater, doch dazu später mehr.

<sup>303</sup> Beleg (S. 4). Welche Figuren über den „announce“ Befehl gesteuert wurden, läßt sich durch einen einfachen Vergleich der auftretenden Figuren mit der Besetzungsliste herausfinden.

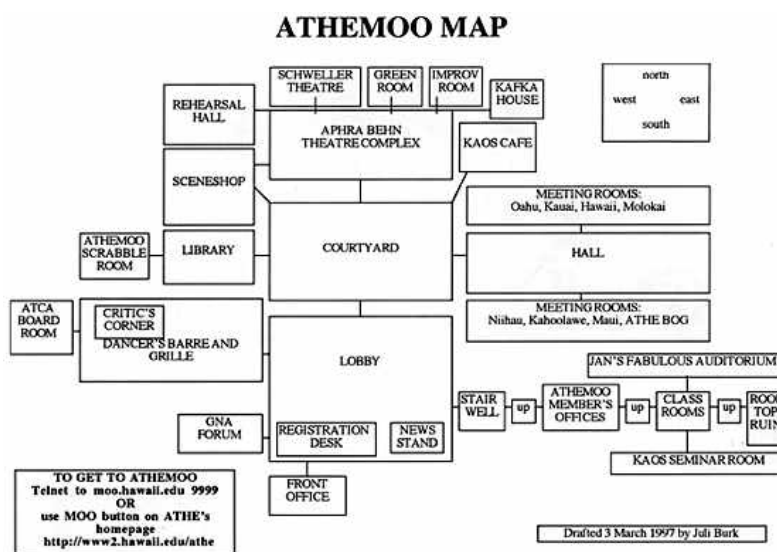
<sup>304</sup> LaFarge, Antoinette: Email an den Autor, 08.03.2001

Durch den Bezug der Travestie auf eine weitere fiktionale Ebene und nicht auf den Aufführungsort selbst, erscheint das Stück der Plaintext Players darüber hinaus wesentlich ernsthafter. Die Handlung ist, bei einer Dauer von etwa einer Stunde, wesentlich komplexer und weniger auf den schnellen Witz hin organisiert, die Sprache hat poetische Qualitäten und kopiert nicht das niedrige Sprachniveau des Aufführungsortes. Die Aufführungen der Plaintext Players wirken dadurch wesentlich literarischer, auch wenn die folgende (Eigen-)Interpretation von Marlena Cocoran übertrieben erscheint:

„The individual plays can each be seen as versions of one great morality play. [...] Life against Death, and we know what happens in the end: Death wins - and Life triumphs.“<sup>305</sup>

### C.3.2. ATHEMOO

Juli Burk bekam 1993 als Vizepräsidentin des amerikanischen Theaterverbandes ATHE<sup>306</sup> die Aufgabe, die nächste Konferenz der Vereinigung in San Francisco zu organisieren. Sie hatte die Idee, die Konferenz parallel in einem MOO stattfinden zu lassen, um so auch Mitgliedern, die sich die Anreise nicht leisten konnten, die Teilnahme an der Konferenz zu ermöglichen.<sup>307</sup> So entstand das ATHEMOO.<sup>308</sup>



**Abbildung 13 - Übersichtsplan des ATHEMOO**

<sup>305</sup> Cocoran: Life and Death, S. 360f

<sup>306</sup> = Association for Theatre in Higher Education

<sup>307</sup> Burk, Juli: ATHEMOO and the Future Present: Shaping Cyberspace into a Theatre Working Place. In: Schrum, Steven (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting and Directing, New York 1999, S. 112ff

<sup>308</sup> Der Zugang zum ATHEMOO erfolgt am einfachsten über die Webseite <http://moo.hawaii.edu:7000/>.

Die Aufgabe, den Zugang zu den ATHE-Konferenzen zu erleichtern, findet sich zunächst auch im räumlichen Aufbau des ATHEMOO wieder: Es gleicht einem typischen Konferenzzentrum mit Lobby, Konferenzräumen und einem Café.

Bald entstand ein zweiter Schwerpunkt der Arbeit im ATHEMOO: das Experimentieren mit Online-Performances (vgl. den „Aphra-Behn-Theatre-Complex“ im Norden des ATHEMOO). Immer wieder versuchen seitdem verschiedene Theaterschaffende, die Möglichkeiten des ATHEMOOs für das Theater auszuloten. Im Gegensatz zu den bisher beschriebenen Beispielen liegt hier die Kontinuität der Arbeit nicht in einer Person oder einer Gruppe, sondern in einem Raum und seinem Angebot. Dementsprechend zeichnen sich die Experimente im ATHEMOO durch eine enorme Bandbreite und Verschiedenheit aus, da sie von verschiedenen Leuten initiiert wurden.

Die Aufführungen reichen von kurzen Experimenten von Theaterklassen (z.B. *Iphigenia in ATHEMOO*<sup>309</sup> (1998)) über Stücke, bei denen das Publikum die klassische Rolle des passiven Zuschauers einnahm wie bei Charles Deemers *The Bridge of Edgefield* (1996) bis hin zu Provokationen und Anregungen zur gemeinsamen Improvisation, wie Steven Schrums *Netseduction*<sup>310</sup> (1996) oder Twyla Mitchells *A Place for Souls*<sup>311</sup> (1997). Dazu kommen Szenarien, in denen die Besucher gezwungen waren, mitzuspielen, wie bei *Scheherazade's Daughters*<sup>312</sup> (2000) oder Rick Sacks *MetaMOOphosis*, das hier noch detaillierter besprochen werden soll. Bevor aber auf dieses Beispiel näher eingegangen wird, soll hier noch kurz einer der vielen Räume des ATHEMOO näher vorgestellt werden, Kenneth Schwellers Theater.

### **C.3.2.1. Kenneth G. Schwellers Theaterraum**

Wie die bisherigen Beispiele gezeigt haben, stellt der Umgang mit den verschiedenen Kommunikationskanälen einer Theateraufführung (Publikum - Aufführung - Backstage) eines der zentralen Probleme des Theaters in den Räumen der synchronen computergestützten Kommunikation dar. Während die Hamnet Players alle diese Kanäle durch einen Channel laufen ließen, und die daraus resultierende „cacophony of voices“<sup>313</sup> billigend in Kauf nahmen, reagieren die Plaintext Players mit einer relativ strikten Trennung der einzelnen Bereiche, was aber beispielsweise zur Folge hat, daß die Schauspieler während der Aufführung die Anwesenheit des Publikums gar nicht wahrnehmen können. Es macht daher aus ihrer Perspektive kaum Unterschied, ob sie vor Publikum spielen oder nicht.

---

<sup>309</sup> <http://www.geocities.com/Athens/Delphi/3749/Iphigenia/>

<sup>310</sup> <http://socks.ntu.ac.uk/archive/net/netseduction.html>

<sup>311</sup> <http://www.geocities.com/Wellesley/2190/souls/aplaceforsouls.html>

<sup>312</sup> <http://moo.hawaii.edu:7000/3184/>



Um dieses Problem zu lösen, programmierte Ken Schweller einen eigenen Theaterraum für das ATHEMOO<sup>314</sup>, der dem Vorbild eines echten Theaters folgt. Nach dem Betreten des Foyers kann sich der Zuschauer entscheiden, ob er der Vorstellung im „Main Floor“ oder auf dem „Rowdies' Balcony“ folgen will. Die Besucher, die im Parkett Platz nehmen, können sich nur durch die Befehle ‚whisper‘ und ‚page‘ verständigen, sie stören sich nicht gegenseitig und werden nicht auf der Bühne gehört. Auf dem Balkon dagegen gibt es keinerlei Beschränkungen, hier sind alle Formen der Kommunikation möglich. Die Balkonbesucher hören sich zwar gegenseitig (und natürlich auch das Stück), ihre Äußerungen sind aber nicht auf der Bühne und im Parkett zu hören. Allen Besuchern stehen allerdings die Befehle ‚boo‘, ‚laugh‘ und ‚shout‘ zur Verfügung, die im ganzen Theater, auch auf der Bühne, gehört werden.<sup>315</sup>

So bleibt es dem Zuschauer überlassen, auf welche Art und Weise er den Theaterbesuch genießen will, ob sein Hauptaugenmerk auf dem Stück oder der sozialen Interaktion mit den anderen Besuchern liegt. Die Darsteller bleiben relativ ungestört, trotzdem ist es den Zuschauern möglich, mit ihnen zu interagieren.

Das Theater verfügt noch über etliche andere Details, die einem realen Theater nachgebildet sind: Es gibt einen Regiekasten, von dem aus ein Vorhang, die Beleuchtung, ein Ansagesystem und etliches anderes gesteuert werden können. Dazu kommen Seitenbühnen, über die die Backstagekommunikation läuft und die es ermöglichen, Kulissen zu programmieren und einzusetzen. Diese Bühnenbilder bestehen aus vorbereiteten Sätzen, die in bestimmten Zeitabständen automatisch zwischen die Texte der Schauspieler ausgegeben werden, Wortkulissen im besten Shakespearschen Sinn:

„<on stage you see> the squirrels chatter in the treetops“<sup>316</sup>

Das Schweller-Theater bietet also eine fast perfekte Kopie eines realen Theaters in der textlichen virtuellen Realität der MOOs. Trotzdem wird das ‚Haus‘ kaum bespielt, im ATHEMOO nützte bisher nur eine einzige Performance diesen Raum.<sup>317</sup> Alle anderen Performances fanden in speziell dafür kreierte Räumen statt, wie z.B. *A Place for Souls*, das auf einem Südsee-Atoll spielte.

<sup>313</sup> Schweller, Kenneth G.: Staging a Play in the MOO Theater, in: Schrum, Steven A. (Hrsg.): Theatre in cyberspace. Issues of teaching, acting and directing, New York 1999, S. 147

<sup>314</sup> <http://moo.hawaii.edu:7000/>. Einloggen, und dreimal nach Norden bis ins Foyer.

Der beschriebene Theaterraum findet sich, wie für viele MOO-Programme üblich, nicht nur im ATHEMOO, sondern in vielen anderen, z.B. auch in Schwellers CollegeTownMOO.

<sup>315</sup> vgl. Schweller: Staging a Play, S. 150-152

<sup>316</sup> Beispiel übernommen aus Schweller: Staging a Play, S. 150

<sup>317</sup> *The Crosswaves Festival Performances* von Cat Herbert im Rahmen des gleichnamigen Festivals 1996.

Es stellt sich die Frage, ob Online-Theater sich nicht grundsätzlich von realem Theater unterscheidet und ein purer Nachbau daher den speziellen Qualitäten des Online-Theaters nicht gerecht wird. Darauf soll am Ende dieses Kapitels zurückgekommen werden.

### C.3.2.2. Beispiel III: Rick Sacks - *MetaMOOphosis*, 1996-2001

Das Projekt *MetaMOOphosis* des kanadischen Künstlers und Musikers Rick Sacks nähert sich, obwohl es sich auch im ATHEMOO findet<sup>318</sup>, gänzlich anders als die bisherigen Beispiele dem Thema Theater und Internet. *MetaMOOphosis* ist eine Adaption von Kafkas *Verwandlung*<sup>319</sup> in der Form einer ständigen Installation.

„The MetaMOOphosis exists as an artwork, a teaching device, and an exercise in improvisation - or simply as an entertaining theatre piece.“<sup>320</sup>

Sacks programmierte das Haus der Familie Samsa, wie es Kafka in seiner Erzählung beschreibt, als begehbare MOO-Räume nach.<sup>321</sup>

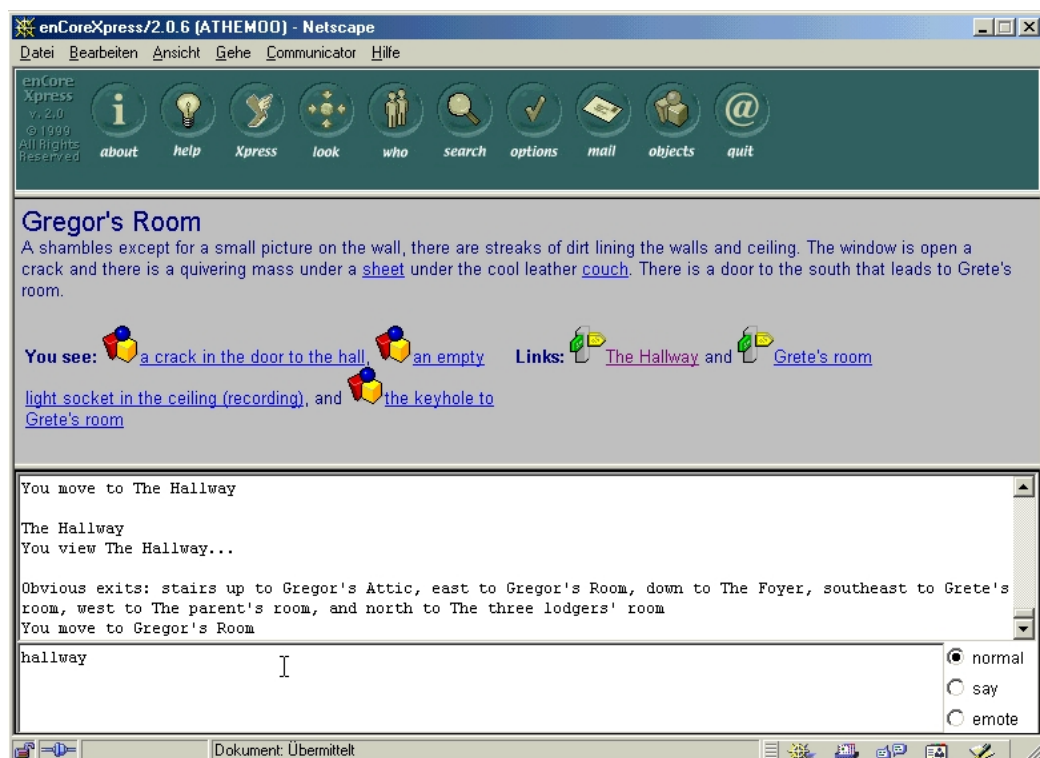


Abbildung 14 - *MetaMOOphosis* - Gregor's Room

<sup>318</sup> <http://moo.hawaii.edu:7000/>. Einloggen und „@go Kafka“ eingeben.

<sup>319</sup> Kafka, Franz: Die Verwandlung, Stuttgart: Reclam 1999

<sup>320</sup> Sacks, Rick: The MetaMOOphosis: A visit to the Kafka House - A report on the permanent installation of an interactive theatre work based on Franz Kafka's Metamorphosis. In: Schrum, Steven (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing, New York 1999, S. 159

Besucher des Hauses können in einem Schrank im Foyer verschiedene „costumes“ auswählen. Als Kostüme stehen die zentralen Figuren aus Kafkas Erzählung (Gregor, die Schwester Grete, Vater und Mutter), der Doktor (der in Kafkas Erzählung nur erwähnt wird) sowie ein Journalist und ein „Observer“ (Figuren, die Sacks selbst dazuerfunden hat) zur Verfügung. Neben den Kostümen sind noch die Bedienerin und die drei Zimmerherren in der Form von zwei ‚Bots‘ anwesend.<sup>322</sup>

Sacks *MetaMOOphosis* gleicht bei Betreten des Hauses ungefähr dem Beginn des dritten Kapitels in der *Verwandlung*<sup>323</sup>, die Zimmerherren sind eingezogen, die alte Bedienerin versorgt die Familie. Generell zeigt sich schon hier, daß Sacks sehr frei mit der Vorlage umgegangen ist: Zu Beginn des dritten Kapitels müßte Gregor z.B. schon schwer verletzt sein<sup>324</sup>, in Sacks *MetaMOOphosis* dagegen liegt der Apfel (der programmiert ist, Gregor zu töten) noch unberührt in der Küche. Dazu kommen die hinzugenommenen Figuren, die den klaren Bezug zur Vorlage weiter verwischen.

Wer das Haus der Familie Samsa im ATHEMOO betritt, kann dann seiner persona eines der Kostüme anziehen. Erst die Wahl eines dieser Kostüme gibt dem Besucher die Möglichkeit, im Haus zu sprechen (wer kein Kostüm trägt, also Zuschauer bleibt, kann nur über den page-Befehl private Mitteilungen versenden). Zieht man ein Kostüm an, wird man aufgefordert, eine Selbstbeschreibung einzugeben, und erscheint für die anderen User im Raum fortan unter dem Namen des Kostümes.

Kostümträger können über den Befehl ‚read‘ Zeilen aus ihrem Script lesen, d.h. zufallsgesteuert in das Kostüm einprogrammierte Textzeilen abrufen. Wenn beispielsweise der Träger des Grete-Kostümes ‚read Grete‘ eingibt, wird eine beliebige Zeile (aus einem Vorrat von max. 30 Zeilen pro Kostüm<sup>325</sup>) ausgegeben:

Grete, eyes wide, says, oh poor, poor, Gregor...<sup>326</sup>

Für die anderen personae im selben Raum, egal ob Mitspieler oder Zuschauer, ist dabei nicht zu unterscheiden, ob es sich um eine der vorprogrammierten Textzeilen, oder um eine ‚echte‘ Eingabe des Users handelt. Die Zufallstexte, Zitate aus der *Verwandlung* oder im Stil von Kafkas Text, sollen die Besucher zum Improvisieren anregen:

<sup>321</sup> Die von Sacks vorgeschlagene Anordnung der Räume über zwei Stockwerke bleibt dabei nur eine der möglichen Deutungen des Textes. Pfeiffer z.B. plädiert für eine einstöckige Anordnung (Pfeiffer, Joachim: Franz Kafka: Die Verwandlung / Brief an den Vater, München 1998, S.51f).

<sup>322</sup> Vgl. auch weiter unten.

<sup>323</sup> Kafka: Die Verwandlung, S. 44ff

<sup>324</sup> Vgl. ebd. S. 41-44

<sup>325</sup> Sacks, Rick: MetaMOOphosis - Vorprogrammierte Texte, vgl. Anhang Kapitel G.3.5.

<sup>326</sup> MetaMOOphosis - Vorprogrammierte Texte: Grete, vgl. Anhang Kapitel G.3.5.

„In the MetaMOOphosis, the main device is improvisation. As an aid to the improvisations there are built-in scripts that generate text and that supply plot and tonal material from which to improvise.“<sup>327</sup>

Dem selben Ziel wie die „built-in scripts“ dienen die beiden im Haus anwesenden ‚Bots‘, kleine automatische Programme, die auf bestimmte Keywords reagieren, und zwei weitere Figuren der *Verwandlung* darstellen („The Charwomen“, „The Three Lodgers“). Fällt z.B. in einem Raum, in dem sich die Bedienerin befindet, das Wort ‚insect‘, so erscheint auf den Bildschirmen aller User im selben Raum:

The Charwomen says „Disgusting!“<sup>328</sup>

Auch die beiden Bots sollen durch ihre Einwürfe die Besucher zur Improvisation anregen. Im Idealfall besucht also eine größere Gruppe von Leuten, bzw. personae, gemeinsam die *MetaMOOphosis*, ein paar bleiben Zuschauer, ein paar legen Kostüme an und improvisieren, und alle gemeinsam bewegen sich durch die Zimmer des Hauses, den Raum der Performance.

Da sich in allen Räumen Spieler aufhalten können, wird ein User nie Zeuge der gesamten Performance, er bekommt nur Teile davon mit und steht jederzeit vor der Entscheidung, in diesem Raum zu bleiben oder einen anderen zu besuchen um zu sehen, was dort passiert. Der Zuschauer bekommt also nur einen Ausschnitt der Performance mit, ein Konzept, daß Charles Deemer im Hinblick auf seine Theaterexperimente, in denen z.B. ein ganzes Haus gleichzeitig bespielt wurde, treffend als „Hyperdrama“<sup>329</sup> bezeichnet hat.<sup>330</sup>

Betrachtet man den Zusammenhang zwischen Kafkas *Verwandlung* und Sacks *MetaMOOphosis* genauer, so fällt auf, das es eigentlich relativ wenige Berührungspunkte gibt. Die nachgebildeten Räume entsprechen zwar ungefähr dem von Kafka beschriebenen Haus, sie sind aber sehr kahl beschrieben und bieten wenig Anknüpfungspunkte an die *Verwandlung*. Die Auswahl der zur Verfügung stehenden Kostüme und ihr Bezug zur Vorlage bleiben beliebig. Die eingebauten Textzeilen sind oft nicht konsequent, es zeigen sich noch Überreste von Sacks ursprünglichen Konzept, die *Verwandlung* in der heutigen Zeit spielen zu lassen:

---

<sup>327</sup> Sacks: The MetaMOOphosis, S. 168

<sup>328</sup> MetaMOOphosis - Vorprogrammierte Texte: The Charwomen, vgl. Anhang Kapitel G.3.5.

<sup>329</sup> vgl. Deemer, Charles: The New Hyperdrama. How Hypertext Scripts Are Changing the Parameters of Dramatic Storytelling, In: Schrum, Steven A. (Hrsg.): Theatre in Cyberspace, New York 1999, S. 39-52

<sup>330</sup> Die Logfiles, die Sacks auf seiner Homepage zur Verfügung stellt, werden dann auch automatisch Hypertexte. Jedesmal, wenn eine Figur den Raum verläßt, kann der Leser entscheiden, ob er ihr per Hyperlink folgt oder lieber weiterliest, was in diesem Raum weiter passiert (vgl. <http://www.vex.net/~rixax/KAFKA/yard.html>).

Grete says „I'm learning moo programmin g and French.“<sup>331</sup>

Sacks selbst beschreibt diesen Sinneswandel:

„After a year or so, I had abandoned the idea of using the work as a jumping off point for a modern allegory about a programmer and his sister. I decided to use the work itself as a jumping off point for theatrical improvisations ,in the style of a Kafka work.“<sup>332</sup>

Insgesamt überträgt das Projekt *MetaMOOphosis* sehr wenig von der atmosphärisch dichten Handlung und Sprache Kafkas. Die Parallelitäten beschränken sich hauptsächlich auf Formalien wie die Räume und die Figuren, wie auch Kari Banta kritisiert: „one wishes Sacks had drawn more from Kafka's text to flavor the space and give inspiration for improvisation“<sup>333</sup>.

Der Wert der in die Kostüme eingebauten Textzeilen bleibt fraglich: Regen sie zur Improvisation an oder zerstören sie durch ihre Zufälligkeit eher bestehende Handlungszusammenhänge in den Gesprächen der User?

Sacks obige Einschätzung der eigenen Arbeit als „jumping off point for theatrical improvisations“ ist sicher richtig, im Vordergrund steht nicht die Vermittlung eines Textes, sondern die Einladung zur Improvisation.

„MetaMOOphosis concerns itself more with improvisation than a critical understanding of Kafka's text. The participants in the recorded performance do not however look like students, so the looseness of their improvisation may come from not knowing the text or simply an interest in exploring other aspects of performance.“<sup>334</sup>

Zusammenfassend werden in Rick Sacks *MetaMOOphosis* die Möglichkeiten eines MOOs für das Theater gänzlich anders genutzt als in den bisherigen Beispielen. Sacks bietet einen Repräsentationsrahmen, den die User füllen müssen, indem sie sich auf das Spiel einlassen. Sacks institutionalisiert sozusagen das Spiel mit der Repräsentation, daß Chatrooms und MUDs immer prägt.

Zu dieser Form des Online-Theaters lassen sich nur noch schwer Parallelen im Real Life ziehen. Am ehesten läßt sich Sacks Experiment wohl mit verschiedenen Formen von Mitmachtheater vergleichen, also z.B. Mörderjagden auf abgelegenen Schlössern, bei denen einige Schauspieler eine Rahmenhandlung vorgeben und alle Anwesenden mitspielen und versuchen, den Fall zu lösen.

---

<sup>331</sup> MetaMOOphosis - Vorprogrammierte Texte: Grete, vgl. Anhang Kapitel G.3.5, Tippfehler im Original.

<sup>332</sup> Sacks, Rick: The MetaMOOphosis brings Kafka into the Net [Interview]. In: The Oudeis News, Januar 1997, <http://www.oudeis.org/status/statjan.html#kafka>

<sup>333</sup> Banta, Kari: Literature Study on the Web: Improvising with Kafka as Guide, o.O. 2000, <http://www.cwrl.utexas.edu/~edweb//lit/metamoo.shtml>, Abschnitt 2

<sup>334</sup> Ebd, Abschnitt 3

Sacks gibt den fiktionalen Bezugsrahmen der Interaktion zwischen den Usern vor und entzieht ihm dem üblichen Spiel von ‚Angebot und Nachfrage‘ wie es das Beispiel mit dem Segelboot in Kapitel B.2.3.3. beschreibt. In der Vorgabe, über Kafkas *Verwandlung* zu improvisieren, sieht er dabei auch durchaus pädagogischen Nutzen. So bietet er z.B. auf seiner Homepage ein Curriculum an mit dem Ziel, den Schülern Kafkas *Verwandlung* mittels *MetaMOOphosis* näherzubringen.<sup>335</sup> Dies erscheint angesichts der vielen Unstimmigkeiten, die die Beziehung zwischen *MetaMOOphosis* und der *Verwandlung* prägen, allerdings ein fragliches Unterfangen. Die Logfiles, die Sacks auf seiner Homepage veröffentlicht hat, beinhalten dann auch allerlei witzige Unterhaltungen (wie sie für die synchrone CMC typisch sind), mit Kafka hat das Ganze aber nicht mehr viel zu tun:

Mrs. Samsa says, "Um, HD [Herr Doctor], while you're here, I have this pain in my chest."

Herr Doctor says, "Now, how can I leave your son alone. I am his doctor"

Mr.Samsa sighs, "At long last, I believe it's finally going to work out for us."

TwylaM-S . o O ( Veterinarian? )

Herr Doctor says, "Well, let me have a look at your chest, Mrs. Samsa"

Mr. Samsa finishes his toast and moves on to the slightly runny eggs.

Mr. Samsa raises an eyebrow at the doctor.

Mrs. Samsa can't figure out how to open the dress.

Herr Doctor says, "IT's all right, Mr. Samsa, I am a doctor"

Mrs. Samsa doesn't have much practice lately.

Mr. Samsa raises an eyebrow at his wife.

Mr. Samsa lowers both eyebrows gently.

Herr Doctor says, "Hmmm...I think I see the problem"

Mrs. Samsa begins to hyperventilate.

Mr. Samsa wonders if this exam will be covered by his HMO.

Herr Doctor says, "Mrs. Samsa, someone has taken your nipples!"

Mrs. Samsa wonders if that's a common cause of asthma.

Mr. Samsa is certain that was not a pre-existing condition.

Herr Doctor says, "Oh wait, here they are...I just forgot to put on my glasses"<sup>336</sup>

#### C.4. Theater im Palace

Die 2D-Chatsoftware Palace, die es als eine der ersten ermöglichte, synchrone computergestützte Kommunikation um grafische Darstellungsebenen zu erweitern, bot sich von Anfang an ähnlich wie MOOs für Theaterprojekte an. Die grafische Darstellung des Palace verändert die Möglichkeiten für das Theaters dabei grundsätzlich.

<sup>335</sup> <http://www.vex.net/~rixax/KAFKA/curriculum.html>

<sup>336</sup> Auszug aus einem Logfile: <http://www.vex.net/~rixax/KAFKA/kitchen.html>

Im heute meist verlassenen Palace „House of Media“<sup>337</sup> finden sich noch Überreste einer Gruppe von Usern, die den Palace in den Jahren 1996-1999 für Theaterexperimente nutzten. Die Projekte, die ursprünglich improvisiert waren<sup>338</sup>, lassen sich heute noch als eine Art Videofilm betrachten. Die Handlung, ursprünglich live gespielt, läuft jetzt automatisch ab, die Schauspieler sind Bots, der Palace vermittelt den Eindruck eines Museums.



**Abbildung 15 - Screenshot aus *Die First Lady*, Palace House of Media**

Immer noch aktiv nutzen dagegen die beiden Amerikanerinnen Adriene Jenik und Lisa Brenneis seit 1997 als „Desktop Theater“<sup>339</sup> das Chatsystem Palace als Aufführungsort für Ihre Theaterexperimente. Ihre Arbeiten umfassen inzwischen vier „Plays“: *waitingforgodot.com*<sup>340</sup> (1997), *Santaman's Harvest* (1999), *Spectacled Society*<sup>341</sup> (2000) und *World of Park*<sup>342</sup> (2000).

<sup>337</sup> palace://houseofmedia.com:9998, zusätzliche Infos unter:

<http://www.mediamischief.com/theatre.html>

<sup>338</sup> Auskunft eines anonymen Users vom 05.03.2001

<sup>339</sup> <http://www.desktoptheater.org>

<sup>340</sup> Eine Bearbeitung von Becketts *Warten auf Godot*.

<sup>341</sup> „A compression of Guy deBord's Situationist manifesto The Society of the Spectacle performed by and for the spectacled society.“ ([http://leda.ucsd.edu/%7Eajjenik/archive/files/a\\_fr\\_01.htm](http://leda.ucsd.edu/%7Eajjenik/archive/files/a_fr_01.htm))

<sup>342</sup> Eine Bearbeitung von Yoko Ono's Performancetext *Grapefruit in the World of Park* (1961).

Daneben experimentieren Jenik und Brenneis aber vor allem mit verschiedenen Formen von Improvisation, Guerillaaktionen, die sich an Augusto Boals Unsichtbarem Theater orientieren. Ein Beispiel dieser Improvisationen, *Barnstorming the Palace*, soll im folgenden detailliert beschrieben werden, um eine weitere Nutzungsmöglichkeit der synchronen computer-gestützten Kommunikation für Theateraktivitäten zu schildern und gleichzeitig die Unterschiede zwischen rein textlicher und grafischer Vermittlung zu untersuchen.

#### C.4.1. Beispiel IV: Desktop Theater - *Barnstorming the Palace*, 2000

Im Januar 2000 nahm das Desktop Theater den US-Präsidentenwahlkampf zwischen Al Gore und George W. Bush zum Ausgangspunkt für die Performance *Barnstorming the Palace*. Jennik und Brenneis besuchten einen (thematisch auf Sex ausgerichteten) Palace als AlGore und GeeBush, ausgerüstet mit den passenden grafischen Avataren und einem Sammelsurium von Textstellen aus Reden und Interviews der beiden Präsidentschaftskandidaten.<sup>343</sup>



**Abbildung 16 - Screenshot aus *Barnstorming the Palace***

AlGore und GeeBush gaben vor, im Palace auf der Jagd nach den Stimmen der anderen Besucher zu sein:

<sup>343</sup> vgl. z.B. AlGore's ‚Rede‘: Logfile, Zeilen 158-176



AlGore: Hi BURN  
 AlGore: I'd like your vote  
 AlGore: tell me what I need to do to get it  
 BURN: :can you sodomize me?  
 TwiTch': LOL<sup>344</sup>

Das Auftreten der beiden Kandidatenklone sorgte für Verwirrung im Chatroom. Die Reaktionen waren sehr unterschiedlich. Einige User waren durchaus nicht sicher, ob es sich nicht doch um die echten Kandidaten handeln könnte:

Flanx22: you are not al gore  
 [...]  
 Flanx22: you cannot  
 Flanx22: you can't be  
 [...]  
 Flanx22: i'm starting to believe that you really are al gore<sup>345</sup>

Andere User reagierten zwar wesentlich abgeklärter („ALGORE IS FAKE“<sup>346</sup>) oder gar wütend („leave damn political aces“<sup>347</sup>), waren aber auch verunsichert. Damit dürfte die Aktion für die Performerinnen ihr Ziel erreicht haben:

„This work is posed against audience passivities (and in this case banalities) presupposed in the mainstream/commercial exploitation of media. It seeks to prompt unexpected exchanges which confront chatroom participants with their individual and collective existence. To do so, we use humor combined with cheap (FREE!) simple, accessible, popular images and technologies. We inject art and critical questioning into a larger framework of competing discourse [...].“<sup>348</sup>

Das Auftreten von Al Gore und George W. Bush dürfte zwar kaum das politische Bewußtsein der Zuschauer gestärkt haben, machte ihnen aber sicher die grundsätzlichen Bedingungen der Kommunikation im Palace bewußt. Gerade in sexuell ausgerichteten Chatrooms liegt die Faszination ja in der Verdrängung der Funktionsweise des Mediums. Ein Avatar, der eine gutaussehende Blondine darstellt, wird gerne für bare Münze genommen, obwohl jedermann weiß, daß sich vermutlich ein 50jähriger Mann dahinter verbirgt. Diesen Verdrängungsprozeß können Aktionen wie *Barnstorming the Palace* offenlegen:

---

<sup>344</sup> Logfile, Zeilen 46-50

<sup>345</sup> Logfile, Zeilen 214-219, 256

<sup>346</sup> Logfile, Zeile 287

<sup>347</sup> Logfile, Zeile 22

<sup>348</sup> Jenik, Adriene: The early years of desktop theatre, in: Riding the Meridian: Literature, 2000, <http://www.heelstone.com/meridian/jenik/jenik.html>, 03.03.2001, S. 4

„In many instances our presence provoked passionate discussions of online performativity, identity and ethics.“<sup>349</sup>

Damit ist die Performance deutlich in der Tradition von Augusto Boals Unsichtbarem Theater zu sehen:

„Unsichtbares Theater [...] handelt stets von einem aktuellen Thema, von dem mit Sicherheit angenommen werden kann, daß es bei den Zuschauern auf Interesse stößt. Zu diesem Thema wird gemeinsam ein Text erarbeitet [...], der, je nach den Umständen, für Korrekturen offen ist und sich an den Einwürfen der Zuschauer orientiert. Die Schauspieler spielen ihre Rollen genau wie im konventionellen Theater, aber nicht im Theater, und vor Zuschauern, die nicht wissen, daß sie Theaterzuschauer sind.“<sup>350</sup>

Dieses Prinzip hat das Desktop Theater erfolgreich in den Palace übertragen. Die grafischen Möglichkeiten des Palace hatten dabei sicher entscheidenden Anteil am Funktionieren der Performance: Die Avatare, in diesem Fall Konterfeis von Bush und Gore, verliehen den Auftritten zusätzliche Authentizität, die Authentizität der Fotografie. In einer rein textlich simulierten Umgebung hätte dieser Auftritt so sicher nicht funktioniert. Die Nicknames alleine hätte vermutlich niemanden dazu verleitet, die ‚Echtheit‘ der Figuren in Erwägung zu ziehen, das gelingt erst durch die Fotografie, die als authentisch wahrgenommen wird. So finden die User ihre Anhaltspunkte, daß die beiden Kandidaten „FAKE“ sind, auch hauptsächlich in der Sprache der beiden:

Al Gore: I'm tight here with Flanx22  
 NiteEyes: tight?  
 [...]  
 NiteEyes: a politician wouldn't use that word  
 [...]  
 NiteEyes: what kind of politician uses TIGHT?<sup>351</sup>

Niemand dagegen weist darauf hin, daß man auch ein Foto der Kandidaten leicht beschaffen könnte, es also keinerlei Authentizitätsbeweis darstellt. Für Jennik und Brenneis stellt die Produktion der passenden Avatare einen wichtigen Teil der kreativen Arbeit dar:

„Each of these improvisations documented here was spawned by an initial idea which led to a fast and furious avatar production session, and culminated in an 'outing', ending with an analysis of what occurred.“<sup>352</sup>

---

<sup>349</sup> Desktop Theater Archive: [http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/files/a\\_fr\\_01.htm](http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/files/a_fr_01.htm)

<sup>350</sup> Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten, Frankfurt a.M. 1989, S.74

<sup>351</sup> Logfile, Zeilen 280-290, vergleiche auch: Logfile, Zeilen 241-245

<sup>352</sup> Desktop Theater Archive: [http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/files/a\\_fr\\_01.htm](http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/files/a_fr_01.htm)

Gegenüber den rein textlichen Theaterprojekten im IRC und in MOOs steht hier also eine zusätzliche künstlerische Ebene zur Verfügung, die sich nicht in den Avataren erschöpft, sondern, im Falle der „Plays“ auch die Einbeziehung von passenden ‚Bühnenbildern‘ ermöglicht. So fand z.B. die Aufführung von *waitingforgodot.com* in einem eigens dafür geschaffenen „Waiting Room“ statt:



**Abbildung 17 - Desktop Theater: *waitingforgodot.com* - Waiting Room**

Insgesamt läßt sich also festhalten, daß sich Chatrooms auch für Improvisationen nützen lassen, wie sie Augusto Boal entwickelt hat. Die grafische Darstellung stellt dabei eine große Veränderung gegenüber den rein textlichen Kommunikationswegen der CMC dar. Einerseits erlaubt sie grafische und fotografische Darstellungen, was einen großen Einfluß auf die wahrgenommene Authentizität haben kann, andererseits schränkt sie die Freiheit der MOOs, jeden beliebigen Gedanken sofort in die Tat umsetzen zu können - es handelt sich schließlich nur um Worte - erheblich ein.

Im folgenden wird diskutiert, wie sich die Darstellungsmöglichkeiten in Chatrooms, Palace und MOOs zu realem Theater verhalten. Handelt es sich bei den beschriebenen Aktivitäten um Theater oder scheint es vernünftiger, diese Art der Netzkunst anders zu bezeichnen?

## C.5. Rückschlüsse II: Theater im Internet?

### C.5.1. Theater: Institutionalisierte Theatralität?

Obige Beispiele haben gezeigt, was für unterschiedliche Formen sich innerhalb des Theaters im Netz bisher ausgebildet haben, und was alles entstehen kann, wenn die Möglichkeiten der synchronen computergestützten Kommunikation auf die des Theaters treffen: Die Vermittlung von festen Texten genauso wie das Improvisieren eines Textes, die Schaffung eines Rahmens für das Spiel der User genauso wie die Übertragung der Konzepte Augusto Boals. Offensichtlich ist dabei der enge Zusammenhang mit der Theatralität. Deren Kennzeichen, die Liveness (Transitorität, Präsenz, Interaktion) und die unterschiedlichen Formen der Präsentation, bleiben – mit den für die synchrone CMC festgehaltenen Veränderungen gegenüber der RL-Theatralität<sup>353</sup> – erhalten. Die Projekte der Hamnet Players und ihrer Nachfolger sind theatral und definieren sich selbst als Theater, bzw. werden von ihrem Umfeld als Theater definiert. Sie erfüllen damit die in Kapitel B.1.2.2. aufgestellte vorläufige Definition von Theater: Sie sind theatral und institutionalisieren sich gesellschaftlich als Theater.

Untersucht man das Verhältnis der Projekte zur Theatralität auf der funktionalen Ebene genauer, dann fallen einige Besonderheiten auf: Zum einen bewegen sich alle beschriebenen Beispiele primär auf der Ebene der Repräsentation, der Figur. Selbstpräsentation und Präsentation spielen eine untergeordnete Rolle.<sup>354</sup> In Rick Sacks *MetaMOOphosis* werden die Besucher gar gezwungen, eine Rolle anzunehmen, sonst können sie sich nicht artikulieren. Die Rolle ist dabei im Normalfall nur eine zweite Maske: Hinter der Repräsentation wartet die Repräsentation, wie sich zeigt, wenn Marlena Cocoran die Beziehung zwischen ihrer Person, ihrer persona „stay“ und ihren Rollen in den Stücken der Plaintext Players beschreibt:

„Claudius, Candide, Orpheus - these where all played not by Marlena, but by stay. When the actors took bows at the end [...], it was stay who blushed to applause. On the MOO, there is never a maskless reality.“<sup>355</sup>

Aus dieser Perspektive stellen die Theaterexperimente gleichsam eine Doppelung der Theatralität der CMC dar. Bei *MetaMOOphosis* sind es z.B. die personae, die Kostüme anlegen, nicht die User. Hier zeigt sich erneut, wie wichtig die Akzeptanz der User für

---

<sup>353</sup> Vgl. Kapitel B.3.

<sup>354</sup> Beispiele für Äußerungen auf der Ebene der Präsentation wären z.B. der Prolog des *Orpheus* und die ständigen Brüche zwischen Darstellen, Organisieren und („normalem“) Chatten bei den Hamnet Players.

<sup>355</sup> Cocoran: *Life and Death*, S. 360

derartige Projekte ist.<sup>356</sup> Nur wenn die User die Telepräsenz über ihre personae akzeptieren, wird es ihnen möglich sein, diese zweite Ebene der Theatralität anzunehmen.

Neben dieser Doppelung der Theatralität zeichnen sich alle Projekte – auf die eine oder andere Art – durch ein Fixieren der Repräsentation auf der zweiten Ebene aus. Rick Sacks beispielsweise legt für *MetaMOOphosis* den fiktionalen Rahmen fest, in dem die User interagieren sollen, er gibt also eine feste Repräsentationsebene vor. Ähnlich arbeiten die Plain-text Players: Hier gibt das Szenario eine Vorgabe für die Performer, auf deren Basis sie improvisieren. Das Szenario fixiert also den fiktionalen Rahmen der Improvisation. Das selbe gilt für die Hamlet Players, nur dass hier die Vorgaben über das Script wesentlich detaillierter sind. Beim Desktop Theater stellt die Verabredung zwischen den beiden Performern diesen Rahmen auf: Sie agieren, als ob sie George W. Bush und Al Gore wären.

Die (zweite) Ebene der Repräsentation wird also in allen Fällen dem freien Spiel von Angebot und Nachfrage, der Suche nach dem ‚fiktionalen Konsens‘, entzogen.<sup>357</sup> Sie wird gleichsam institutionalisiert. Ausgehend von der Theatralität der CMC ist das eine naheliegende Idee, denn in einem MOO z.B. ist es „a small step to creating roles around a specific dramatic scenario“<sup>358</sup>, wie Antoinette LaFarge schreibt.

Die entscheidenden Unterschiede zur allgegenwärtigen theatralen Kommunikationssituation der synchronen CMC liegen aus einer funktionalen Perspektive also in der Einführung einer zweiten Ebene der Repräsentation, die über die Präsentationsebene gelegt wird, und einer Fixierung des Rahmens der repräsentativen Improvisation auf dieser zweiten Ebene. Dieser Vorgang ließe sich als eine Art der funktionalen Institutionalisierung beschreiben.

In diesem Sinne stellen die hier beschriebenen Projekte - aus funktionaler wie auch gesellschaftlicher Perspektive im Sinne der Institutionalisierungstheorie - eine Institutionalisierung der allgegenwärtigen Theatralität der synchronen CMC dar. Damit wären sie, entsprechend der in dieser Arbeit aufgestellten vorläufigen Definition, als Theater zu bezeichnen.

Es stellt sich allerdings die Frage, ob für Theater nicht doch mehr nötig ist, als die Erfüllung dieser formalen Bedingungen. Ist Theater mehr als ‚institutionalisierte Theatralität‘?

Offensichtlich ist, daß für die hier beschriebenen Projekte das Theater ein entscheidender Bezugspunkt ist. Dies zeigt sich nicht nur in der Theatralität der Projekte und ihrer – zumindest in Kreisen der Online-Welt – akzeptierten Bezeichnung als Theater. Es zeigt sich auch in vielen formalen Übereinstimmungen zum traditionellen Theater, in der Anwesenheit

---

<sup>356</sup> Vgl. Kapitel B.2.3.1.2.

<sup>357</sup> Vgl. Kapitel B.2.3.3.

<sup>358</sup> LaFarge, Antoinette: *A world Exhilarating and Wrong: Theatrical Improvisation on the Internet*, o.O. 1995, <http://yin.arts.uci.edu/~players/leo/leo95.htm>, Kapitel „Live Fiction“

von Performern und Regisseuren, in der Rollenverteilung des Textes, im Aufführungscharakter und dem Eigenverständnis der Produzenten.

Fraglich bleibt aber, ob nicht a) andere Bezugspunkte für die beschriebenen Projekte eine größere Rolle spielen oder b) eine andere Definition von Theater, die solche Projekte ausschließt, angebracht erscheint. Diese beiden Fragen, die eng miteinander zu tun haben, sollen in folgenden erörtert werden.

### **C.5.2. Text statt Theater?**

Ein weiterer möglicher Bezugsrahmen für die oben beschriebenen Projekte wäre neben dem Theater die Literatur. Schließlich handelt es sich, abgesehen von den Experimenten des Desktop Theaters, schlicht um Text. Die ‚Materialität‘ der Aufführungen ergibt einen starken Bezug zur Literatur, wie auch einige der Performer selbst meinen:

„This locates the experience of MOO theatre somewhere between that of reading a novel and watching a traditional theatre production as it unfolds in space and time.“<sup>359</sup>

„A hybrid form, online theater draws as heavily on the performative tradition as it does on the written.“<sup>360</sup>

„The work of the Plaintext Players lies somewhere between poetry and theater.“<sup>361</sup>

Diese Argumente fußen vor allem in der technisch vorgegebenen Beschränkung der Ausdrucksmöglichkeiten auf Text, eine Einschränkung<sup>362</sup>, die zum zentralen Merkmal der Literatur gehört. Zwangsläufig muß sich ein Performer auf die Ausdrucksmöglichkeiten des Textes konzentrieren, so wie es auch ein Autor tun muß.

Vor allem auch aus der Sicht des ‚Zuschauers‘ hat das Theater im Internet viele Ähnlichkeiten mit der Literatur. Seine Tätigkeit besteht hier wie dort vor allem im Lesen und zeichnet sich aus durch die ‚Freiheit der Konstruktion‘<sup>363</sup>, wie Wolfgang Iser den Vorgang der bildhaften Vorstellung des Beschriebenen beim Lesen eines Buches bezeichnet, die Leistung des ‚inneren Auges‘. Die Zuschauerleistung, die z.B. dem Publikum der Plaintext Players abverlangt wird, differiert stark von der, die im traditionellen Theater nötig ist, und ist viel mehr mit der des Lesenden zu vergleichen.

---

<sup>359</sup> Burk, Juli: Moo-ving Online: A new venue for making and teaching Theatre, Hawaii 1998, <http://leahi.kcc.hawaii.edu/org/tcon98/paper/burk.html>, Kapitel II

<sup>360</sup> LaFarge: A world, Kapitel „The ham beneath the bones“

<sup>361</sup> Cocoran: The Birth, S.1

<sup>362</sup> Diese Beschränkung basiert natürlich vor allem in der ‚Körperlosigkeit‘ des Internet, ein Punkt, der im folgenden Kapitel noch detailliert diskutiert werden soll.

<sup>363</sup> Iser, Wolfgang, zitiert nach Kobilke: Faszination, S. 36

Andererseits bestehen auch Unterschiede zur Literatur: Es gibt nicht den einen Autor, sondern viele, nicht nur das Produkt entscheidet, sondern eben vor allem auch der Prozeß, das Tippen, und sein Verschwinden.

„Why call it theater? [...] There is no question that this [online theater] is a world now dominated by writerly conventions [...]. If I think of it as a form of theater, it is because the real power of this world lies in the ways people inhabit personalities (roles) through words. As with other forms of theater, the point is the enactment of the text, not the text in and of itself.“<sup>364</sup>

Es sind die Eigenschaften des Theaters, die die oben beschriebenen Projekte von der traditionellen Literatur unterscheiden. Es scheint daher angebracht, die Literatur als einen weiteren gleichberechtigten Bezugspunkt der beschriebenen Projekte zu benennen, um so ein Spannungsfeld zu beschreiben, in dem sie sich verorten lassen.

Bevor dieses Spannungsfeld auf weitere mögliche Bezugspunkte hin untersucht werden soll, scheint es angebracht, den zentralen Unterschied zwischen Theater im Internet und realem Theater zu untersuchen, der z.B. auch die Beschränkung auf die Möglichkeiten des Textes zur Folge hat: die Abwesenheit des physischen Körpers.

### **C.5.3. Körper und „Gesellungsereignisse“**

Von Theaterschaffenden und aus der Theaterwissenschaft kommen starke Argumente, die dagegen sprechen, Experimente wie die der Plaintext Players als Theater zu bezeichnen. Hier wird die Körperlichkeit als grundsätzliche Bedingung des Theaters genannt, wie es z.B. Helmar Schramm tut:

„Wie auch immer ‚Theater‘ definiert sein mag, unumstritten dürfte die Tatsache sein, daß es sehr wesentlich mit der physischen Präsenz darstellender Personen verbunden ist.“<sup>365</sup>

Dieser Einwand scheint berechtigt: So stellt sich beispielsweise die Frage, was bei Theater im Internet von den spezifischen Mitteln des Schauspielers überbleibt: Er hat keine Sprache, keine Bewegung, keine Mimik, statt dessen sitzt er alleine vor dem Computer und tippt, ohne jeden physischen Kontakt zu seinen Kollegen. Wie ließe sich die grandiose Körperbeherrschung eines Tänzers, die Stimmgewalt eines Sängers mit dem Tippen eines Onlineperformers vergleichen?

Natürlich könnte man auch hier mit der Telepräsenz argumentieren. Der Performer verfügt mittels seiner persona über einen Körper, er kann sich bewegen, sprechen. Klar ist aber

---

<sup>364</sup> LaFarge: A world, Kapitel „comedia dell arte“

<sup>365</sup> Schramm: Karneval, S.258

auch, daß dieser virtuelle Körper kein gleichwertiger Ersatz für die Anwesenheit des realen Körpers ist. Er bleibt eine Vorstellung, ein Konstrukt. Diese Veränderung, die im Kontext der Theatralität annehmbar erscheint, da hier der Schwerpunkt auf den Strategien der Darstellung liegt und nicht auf der Körperlichkeit selbst, scheint im Theater, dessen Kunst sich oft zentral in der grandiosen Beherrschung des Körpers zeigt, nur schwer zu akzeptieren. Ein Einwand, den auch Brenda Danet sieht, eine Verfechterin der Hamnet Players:

„The very physicality of theater has always been a very important component of it. Indeed, some might argue that without the presence of the body, theater cannot exist.“<sup>366</sup>

Die Körperlosigkeit des Theaters im Internet trifft aber nicht nur die Darsteller, sie trifft vor allem auch die Zuschauer. Jeder Zuschauer sitzt alleine zuhause vor seinem Rechner und verfolgt die Performance. Damit fällt ein entscheidendes Merkmal des Theaters weg, das des sozialen Miteinander-Erlebens, des „Gesellungsereignisses“<sup>367</sup>.

„Offensichtlich ist das Sitzen vor dem Bildschirm - sei's vor dem PC, dem Fernseher, dem Internet - nicht in der Lage, den Menschen ihr Bedürfnis nach Gemeinschaftserlebnissen, nach gesellschaftlicher Nähe [...] zu erfüllen.“<sup>368</sup>

Gerade durch die ständige Zunahme der medialen Vermittlungen in unserem Alltagsleben, durch den „Hiatus der Mathematisierung“<sup>369</sup>, wird der „gemeinsame Zeit-Raum der Sterblichkeit“<sup>370</sup> zu etwas Besonderem. So ist auch Tom Stromberg der Ansicht, daß

„[...] es neben der Erfahrung der Massenmedien das ist, was das Neue, das Aufregende der nächsten Zeit sein wird: Das Live-Dabeisein, das sich-Treffen, das Gemeinsame. [...] Der ‚Mythos der Unmittelbarkeit‘ wird wiederbelebt, je deutlicher sich das Global Village definiert, nicht gegen es, sondern als Alternative zu ihm. Der Stellenwert des unmittelbaren Erlebnisses und Dabei-Seins wächst.“<sup>371</sup>

Deutlich zeigt sich in diesen Aussagen die Hoffnung, daß im Informationszeitalter das Theater gerade wegen seiner medialen Unvermitteltheit eine große Zukunft vor sich habe.

Florian Rötzer sieht diese Perspektive für den gesamten Kunstbereich:

„Aus dieser Perspektive wird, was sich heute bereits abzeichnet, die apparatfrei wahrgenommene und materielle Wirklichkeit, in der man sich leiblich im Hier und Jetzt bewegt, eine ganz neue Bedeutung erhalten, was sich auch auf die herkömmlichen

---

<sup>366</sup> Danet: Curtain Time, Kapitel „Computers and Theater“

<sup>367</sup> Fiebach, Joachim: Kommunikation und Theater. Diskurse zur Situation im 20. Jahrhundert. In: Ders.: Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität, Berlin 1998, S. 164

<sup>368</sup> Beilharz: Theater in der Informationsgesellschaft, S. 86

<sup>369</sup> Lehmann: Postdramatisches, S. 410

<sup>370</sup> Ebd.

<sup>371</sup> Stromberg: Mythos der Unmittelbarkeit, S.80



Kunstformen auswirken wird. Möglicherweise wird Kunst noch mehr wie jetzt bereits zu einem Organ einmaliger Realitätserfahrung, die zentriert ist auf die leibliche und materielle Präsenz von Subjekt und Objekt. Der Gang in die Museen, Theater, Kinos, wird weniger davon bestimmt sein, dort etwas zu Kenntnis zu nehmen, sondern davon, einem der virtuellen Realität konkurrierenden Ereignis beizuwohnen, das gerade dadurch faszinierend ist, weil man selbst leiblich präsent ist [...].<sup>372</sup>

Derartige Ansichten<sup>373</sup> prägen einen Theaterbegriff, der Theater vor allem dadurch definiert, daß es eben nicht medial vermittelt ist, daß es uns Raum läßt für echte Körpererfahrungen und das Sammeln realer sozialer Kompetenzen. Eine solche Definition schlosse damit die Subsumierung der hier besprochenen Theaterprojekte im Internet unter den Begriff Theater aus, Theater wird vielmehr zum Gegenbegriff der Mediatisierung:

„Part of the side effects of a process of virtualisation and mediated and non-corporeal communication, is a certain loss of ‚humanity‘, and hence the need for a countervailing force. [...] So we are convinced that the theatre, this intense physical and emotional technology, can play a strong ‚anti-virtual‘ role.“<sup>374</sup>

Michel Bauwens, von dem dieses Zitat stammt, hat aber auch darauf hingewiesen, daß diese Perspektive nur eine von mehreren möglichen ist, und daß er ein nebeneinander verschiedener Theaterformen und Beziehungen zur Mediatisierung für wahrscheinlich hält. In einem kurzen Exkurs soll auf diese verschiedenen Perspektiven eingegangen werden, bevor diese Arbeit, dann unter einem anderen Blickwinkel, noch einmal zu den oben beschriebenen Beispielen für Theater im Netz zurückkehrt.

#### **C.5.4. Exkurs: Theater und Neue Medien - Drei Wege in die Zukunft**

Für die Auseinandersetzung des Theaters mit den Neuen Medien sieht Michel Bauwens drei verschiedene Szenarien. Das erste wäre das schon beschriebene, ein Theater der Körperlichkeit und physischen Präsenz, das eine bewußte Gegenposition zur Mediatisierung vertritt.<sup>375</sup>

---

<sup>372</sup> Rötzer, Florian: Einleitung, In: Ders.: Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk, München 1993, S.14

<sup>373</sup> vgl. z.B. auch Fiebach: Kommunikation, S. 144f

<sup>374</sup> Bauwens, Michel: Cyberspace and Theatre, o.O. 1997, <http://www.kyberco.com/cyberspa.htm>

<sup>375</sup> Sollte sich diese Perspektive bewahrheiten, dann wird sie, darauf hat Hans-Thies Lehmann hingewiesen, allerdings tiefe Spuren in der Theaterlandschaft hinterlassen: „Es ist kein Zufall, daß zeitgleich mit dem Erscheinen und der Verbreitung einer Zivilisation der Mediatisierung [...] das bis dahin wesentlich ‚dramatische‘ Theater der in dieser Studie beschriebenen Strukturwandlung unterliegt. Die Dominante von Drama und Illusionierung wandert in die Medien ab, während die Aktualität der Performance zur neuen Dominante des Theaters wird.“ (Lehmann: Postdramatisches, S. 408f). Eine derartige grundsätzliche Veränderung und Neuausrichtung des Theaters hat, wenn auch aus einer gänzlich anderen Perspektive, auch Martina Leeker prophezeit (vgl. Leeker, Martina: Die Zukunft des Theaters im Zeitalter technologisch implementierter Interaktivität. In: Erdmann,

Daneben sieht er aber auch die Möglichkeit, daß das Theater Elemente der Neuen Medien verwendet, um seine Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern.<sup>376</sup> Dieser Weg wird heute schon von vielen Theatermachern beschritten.<sup>377</sup> Nach Hans-Thies Lehmann gibt es dabei vier grundsätzliche Möglichkeiten des Umgangs mit den Medien:<sup>378</sup> Mediale Elemente können gelegentliche Verwendung finden, oder sie dienen als Quelle der Inspiration, indem z.B. die „Ästhetik der Inszenierung erkennbare Inspiration durch die Medienästhetik“<sup>379</sup> aufweist. Medien können aber auch, wie z.B. in den Arbeiten der Wooster Group, für das Theater „konstitutiv“ sein. Oder sie nähern sich dem Theater von der Seite der Technik, was Lehmann unter dem Punkt „Videoinstallationen“ zusammenfaßt.

Gerade für die letzten beiden Punkte, in denen es um eine Integration der Technik (und nicht nur ihrer Auswirkungen) in die Theaterarbeit geht, gibt es inzwischen interessanten Beispiele. Kurz genannt seien hier z.B. die Theaterexperimente von Mark Reaney an der Universität Kansas<sup>380</sup>, der reale Schauspieler vor virtuellen Bühnenbildern spielen läßt.



**Abbildung 18 - *The Adding Machine***<sup>381</sup>

Neben diesen Mischformen erwartet Michel Bauwens für die Zukunft aber auch vollständig virtuelles Theater, und es scheint durchaus möglich, die oben beschriebenen Theaterprojekte in dieser Entwicklungslinie zu sehen:

Johannes Werner; Rückriem, Georg und Wolf, Erika (Hrsg.): Kunst, Kultur und Bildung im Computerzeitalter. Berlin 1996, S. 85-103).

<sup>376</sup> vgl. Bauwens: Cyberspace and Theatre

<sup>377</sup> Vgl. z.B. die in Kapitel C.1 beschriebenen Beispiele.

<sup>378</sup> Lehmann: Postdramatisches, S. 416

<sup>379</sup> Lehmann: Postdramatisches, S. 419

<sup>380</sup> <http://kuhttp.cc.ukans.edu/~mreaney/index.html>

<sup>381</sup> Das Bild zeigt den Darsteller der Hauptfigur Mr. Zero im Gespräch mit seinem Chef, der hinter der Bühne aufgezeichnet und per 3D-Technik auf die Bühne projiziert wird. Im Verlauf des Gesprächs wird die Projektion immer größer, bis nur noch ein riesiges Gesicht zu sehen ist. Die Aufführung kombiniert so schlüssig Theater mit den Möglichkeiten der Neuen Medien.

„Will purely virtual theatre take hold? Will it be engaging to look at virtual actors on a screen, or later with a VR headset? Only the future can tell and settle the question. But in the meantime, the possibility alone will give experimental theatre a new lease of life, as it tries a new way of expression. Even if it does not succeed, the quest for a new digital theatrical art form should give us some exciting years ahead.“<sup>382</sup>

Im folgenden soll kurz darauf eingegangen werden, inwieweit Theater und Virtuelle Realität in Zusammenhang zu bringen sind und auf welche Art die in dieser Arbeit beschriebenen Beispiele auf die Virtuelle Realität Bezug nehmen.

### **C.5.5. Theater und Virtuelle Realität - Ein Ausblick**

Vor allem in den Projekten der Plaintext Players zeigt sich der Bezug auf die Virtuelle Realität relativ deutlich. Die improvisierenden Performer können nicht nur, wie im Real Life, über ihren Körper und seine Handlungen bestimmen, sie können auch jederzeit neue Figuren kreieren, Gegenstände entstehen lassen, den (fiktionalen) Raum und seine Beschreibung ändern. Die Einflußmöglichkeiten eines Onlineperformers sind damit ungleich größer, als die eines Performers auf einer realen Bühne:

„Players in online theater consistently report a unique sense of total immersion and exaltation. It is not the things imagined that create this sense, not the act of imagination per se; it is the experience of imagination. What happens in online theater is the immediate embodiment of the imagination; what you think comes immediately to light and life.“<sup>383</sup>

Diese „unmittelbare Verkörperung der Vorstellung“ ist der zentrale Unterschied zum Theater. Ein Schauspieler oder Performer auf einer realen Bühne ist (nur) Herr seines Körpers, ein Online-Performer ist Herr der ganzen ihn umgebenden Welt. Dies zeigt sich auch, wenn die Plaintext Players ihre Onlinestücke auf reale Bühnen übertragen. Die Stücke müssen vollkommen umgearbeitet werden, sie werden auf die Dialoge reduziert. Alles andere wird nonverbal erzählt, und manches ist – wegen der plötzlichen physischen Beschränkung – einfach unmöglich zu übertragen.<sup>384</sup> Die Grenzen der physischen Realität sind für das Theater im Internet aufgehoben, ihre Beschränkungen kein wirklicher Bezugspunkt mehr:

„Verisimilitude is, however, not an issue for the Plaintext Players. It’s all words.“<sup>385</sup>

Die Beschränkung auf Text ermöglicht die sofortige Verwirklichung jeder beliebigen Idee, weswegen realistische ‚Nachbauten‘ wie das Schweller Theater<sup>386</sup> auch nur bedingt

---

<sup>382</sup> Bauwens: Cyberspace and Theatre

<sup>383</sup> La Farge: A world, Kapitel „To speak is to do“

<sup>384</sup> Vgl. Cocoran: Life and Death, S. 364

<sup>385</sup> Ebd. S. 362

faszinieren. Theater im Netz braucht den Theaterbau nicht mehr, um fiktionale Welten entstehen zu lassen, es schafft sie mit dem Computer.

Damit stehen die oben beschriebenen Theaterexperimente auch an der Schwelle zur Virtuellen Realität, deren Zukunftsperspektiven Florian Rötzer folgendermaßen beschreibt:

„Es geht um die totale Programmierung der Sinne und der Umwelt in eine virtuelle Realität, die über die Nachahmung der bestehenden Wirklichkeit hinaus ganz neuartige Spektakel zu produzieren in der Lage sein wird, ohne dabei noch Versatzstücke der Realität benutzen zu müssen. Der Unterschied zwischen Wahrnehmung und Imagination wird weiter eingezogen, die Wahrnehmung unrealisiert, die Imagination realisiert, insofern alles, was nur genau genug vorgestellt wird, auch in eine dementsprechend realistische Szene umgesetzt werden kann.“<sup>387</sup>

Eine Parallele zu den Zukunftsaussichten der Virtuellen Realität läßt sich auch für die *MetaMOOphosis* ziehen. Für Rick Sacks ist nicht das Entwickeln einer Handlung zentral, sondern die Entwicklung einer Umgebung, in der andere (dramatisch) handeln können. Diese Tätigkeit steht für den VR-Forscher Randal Walser im Mittelpunkt der Anforderungen an den Designer virtueller Welten:

„Während man den Film benutzt, um dem Publikum eine Wirklichkeit zu zeigen, verwendet man den Cyberspace, um dem Anwender einen virtuellen Körper und eine Rolle zuzuweisen. [...] Dramatiker und Filmregisseure versuchen, die Idee einer Erfahrung plastisch zu machen, der Schöpfer virtueller Welten versucht, die Erfahrung selbst zu vermitteln. Ein VR-Schöpfer erschafft eine Welt, in der das Publikum agieren kann. [...] Der Filmregisseur sagt: 'Seht her, was ich Euch zeige.' Der VR-Schöpfer sagt: 'Hier, ich helfe Euch beim Entdecken.'“<sup>388</sup>

Das die Experimente in den textbasierten Umgebungen der CMC dabei erst ein allererster Anfang auf dem Weg zur Virtuellen Realität sein können, ist offensichtlich. MUDs sind, wie Arthur Kroker sagt, der „evolutionäre Anfang der Ursuppe des Lebens im elektronischen Nichts“<sup>389</sup>, die ersten technisch verwirklichtbaren Vorboten der Virtuellen Realität. Theaterexperimente in MUDs und MOOs können dementsprechend als allererste Versuche interpretiert werden, zu untersuchen, inwieweit Formen von Theater spätere Virtuelle Realitäten prägen werden.<sup>390</sup> Es sind Experimente eines Übergangsstadiums, die vermutlich, genau wie

<sup>386</sup> Vgl. Kapitel C.3.2.1.

<sup>387</sup> Rötzer: Einleitung, S. 13f

<sup>388</sup> Walser, Randal: *Elements of a Cyberspace Playhouse*, 1990, zitiert nach Rheingold, Howard: *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*, Reinbeck 1992, S.437 in der dortigen Übersetzung

<sup>389</sup> Kroker: *Spielen im MUD*, S. 80, vgl. Kapitel B.2.2.2.

<sup>390</sup> Das derartige Versuche wissenschaftlich durchaus ernst genommen werden, beweist das *Projekt Oz* der Carnegie Mellon School of Computer Science in Pittsburgh, das über zehn Jahre lang „interactive drama“ untersucht hat, um dessen Potentiale für eine zukünftige Virtuelle Realität zu untersuchen (<http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web/>).

ihre Räume, irgendwann wieder verschwinden werden. Dies prophezeite Brenda Danet schon 1995, als sie zurecht schrieb:

"The primarily textual experiments in virtual theater studied here are already obsolescent, though none the less important for their pioneering achievements."<sup>391</sup>

Welche Bedeutung dramatische Strukturen später für die Virtuelle Realität haben werden, und welche Zukunft derartige Theaterexperimente damit haben, bleibt ungewiß. Stellt man sich eine Kombination der Theatertechniken der Plaintext Players mit den heute schon zur Verfügung stehenden virtuellen Darstellern wie z.B. ‚Robert T-Online‘<sup>392</sup> und einer Weiterentwicklung der Head Mounted Displays (HMD) der Virtualitätsforschung vor, dann ist der Schritt nicht mehr weit bis zum ‚Theater‘ im Holodeck, wie es in der Science-Fiction Serie *Star Trek* geschildert wird.<sup>393</sup> Derartige Zukunftsperspektiven bleiben für diese Arbeit nebensächlich, zeigen aber, daß neben Theater und Literatur die Virtuelle Realität ein weiterer wichtiger Bezugsrahmen der beschriebenen Theaterprojekte ist.

#### **C.5.6. Zusammenfassung: Virtuelles Theater**

Theater, Literatur und Virtuelle Realität sind also die Bezugsrahmen der hier beschriebenen Theaterexperimente. Der Schwerpunkt scheint dabei jeweils auf den theatralen Aspekten zu liegen, die Orientierung an Literatur und Virtueller Realität ist unterschiedlich stark ausgeprägt. So haben z.B. sowohl die Hamnet Players als auch die Plaintext Players einen sehr starken Bezug zum Theater, das feste Script des *Hamnet* zeigt mehr Bezug zur Literatur, wohingegen für die Arbeit der Plaintext Players die Möglichkeiten der Virtuellen Realität stärker ausschlaggebend sind. Der Aufbau der *MetaMOOphosis* orientiert sich ebenfalls stark an den Möglichkeiten der VR, hier spielt das Theater als Bezugspunkt eine untergeordnete Rolle. Für die nicht auf Text beschränkten Experimente des Desktop Theaters ist die Literatur der schwächste Bezugspunkt, *Barnstorming the Palace* beruht als einziges Stück nicht auf einer literarischen Vorlage.

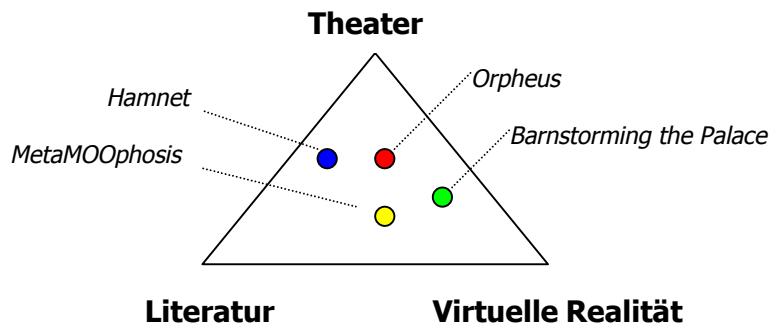
---

<sup>391</sup> Danet: Curtain Time, Kapitel „The scope of this paper“

<sup>392</sup> Vgl. Malone, Paul M.: Cyber-Kleist: The Virtual Actor as Über-Marionette. In: Voigts-Virchow, Eckart (Hrsg.): Mediated Drama - Dramatized Media, Trier 2000, S. 57-66

<sup>393</sup> Das Raumschiff ‚Enterprise‘ verfügt mit dem Holodeck über eine Art virtuelles Theater. In diesem Holodeck können beliebige Situationen durch Hologramme und Avatare, die nicht von der realen Umgebung zu unterscheiden sind, dargestellt werden. Der Benutzer kann eine beliebige Rolle einnehmen und mit realen und ‚replizierten‘ Mitspielern interagieren. Es besteht kein Unterschied zur Realität, außer der gottähnlichen Machfülle des Benutzers: „Computer, Programm beenden“.

Damit erscheint es möglich, die beschriebenen Projekte auch grafisch im Spannungsfeld ihrer drei Bezugspunkte Theater, Literatur und Virtuelle Realität grob zu verorten:



**Abbildung 19 - Theater, Literatur, Virtuelle Realität**

Dabei wurde deutlich gemacht, daß es sich bei den beschriebenen Projekten um Experimente des Übergangs handelt, die sich mit dem jeweiligen Fortschritt der Technik verändern werden oder verschwinden.

Inwieweit die Bezeichnung ‚Theater‘ für solche Projekte angemessen erscheint, ist daher schwer abzuschätzen. Dies hängt zum einen davon ab, welche Zukunft solche Projekte haben, ob man sie später als einen der Ursprünge einer neuen Technologie interpretieren wird (die vielleicht einen ganz neuen Namen trägt) oder als eine technologische Sackgasse. Es hängt auch davon ab, wie sich das Theater entwickeln wird, ob sich die beschriebene Gegenposition zur Mediatisierung ergibt oder ob das Theater womöglich gar in einer Form der Virtuellen Realität aufgeht. Die Frage, was Theater ist, darauf hat schon Elizabeth Burns hingewiesen, ist „culturally determined“<sup>394</sup>. Die Frage, was Theater sein wird, hängt damit aber auch extrem von der Entwicklung unserer Gesellschaft ab.

Insgesamt erscheint die funktionale Definition des Begriffes Theaters, die für diese Arbeit vorgeschlagen wurde, durchaus angebracht. Dabei haben die obigen Ausführungen aber auch die Grenzen jeder funktionalen Diskussion aufgezeigt.

Analog zur Diskussion um die Theatralität zeigt sich auch hier, daß die Ausweitung der Präsenz zur Telepräsenz auch Auswirkungen auf die Begriffe hat, die, wie der des Theaters, eng mit dem Begriff Präsenz verbunden sind. So wäre der Begriff ‚Teletheater‘ für die hier beschriebenen Projekte vorstellbar, es scheint aber angebrachter, die hier beschriebenen Projekte als ‚Virtuelles Theater‘ zu bezeichnen. Die Merkmale des Theaters bleiben die entscheidenden Kennzeichen in den Arbeiten der Hamnet Players und ihrer Nachfolger. Darüber hinaus stellt das Theater für sie auch aus der Sicht der Produzenten den

entscheidenden Bezugsrahmen dar. Die Bezeichnung ‚Virtuelles Theater‘ macht durch ihren Bezug auf die Virtualität andererseits die Unterschiede zum traditionellen Theater, die Nachteile wie Körperlosigkeit und Separatisierung genauso wie die Vorteile der „world on demand“, ausreichend klar. Die Bezeichnung ‚virtuell‘ impliziert dabei, angesichts des heutigen Standes der Technik, die entscheidende Rolle textlicher Vermittlung und den damit verbundenen starken Bezug zur Literatur.

Wohin sich das Genre des Virtuellen Theater entwickeln wird oder ob es vielleicht nur ein unbedeutender Nebenschauplatz der Entwicklung unserer Gesellschaft hin zur Mediatisierung und Virtualisierung bleiben wird, wird erst die Zukunft zeigen können.

## **D. Theatralität und Theater im Internet**

Diese Arbeit hat sich vorgenommen, eine erste Untersuchung des Internets und einiger seiner Phänomene aus theaterwissenschaftlicher Sicht zu versuchen. Die Frage, ob sich Theatralität und Theater in den Kommunikationsangeboten des Internet finden lassen, kann jeweils mit ‚ja, aber‘ beantwortet werden.

Basierend auf einer kurzen Begriffsgeschichte der Theatralität wurde eine mögliche Theatralitätsdefinition entwickelt, die sich auf die formale Bedingung der Liveness (Transitorität, Präsenz, Interaktion) und das von Andreas Kotte beschriebene Präsentationsmodell stützt. Demnach zeichnet sich eine theatrale Kommunikationssituation durch die drei Formen der Präsentation aus: Selbstpräsentation, Präsentation, Repräsentation. Wenn diese Formen der Präsentation darüber hinaus vom Betrachter als zentraler Moment der Interaktion wahrgenommen werden, kann man von einer theatralen Kommunikationssituation sprechen.

Auf der Basis dieser Definition wurde die synchrone computergestützte Kommunikation (CMC) im Internet untersucht: IRC, MUDs und vergleichbare grafische Systeme. Es hat sich gezeigt, daß diese Kommunikationswege entscheidend durch theatrale Strategien gekennzeichnet sind: Die verschiedenen Formen der Präsentation finden nicht nur Anwendung, sie machen zu einem Großteil die Faszination der synchronen computergestützten Kommunikation aus. Sie sind die zentrale Qualität dieser Kommunikationsformen.

Durch die Anonymität der synchronen CMC und den Wegfall aller nichtsprachlichen Kommunikationskanäle fördern IRC & Co. die Formen der Präsentation: Kleine Flunkereien sind genauso üblich wie das Wechseln des Geschlechtes, das sogenannte Gender Swapping. Dabei ist es möglich, die verschiedenen Formen der Präsentation detailliert am Verhalten der User festzumachen. Während sich Bezüge auf die reale Person des Users als Selbstpräsentation deuten lassen, findet sich die Präsentation in der typischen

---

<sup>394</sup> Burns: Theatricality, S. 13, vgl. Kapitel B.1.1.2.

‚Metakommunikation‘ auf der Ebene der personae. Sobald der Ort der Unterhaltung sich vom virtuellen zum fiktionalen verändert, die User ihre personae also als fiktionale Rollen interpretieren, scheint es angebracht, von Repräsentation zu sprechen. Damit ist der in dieser Arbeit entwickelte Theatralitätsbegriff sehr gut geeignet, zentrale Merkmale der synchronen computergestützten Kommunikation zu beschreiben.

Der entscheidende Unterschied zur Theatralität im Real Life liegt dabei in der Präsenz der Kommunikationspartner. Im Internet sind sie sich nicht mehr real präsent, sondern mittels ihrer personae. Die Präsenz erweitert sich zur Telepräsenz, und mit ihr erweitert sich auch der Begriff der Theatralität. Diese Begriffsausweitung bleibt aber überschaubar: Radio, Kino und Fernsehen bleiben nach wie vor vom Theatralitätsbegriff ausgeschlossen. Diese Medien sind nicht live, sie bieten keine Präsenz und keine Möglichkeit zur Interaktion, die Kommunikation bleibt eine ‚Einbahnstraße‘. Die Ausweitung des Begriffes betrifft also nur die Kommunikationswege der synchronen computergestützten Kommunikation, den IRC, MUDs und MOOs und darauf basierende grafische Systeme. Es besteht also nicht die Gefahr einer Verwässerung des Begriffes. Es bleiben klare Begriffsgrenzen erhalten, in denen der Begriff klar definiert ist und gewinnbringend angewendet werden kann.

Dabei mußte diese Arbeit viele Fragen offenlassen: Es wäre notwendig, den hier entwickelten Theatralitätsbegriff auf seine Tragweite im Real Life hin zu überprüfen und ihn mit der wissenschaftlichen Begriffsgeschichte der Präsentation und ihrer Formen abzugleichen. Beides hat Andreas Kotte, auf dessen Texten die Definition beruht, bisher nur sporadisch getan.<sup>395</sup> Gleiches gilt für den zentralen Begriff der Telepräsenz. Es war wegen des Umfangs der Recherchen für diese Arbeit nur bedingt möglich, den aktuellen Stand der Diskussion um diesen Begriff zu erarbeiten.

Es böte sich darüber hinaus an, die Bezüge des Theatralitätsbegriffes zur Postmoderne-Diskussion offenzulegen und so auf der Basis der Theatralität die Verbindung zwischen Postmoderne und computergestützter Kommunikation zu untersuchen, wie es Sherry Turkle aus psychologischer Sicht getan hat, ohne sich jedoch auf den Theatralitätsbegriff zu stützen.<sup>396</sup> Eine derartige Untersuchung könnte den Theatralitätsbegriff ins Zentrum der Postmoderne-Diskussion rücken.

Auch die Untersuchung der Kommunikationsangebote des Internet müßte im Detail vorangetrieben werden. Es scheint problematisch, die verschiedenen Formen der CMC trotz

---

<sup>395</sup> Vgl. Kotte: Der Mensch

<sup>396</sup> Z.B. Turkle: Leben, S. 63ff. Die Behauptung, moderne Computer und ihre Kommunikationsangebote wären gleichsam die praktische Einlösung der theoretischen Versprechen der Postmoderne (z.B. durch die Auflösung eindimensionaler Identitäten), zieht sich durch Turkles gesamtes Buch.



ihrer Unterschiede zusammen zu diskutieren<sup>397</sup>, wie es in dieser Arbeit aus Gründen der Stringenz getan wurde.

Auch im Zusammenhang mit dem Theater im Internet hat sich die Telepräsenz als zentraler Begriff erwiesen. Diese Arbeit untersuchte Theaterprojekte, die die ‚Räume‘ der synchronen computergestützten Kommunikation als Aufführungsorte nutzen. Die unterschiedlichen Beispiele der Hamnet Players, Plaintext Players, des Desktop Theaters und aus dem ATHEMOO haben dabei gezeigt, daß es sich hier um ein Genre handelt, daß relativ stark verbreitet ist und schon sehr unterschiedliche Formen hervorgebracht hat.

Die beschriebenen Projekte erfüllen dabei eindeutig die vorab entwickelte Definition von Theater, sie sind theatral und institutionalisieren sich auch als Theater. Fraglich blieb allerdings, ob das ausreicht, oder ob nicht die Präsenz von Darsteller und Zuschauer, der „gemeinsame Zeit-Raum der Sterblichkeit“<sup>398</sup>, zur zentralen Bedingung des Theaters gemacht werden sollte. Die Ausweitung in den Bereich der Telepräsenz ist für den Theatralitätsbegriff leicht zu akzeptieren, da hier die Strategien der Handelnden im Vordergrund stehen, die unterschiedlichen Formen der Präsentation. Beim Theater erscheint diese Ausweitung wesentlich problematischer. Hier steht der reale Körper, seine Mittel und deren kunstvolle Beherrschung im Vordergrund, hier greift der „Mythos der Unmittelbarkeit“<sup>399</sup>.

Diese Arbeit hat aber gezeigt, daß die Arten des Theaters, die die Körperlichkeit als Antwort auf die zunehmende gesellschaftliche Mediatisierung betonen, nur eine Möglichkeit des Umgangs des Theaters mit der Virtualisierung unserer Gesellschaft sind. Auch eine Vermischung der Mittel des Theaters mit denen der Neuen Medien und ein Aufgehen des Theaters in der Virtualität scheinen möglich, und die in dieser Arbeit beschriebenen Beispiele für Theater im Internet lassen sich als ‚Vorgeschmack‘ auf das Theater der Virtualität interpretieren. Die Arbeiten der Hamnet Players und ihrer Nachfolger zeigen Bezüge auf das Theater, auf die Literatur und auf die Virtuelle Realität. Es scheint angebracht, sie im Spannungsverhältnis dieser drei Bezugspunkte zu interpretieren. Dabei wurde vorgeschlagen, die beschriebenen Beispiele unter dem Begriff „Virtuelles Theater“ zusammenzufassen, ein Begriff, der sowohl den starken Bezug zum Theater offenlegt als auch die Unterschiede betont.

Welche Rolle derartige Projekte aber wirklich spielen, wird wohl erst die Zukunft zeigen. Auch steht – zumindest für den deutschsprachigen Raum – eine grundsätzlichere Untersuchung der zugrundeliegenden Frage noch aus: Was unterscheidet das Theater von der

---

<sup>397</sup> Vorallem der Unterschied zwischen grafischen und nichtgrafischen Systemen fand hier zu wenig Beachtung.

<sup>398</sup> Lehmann: Postdramatisches, S. 410

Virtuellen Realität und was haben beide gemeinsam? Wie verhalten sich die Begriffe Fiktionalität und Virtualität, Illusion und Simulation, Interaktion und Partizipation zueinander? Und was können beide Seiten voneinander lernen? Solche Fragestellungen konnten hier nur angerissen werden.

Auch die Möglichkeiten des Theaters im Netz, die diese Arbeit nur in einem kleinen Teilausschnitt aufgezeigt hat, harren der detaillierten Untersuchung. Dies gilt vor allem für Mixed Media Projekte, die z.B. Videoconferencing-Systeme verwenden.

Insgesamt konnte diese Arbeit nur einen ersten theaterwissenschaftlichen Blick auf die Möglichkeiten des Internet werfen. Die Liste der offenen Fragen ist ähnlich lang wie die der Ergebnisse, und diese bedürfen zum Teil noch der detaillierten Überprüfung. Ein derartiges Resümee scheint aber für einen Vorstoß in den ‚interdisziplinären Raum‘, wie er in dieser Arbeit versucht wurde, unumgänglich. Und es bleiben die grundsätzlichen Ergebnisse: Das Internet lohnt sich als Untersuchungsgegenstand der Theaterwissenschaft, der Begriff der Theatralität könnte gar zu einem der Zentralbegriffe des Netzes avancieren, und auch die Möglichkeiten des Theaters im Netz sind vielfältig und interessant. In diesem Sinne möchte diese Arbeit vor allem als ‚Door Opener‘ verstanden werden, und zieht hoffentlich die Untersuchung einiger der hier beschriebenen Fragen nach sich.

---

<sup>399</sup> Stromberg: Mythos, S. 80

## E. Literatur

Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt 2000

Bahl, Anke: Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet, München 1997

Banta, Kari: Literature Study on the Web: Improvising with Kafka as Guide, o.O. 2000, <http://www.cwrl.utexas.edu/~edweb//lit/metamoo.shtml>, 25.02.2000

Barbatsis, Gretchen; Fegan, Michael und Hansen, Keneth: The Performance of Cyberspace: An Exploration Into Computer-Mediated Reality, in: Journal of Computer Mediated Communication, Volume 5, Issue 1, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/barbatsis.html>, 23.07.00

Barlow, John Perry: Wein ohne Flaschen. Globale Computernetze, Ideen-Ökonomie und Urheberrecht. In: Bollmann, Stefan (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien, Mannheim 1998, S. 79-108

Baumbach, Gerda: Immer noch Theatralität. Historisch-kritische Erwägungen in Anbetracht der russischen Theaterhistoriographie des frühen 20. Jahrhunderts. In: Münz, Rudolf: Theatralität und Theater. Zur Historiographie von Theatralitätsgefügen, Berlin 1998, S. 9-59

Baur, Timo: Virtuelles Britannia: Eine Feldstudie in der virtuellen Realität, unveröffentlichtes Manuskript, München 2000

Bauwens, Michel: Cyberspace and Theatre, o.O. 1997, <http://www.kyberco.com/cyberspa.htm>, 13.03.2001

Baym, Nancy K.: The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication. In: Journal of Computer Mediated Communication, Volume 1, Issue 2, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/baym.html> , 27.03.01

Bechar-Israeli, Haya: From <Bonehead> to <cLoNehEAd>. Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. In: Journal of Computer Mediated Communication, Volume 1, Issue 2, 1995, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html> , 27.03.01

Beilharz, Manfred: Theater in der Informationsgesellschaft. In: Mahle, Walter A. (Hrsg.): Kultur in der Informationsgesellschaft. AKM-Studien Band 42. Tagungsbericht über das Dreizehnte Wissenschaftliche Gespräch am 9. Und 10. Dezember 1997 in Boppard, München 1998, S.83-87

Beißwenger, Michael: Kommunikation in virtuellen Welten, Stuttgart 2000

Bentley, Eric: Das lebendige Drama. Eine elementare Dramaturgie, Hannover 1967

Berg, Bov: Netzliteratur als Improvisationstheater - lose Gedanken zum künstlerisch produktiven Mailwechsel, unveröffentlichtes Manuskript, Berlin 2000

Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten, Frankfurt a.M. 1989

- Bolbrinker, Julia: „Wir gestalten nicht Wirklichkeit“. Interview mit Tom Stromberg, Spiegel Online, 23.11.2000, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,104280,00.html>, 20.01.2001
- Bolbrinker, Julia: Hamburger Schauspielhaus. Theater im virtuellen Raum, Spiegel Online, 23.11.2000, <http://www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,104299,00.html>, 20.01.2001
- Bollmann, Stefan (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim 1995
- Bollmann, Stefan und Heibach, Christiane (Hrsg.): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft, Politik, Wissenschaft und Kultur. München 1996
- Bollmann, Stefan: Einführung in den Cyberspace. In: Ders. (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim 1995, S. 163-165
- Brandenburg, Detlef: Einflüsse der Informationsgesellschaft auf die Darstellenden Künste. In: Deutscher Kulturrat (Hrsg.): Kulturpolitik für das 21. Jahrhundert – Anforderungen an die Informationsgesellschaft. Bonn 1999: S.51-67
- Brecht, Bertolt: [Die Strassenszene]. In: Ders.: Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe, Berlin und Frankfurt 1993, Bd. 22.1, S. 370-381
- Brecht, Bertolt: [Journal Eintrag vom 6.12.1940]. In: Ders.: Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe, Berlin und Frankfurt 1993, Bd. 26, S. 443
- Brecht, Bertolt: Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. Rede über die Funktion des Rundfunks. In: Ders.: Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe, Berlin und Frankfurt 1993, Bd. 22, S. 552-557
- Bruckman, Amy und Resnick, Mitchell: The MediaMOO Project: Constructionism and Professional Community. In: Convergence, 1:1, Frühling 1995, <http://asb.www.media.mit.edu/people/asb/convergence.html>, 20.12.2000
- Bruckman, Amy: Gender Swapping on the Internet, San Francisco 1993, <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/bruck1.txt>, 04.12.2000
- Bruckman, Amy: Identity Workshop, Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality, Boston 1992, <http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/bruck3.txt>, 04.12.2000
- Burk, Juli: ATHEMOO and the Future Present: Shaping Cyberspace into a Theatre Working Place. In: Schrum, Steven (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting and Directing, New York 1999, S.109-134
- Burk, Juli: Moo-ving online: A new Venue for making and teaching Theatre, Hawaii 1998, <http://leahi.kcc.hawaii.edu/org/tcon98/paper/burk.html>, 19.12.2000
- Burk, Juli: The Play's the Thing: Theatricality and the MOO Environment. In: Haynes, Cynthia und Holmveik, Jan Rune: High Wired. On the Design, Use, and Theory of Educational MOOs, Michigan 1998, S. 232-249

- Burns, Elizabeth: *Theatricality. A Study of Convention in the Theatre and in Social Life*, London 1972
- Büscher, Barbara: *Interfaces: Theater - Performative Medienkunst*. In: Fischer-Lichte, Erika et al. (Hrsg.): *Transformationen. Theater der Neunziger Jahre*, Berlin 1999, S. 147-162
- Carl, Carsten: *Soziale Gebrauchsweisen des Internets. Eine techniksoziologische Untersuchung auf empirischer Basis*, Diplomarbeit, Hamburg 1998, <http://www.privat.schlund.de/f/funkyboy/Carsten/1.html>, 05.12.2000
- Chalmers, Jessica: *The Screens. All the World's a Cyber Stage: The State of Online Theater*. In: *The Village Voice*, New York 02.12.1998, <http://www.villagevoice.com/arts/9849/chalmers.shtml>, 20.12.2000
- Coco, Donna: *3D Goes to the Opera*. In: *Computer Graphics World*, Juni 1998, [http://cgw.pennwellnet.com/Articles/Article\\_Display.cfm?Section=Archives&Subsection=Display&ARTICLE\\_ID=49839&KEYWORD=Donna%20Cox](http://cgw.pennwellnet.com/Articles/Article_Display.cfm?Section=Archives&Subsection=Display&ARTICLE_ID=49839&KEYWORD=Donna%20Cox), 20.12.2000
- Cocoran, Marlena: „The Birth of the Christ Child“ in the Year 2000. An Internet Performance for the Third Millenium. Unveröffentlichtes Manuskript, München 2001
- Corcoran, Marlena: *Internet-Performance als netz.kunst*. In: *Artechock*, München 1999, <http://www.artehock.de/kunst/magazin/re/netzku4.htm>, 01.03.2001
- Corcoran, Marlena: *Life and Death in the Digital World of the Plaintext Players*. In: *Leonardo* 32, Nr. 5, MIT 1999, S. 359-364
- Curtis, Pavel: *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities*, [http://www.eff.org/pub/Net\\_culture/MOO\\_MUD\\_IRC/curtis\\_mudding.article](http://www.eff.org/pub/Net_culture/MOO_MUD_IRC/curtis_mudding.article), 07.12.2000
- Daisley, Margaret: *The Game of Literacy. The Meaning of Play in Computermediated Communication*. In: *Computers and Composition* 11.2, 1994, S. 107-119
- Danet, Brenda et al: "Hmmm...where's all that smoke coming from?" Writing, play and performance on Internet Relay Chat. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 2, Issue 4, 1997, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html> , 23.07.00
- Danet, Brenda et al: *Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat*. In: *Journal of Computer Mediated Communication*, Volume 1, Issue 2, 1995, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html>, 06.07.2000
- Danet, Brenda: *General Introduction*. In: *Journal of Computer Mediated Communication*, Volume 1, Issue 2, 1995, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/genintro.html> , 23.07.00
- Danet, Brenda: *Text as Mask: Gender and Identity on the Internet*, 1996, <http://atar.msc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>, 23.07.00, 17:05
- Dautenhahn, Kerstin: *The physical body in Cyberspace: at the edge of extinction?*, Berlin 1997, <http://duplox.wz-berlin.de/docs/panel/kerstin.html>, 04.12.2000
- Davis, Stephen: *Definitions of Art*, London 1991

- Deemer, Charles: Hyperdrama and Virtual Development. Notes on creating new hyperdrama in cyberspace, <http://www.teleport.com/~cdeemer/chile/virtdev.htm> , 08.12.99
- Deemer, Charles: The last song of Violeta Parra, Santiago 1996, <http://www.teleport.com/~cdeemer/chile/chile-m.html>, 27.03.2001
- Deemer, Charles: The New Hyperdrama. How Hypertext Scripts Are Changing the Parameters of Dramatic Storytelling, In: Schrum, Steven A. (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing, New York 1999, S. 39-52
- Dibbel, Julian: A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society. In: The Village Voice, 21.12.1993, S. 36-42, bzw. [http://www.levity.com/julian/bungle\\_vv.html](http://www.levity.com/julian/bungle_vv.html), 01.12.2000
- Dibbel, Julian: My Tiny Life: Crime & Passion in a Virtual World, o.O. 1999
- Donath, Judith: Body language without the body: situating social cues in the virtual world, Berlin 1997, <http://duplox.wz-berlin.de/docs/panel/judith.html>, 01.12.2000
- Ehmke, Holger: Theaterarbeit und politische Bildung. Anforderungen an ein multimediales Netz. In: Görres-Everding, Christiane und Weber, Richard (Hrsg.): Die Kultur und die Medien. Referate der Tagung „Am Ende Kultur?“, Bonn 1998, S. 108-114
- Esposito, Elena: Fiktion und Virtualität. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität, Frankfurt 1998, S. 269-296
- Ferál, Josette: Performance and Theatricality. The Subject Demystified. In: Modern Drama 25, 1, 1982, S. 170-183
- Fiebach, Joachim und Münz, Rudolf: Thesen zu theoretisch-methodischen Fragen der Theatergeschichtsschreibung. In: Klier, Helmar (Hrsg.): Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum, Darmstadt 1981 [Erstveröffentlichung 1974], S. 310-326
- Fiebach, Joachim: Brechts 'Straßenszene'. Versuch über die Reichweite eines Theatermodells. In: Ders.: Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität, Berlin 1998 [Erstveröffentlichung 1978], S. 9-34
- Fiebach, Joachim: Kommunikation und Theater. Diskurse zur Situation im 20. Jahrhundert. In: Ders.: Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität, Berlin 1998, S. 85-182
- Fiebach, Joachim: König und Dirigent für die Musik seiner Rede. In: Ders.: Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität, Berlin 1998, S. 35-62
- Fiebach, Joachim: Zur Geschichtlichkeit der Dinge und Perspektiven. In: Möhrmann, Renate (Hrsg.): Theaterwissenschaft heute, Berlin 1999, S. 371-388
- Fischborn, Gottfried: Theatralität – Dramaturgie - Dramatisierung. In: Forum Modernes Theater, Bd 10, Heft 2, Tübingen 1995, S. 126-134

- Fischer-Lichte, Erika: "Ah, die alten Fragen..." und wie Theatertheorie heute mit ihnen umgeht. In: Nickel, Hans-Wolfgang (Hrsg.): Symposium Theatertheorie, Berlin 1999, S. 11-30
- Fischer-Lichte, Erika: Die Zeichensprache des Theaters. In: Möhrmann, Renate (Hrsg.): Theaterwissenschaft heute, Berlin 1999, S. 233-260
- Fischer-Lichte, Erika: From Theatre to Theatricality – How to Construct Reality. In: Theatre Research International, Vol. 20, No. 2, o.O. 1995, S. 97-105
- Fischer-Lichte, Erika: Grenzgänge und Tauschhandel. Auf dem Weg zu einer performativen Kultur. In: Dies. et al. (Hrsg.): Theater seit den 60er Jahren, Tübingen 1998, S. 1-20
- Fischer-Lichte, Erika: Inszenierung und Theatralität. In: Willems, Herbert und Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch, Opladen 1998, S. 81-92
- Fischer-Lichte, Erika: New concepts of spectatorship. Towards a postmodern theory of theatricality. In: Semiotica 101, 1/2, o.O., 1994, S. 113-123
- Fischer-Lichte, Erika: Semiotik des Theaters, Bd 1, Tübingen 1983
- Fischer-Lichte, Erika: Theater als kulturelles Modell. In: Jäger, Ludwig (Hrsg.): Germanistik. Disziplinäre Identität und kulturelle Leistung, Weinheim 1995, S. 164-184
- Fischer-Lichte, Erika: Theatralität und Inszenierung, In: Dies. (Hrsg.): Inszenierung von Theatralität, Tübingen 2000, S. 11-30
- Fischer-Lichte, Erika: Verwandlung als ästhetische Kategorie. Zur Entwicklung einer neuen Ästhetik des Performativen. In: Dies. et al. (Hrsg.): Theater seit den 60er Jahren, Tübingen 1998, S. 21-91
- Freyermuth, Gundolf: Hetzjagd zum Holodeck, o.O. 2000
- Gallery, Heike: „bin ich - klick ich“. Variable Anonymität im Chat. In: Thimm, Caja: Soziales im Netz, Opladen 2000, S. 71-88
- Gibson, William: Neuromancer, New York 1984
- Girshausen, Theo: Zur Geschichte des Faches. In: Möhrmann, Renate (Hrsg.): Theaterwissenschaft heute, Berlin 1999, S. 21-40
- Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag, München <sup>6</sup>1997 [Erstveröffentlichung als: The Presentation of Self in Everyday Life, New York 1959]
- Göttlich, Udo; Nieland, Jörg-Uwe und Schatz, Heribert (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998
- Göttlich, Udo: Medien und Theatralität des Alltäglichen. In: Göttlich, Udo et al. (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S. 258-274

- Hafner, Katie: Arpa Kadabra. Die Geschichte des Internet, Heidelberg 1997
- Harris, Stuart: Chat-Gespräch mit dem Autor, 21.01.2001
- Hayles, Katherine: Embodied Virtuality: Or how to put bodies back into the picture.  
In: Moser, Mary Ann (Hrsg.): Immersed in Technology. Art and Virtual Enviroments,  
Cambridge 1996, S. 1-28
- Haynes, Cynthia und Holmevik, Jan Rune (Hrsg.): High Wired. On the Design, Use, and  
Theory of Educational MOOs, Michigan 1998
- Hegemann, Carl: Das Theater gehört ins Museum. In: Ders. (Hrsg.): Kapitalismus und  
Depression II, Berlin 2000, S. 153-165
- Hegemann, Carl: Das poetische Gespenst , Süddeutsche Zeitung, Berlinseite, 29.11.2000
- Herring, Susan: Gender differences in CMC: bringing familiar baggage to the new frontier,  
<http://www.cpsr.org/cpsr/gender/herring.txt>, 01.12.2000
- Hinner, Katejan: Gesellschaftliche Auswirkungen moderner Kommunikationstechnologien am  
Beispiel des Internet, Berlin 1996
- Hochrath, Eva: Langenscheidts Internet-Wörterbuch, Berlin 2000
- Hoffmann, Ute: Identität und Sozialität in der Netzwelt, In: Spektrum der Wissenschaft.  
Dossier: Die Welt im Internet 1/98, 96-97, oder: <http://duplox.wz-berlin.de/texte/ident/>,  
01.12.2000
- Höflich, Joachim: Technisch vermittelte interpersonelle Kommunikation, Opladen 1996
- Huber, Hans Dieter: digging the net - materialien zu einer geschichte der kunst im netz.  
In: Artechock, München 1999, <http://www.artechock.de/kunst/magazin/re/netzku3.htm>,  
01.03.2001
- Husmann, Heike: Chatten im Internet Relay Chat (IRC), München 1998
- Iglhaut, Stefan; Rützer, Florian und Schweeger, Elisabeth (Hrsg.): Illusion und Simulation.  
Begegnungen mit der Realität, Ostfildern 1995
- Jenik, Adriene: The early years of desktop theatre. In: Riding the meridian: Literature, 2000,  
<http://www.heelstone.com/meridian/jenik/jenik.html>, 03.03.2001
- Jenkins, Henry: From Home[r] to the Holodeck: New Media and the Humanities, Sydney  
1998, [http://media-in-transition.mit.edu/articles/index\\_australia.html](http://media-in-transition.mit.edu/articles/index_australia.html), 20.12.2000
- Jenniches, Isabelle: The Light Cast. Telepresent Characters as new dramatis personae,  
Abschlußarbeit, Groningen 1999, <http://www.media-gn.nl/mfa/isabelle/thesis/>, 14.03.2001
- Kafka, Franz: Die Verwandlung, Stuttgart: Reclam 1999
- Kobilke, Andreas: Die Faszination an Internet-Chat-Lines, Magisterarbeit, München 1998



- Kotte, Andreas: Der Mensch verstellt sich, aber der Schauspieler zeigt. Drei Variationen zum Theater im Medienzeitalter. In: Balme, Christopher; Hasche, Christa und Mühl-Benninghaus, Wolfgang (Hrsg.): Horizonte der Emanzipation. Texte zu Theater und Theatralität, Berlin 1999, S. 151-168
- Kotte, Andreas: Die Suche nach der Mitte. Gibt es einen kleinsten gemeinsamen Nenner für Theatertheorien? In: Nickel, Hans-Wolfgang (Hrsg.): Symposium Theatertheorie, Berlin 1999, S. 81-90
- Kotte, Andreas: Dreissig Thesen zur Spezifik theatralen Handelns. In: Ders.: Theaterwissenschaft. Materialien zum Studium der Theaterwissenschaft in Bern, Bern 1994, S. 91-106
- Kotte, Andreas: Simulation als Problem der Theatertheorie. In: Forum Modernes Theater, Bd 11, Heft 1, Tübingen 1996, S. 33-44
- Kotte, Andreas: Theatralität. Ein Begriff sucht seinen Gegenstand. In: Forum Modernes Theater, Bd 13, Heft 2, Tübingen 1998, S. 117-133
- Kotte, Andreas: Theatralität. Ein starker Impuls für die theaterwissenschaftliche Forschung. In: MIMOS, Nr 3, o.O. 1995, S. 12
- Krämer, Sybille: Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? Zur Einleitung in diesen Band. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität, Frankfurt 1998, S. 9-28
- Kroker, Arthur: Spielen im MUD. In: Hartwanger, Georg; Iglhaut, Stefan und Rötzer, Florian (Hrsg.): Künstliche Spiele. München 1993, S. 79-82
- Krotz, Friedrich: Kompatibel nach allen Seiten. Zum Konzept Theatralität als Verbindungsstück zwischen literatur- und sozialwissenschaftlicher Medienforschung. In: Göttlich, Udo; Nieland, Jörg-Uwe und Schatz, Heribert (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S. 253-256
- Kugler, Christine: Die staatsmännische Performance. In: Göttlich, Udo et al. (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S. 154-168
- LaFarge, Antoinette: A World Exhilarating and Wrong: Theatrical Improvisation on the Internet. In: Leonardo Special Issue 28, 11/1995, S. 415-422, oder: <http://yin.arts.uci.edu/~players/leo/leo95.htm>, 19.12.2000
- LaFarge, Antoinette: Did Anyone bring a Word or an Axe?: Towards an Id Theater, Vortragsmanuskript, o.O. 1997, <http://yin.arts.uci.edu/~players/caa/id.html>, 26.03.2001
- LaFarge, Antoinette: Email an den Autor, 08.03.2001
- LaFarge, Antoinette: Email an den Autor, 13.03.2001
- Lasko-Harvill, Ann: Identität und Maske in der virtuellen Realität. In: Rötzer, Florian und Weibel, Peter (Hrsg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk, München 1993, S. 305-316

- Laurel, Brenda: Computers as Theatre, Reading 1993
- Lazarowicz, Klaus: Einleitung. In: Ders. und Balme, Christopher: Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991, S. 19-44
- Lazarowicz, Klaus: Gespielte Welt. Eine Einführung in die Theaterwissenschaft an ausgewählten Beispielen, Frankfurt 1997
- Leeker, Martina: Die Zukunft des Theaters im Zeitalter technologisch implementierter Interaktivität. In: Erdmann, Johannes Werner; Rückriem, Georg und Wolf, Erika (Hrsg.): Kunst, Kultur und Bildung im Computerzeitalter. Berlin 1996, S. 85-103
- Leeker, Martina: Mime, Mimesis und Technologie, Dissertation, München 1995
- Leeker, Martina: Vorschläge zu einer medientheoretischen Betrachtungsweise des Theaters. Ein versuchsweiser Beitrag zur Theatertheorie. In: Nickel, Hans-Wolfgang (Hrsg.): Symposium Theatertheorie, Berlin 1999, S. 33-54
- Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater, Frankfurt 1999
- LeNoir, Nina: Acting in Cyberspace: The Player in the World of Digital Technology. In: Schrum, Steven A. (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing, New York 1999, S. 159-174
- Malone, Paul M.: Cyber-Kleist: The Virtual Actor as Über-Marionette. In: Voigts-Virchow, Eckart (Hrsg.): Mediated Drama - Dramatized Media, Trier 2000, S. 57-66
- Marvin, Lee-Ellen: Spoof, Spam, Lurk and Lag: the Aesthetics of Text-based Virtual Realities. In: Journal of Computer Mediated Communication, Volume 1, Issue 2, 1995, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/marvin.html> , 23.07.00
- Mattusek, Peter: Computer als Gedächtnistheater. In: Darsow, Götz-Lothar (Hrsg.): Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter; Stuttgart 2000, S. 81-100, oder: <http://www.culture.hu-berlin.de/PM/Pub/Kul/Computer.html>, 20.12.2000
- Meyer, Kathrin: Theater im Cyberspace - Cyberspace im Theater?! Unveröffentlichte Seminararbeit, Hildesheim 2000
- Müller, Jörg: Virtuelle Körper. Aspekte sozialer Körperlichkeit im Cyberspace, Berlin 1996, <http://duplox.wz-berlin.de/texte/koerper/>, 01.12.2000
- Müller-Schwefe, Gerhard: Shakespeare im Narrenhaus. Deutsche Shakespeare-Parodien aus 2 Jahrhunderten, Tübingen 1990
- Münker, Stefan: Was heißt eigentlich ‚Virtuelle Realität‘? In: Münker, Stefan und Roester, A. (Hrsg.): Mythos Internet, Frankfurt 1997, S. 108-130
- Münz, Rudolf: "Ein Kadaver, das es zu töten gilt". Das Leipziger Theatralitätskonzept als methodisches Prinzip der Historiographie älteren Theaters. In: Münz, Rudolf: Theatralität und Theater. Zur Historiographie von Theatralitätsgefügen, Berlin 1998 [Erstveröffentlichung 1994], S.82-103

- Münz, Rudolf: Theatralität und Theater. Konzeptionelle Erwägungen zum Forschungsprojekt "Theatergeschichte". In: Ders.: Theatralität und Theater. Zur Historiographie von Theatralitätsgefügen, Berlin 1998, S. 66-81
- Musfeld, Tamara: MUDs oder das Leben im Netz. Zwischen Alltag, Spiel und Identitätssuche. In: Medien Praktisch 2 /1997 S. 23-26
- Nakatsu, Ryohei et al.: Interactive Movie System with Multi-person Participation and Anytime Interaction Capabilities, Kyoto o.J., <http://www.mic.atr.co.jp/~tosa/pc/im/index.html>, 20.12.2000
- Nestwold, Ruth: Die digitale Maskerade. Das Unbehagen am unbestimmten Geschlecht. In: Bettinger, Elfi und Funk, Julinka (Hrsg.): Maskeraden. Geschlechterdifferenz in der literarischen Inszenierung, Berlin 1995, S. 292-306
- Neuhaus, Wolfgang: Die Vernetzung der Fiktionen. In: Telepolis 2000, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/4245/1.html#l6>, 08.12.2000
- Nichols, Goodeve Thyrza: Houdini's Premonitions: Virtuality and Vaudeville on the Internet, In: Leonardo 28:5, 1995
- On Line, CD-ROM Beilage zu Performance Research, Volume 4, No. 2, 1999
- On Line, Performance Research, Volume 4, No. 2, 1999
- Ovid [d.i. Publius Ovidius Naso]: Metamorphosen, übersetzt von Hermann Breitenbach, o.O. 1958
- Pfeiffer, Joachim: Franz Kafka: Die Verwandlung / Brief an den Vater, München 1998
- Reaney, Mark: Art in Real-Time: Theatre and Virtual Reality, Paris o.J., [http://dpa.ntu.ac.uk/dpa\\_site/papers/reaney.htm](http://dpa.ntu.ac.uk/dpa_site/papers/reaney.htm), 20.12.2000
- Reeve, Carlton: Presence in Virtual Theatre, o.O., o.J., <http://www.eimc.brad.ac.uk/research/presence.html>
- Reid, Elizabeth: Cultural Form in Text-Based Virtual Realities, Abschlußarbeit, Melbourne 1994, <http://home.earthlink.net/~aluluei/cult-form.htm>, 27.03.2001
- Reid, Elizabeth: Electropolis, Abschlußarbeit, Melbourne 1991, <http://home.earthlink.net/~aluluei/electropolis.htm>, 27.03.2001
- Rheingold, Howard: Virtuelle Realitäten, Reinbeck 1999
- Rheingold, Howard: Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers, Bonn 1994
- Rheingold, Howard: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace, Reinbeck 1992
- Rice, Elmer: The Adding Machine, Frankfurt a.M. 1998
- Rosenbaum, Oliver: Online Lexikon, Berlin 1998

- Rosenberg, Scott: Clicking for Godot, o.O. 1997,  
<http://www.salon.com/21st/feature/1997/10/02godot.html>, 03.03.2001
- Rötzer, Florian: Einleitung. In: Ders. (Hrsg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk, München 1993, S. 9-14
- Rötzer, Florian: Konturen der ludischen Gesellschaft im Computerzeitalter. Vom homo ludens zum ludo globi. In: Ders. (Hrsg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, München 1995, S. 171-216
- Rötzer, Florian: Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien – Computer – Realität, Frankfurt 1998, S. 152-168
- Ruedenberg, Lucia; Rosenbaum-Tamari, Yehudit und Danet, Brenda: Virtual Virtuosos: Play and Performance at the Computer Keyboard, Jerusalem 1995,  
<http://ace.ulyssis.org/~pete/ruedenberg.htm>, 26.01.2001
- Runkehl, Jens: Sprache und Kommunikation im Internet, Überblick und Analysen, Opladen 1998
- Sack, Tilmann: Theater und Internet. Überlegungen zu einem Konzept „Chattheater“. In: Dichtung Digital, o.O. 2000,  
<http://www.dichtung-digital.de/Interscene/Sack/index2.htm>, 04.03.2001
- Sacks, Rick: Email an den Autor, 25.02.2001
- Sacks, Rick: The MetaMOOphosis Brings Kafka Into The Net [Interview]. In: The Oudeis News, Januar 1997, <http://www.oudeis.org/status/statjan.html#kafka>, 20.12.2000
- Sacks, Rick: The MetaMOOphosis: A visit to the Kafka House - A report on the permanent installation of an interactive theatre work based on Franz Kafka's Metamorphosis. In: Schrum, Steven (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing, New York 1999, S. 159-174
- Sandbothe, Mike: Der Pfad der Interpretation. Medienethik im Zeitalter des Internet. In: Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur, Heft 0, Mannheim 1996, S. 424-433, oder:  
<http://www.uni-jena.de/ms/medeth.html>, 20.12.2000
- Sandbothe, Mike: Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität. In: Göttlich, Udo; Nieland, Jörg-Uwe und Schatz, Heribert (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S.209-226  
 [Oder in: Willems, Herbert und Jurga, Martin (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch, Opladen 1998, S. 583-595.  
 Oder: <http://www.uni-jena.de/ms/theatral.html>, 27.03.2001]
- Sandbothe, Mike: Wie der Ausflug in die Welt der virtuellen Quasselbuden unser reales Dasein bereichern, o.O. 2000, <http://www.uni-jena.de/ms/diewelt.html>, 29.01.2001
- Schabert, Ina (Hrsg.): Shakespeare Handbuch, Stuttgart, <sup>4</sup>2000

- Schaffer, Nicole: Tinysex. Sexualität und Identität in Multi User Dimensions, Wien o.J., <http://www.univie.ac.at/Publizistik/Dorer1997-8.htm>, 12.12.2000
- Schechner, Richard: Essays on Performance Theory 1970-1976, New York 1977
- Schechner, Richard: Performance Theory, London 1988
- Schildmann: Spiel- und Sozialverhalten im Morgengrauen, Bielefeld o.J., <http://www.mud.de/Forschung/verhalten.html>, 01.12.2000
- Schmidt, Siegfried: Cyber als Oikos? Oder: Ernste Spiele. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Schöne Neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, München 1995, S. 69-90
- Schneider, Irmela: Einige Überlegungen zur Diskussion um das Internet, in: Göttlich, Udo; Nieland, Jörg-Uwe und Schatz, Heribert (Hrsg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien, Köln 1998, S.227-237
- Schramm, Helmar: Die Vermessung der Hölle: Über den Zusammenhang von Theatralität und Denkstil. In: Forum Modernes Theater, Bd 10, Heft 2, Tübingen 1995, S. 119-125
- Schramm, Helmar: Karneval des Denkens. Theatralität im Spiegel philosophischer Texte des 16. und 17. Jahrhunderts, Berlin 1996
- Schramm, Helmar: The open book of Alchemy in/on the Mute Language of Theatre: 'Theatricality' as a key for Current Theatre/Research. In: Theatre Research International, Bd 20, Nr 2, Oxford 1995, S. 156-164
- Schramm, Helmar: Theatralität und Öffentlichkeit. Vorstudien zur Begriffsgeschichte von 'Theater'. In: Barck, Karlheinz (Hrsg.): Ästhetische Grundbegriffe. Studien zu einem historischen Wörterbuch, Berlin 1990, S. 202-242
- Schrum, Steven A. (Hrsg.): Theatre in cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing, New York 1999
- Schweller, Kenneth G.: Staging a Play in the MOO Theater. In: Schrum, Steven A. (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting and Directing, New York 1999, S. 147-158
- Seidler, Kai: Internet Relay Chat - Eine möglichst kurze Einführung, Berlin 2000, <http://irc.fu-berlin.de/einfuehrung.html>, 20.12.2000
- Sempsey, James: Psyber Psychology: A literature review pertaining to the psycho/social aspects of multi-user dimensions in cyberspace. In: The Journal of Virtual Realities, Bd. 2, Nr. 1, Januar 1997, <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v2/sempey.html>, 17.12.2000
- Shakespeare, William: As you like it. Zweisprachige Ausgabe, übersetzt von Herbert Geisen und Dieter Wessels, Stuttgart 1994
- Shakespeare, William: Hamlet. Zweisprachige Ausgabe, übersetzt von Holger M. Klein, Stuttgart 1984

- Slevogt, Esther: Klone im Netz. Financial Times Deutschland, 5.01.2001, Weekend-Beilage, S. III
- Slevogt, Esther: Sein oder Web-Design. Financial Times Deutschland, 29.12.2000, Weekend-Beilage, S.IV
- Spielart (Hrsg.): Webscene. Ausschreibung eines Internationalen Wettbewerbs, München 2000
- Stevenson, Jake A.: MOO Theatre: More than Words? In: Schrum, Steven A. (Hrsg.): Theatre in Cyberspace. Issues of Teaching, Acting, and Directing, New York 1999, S. 135-146
- Stone, Alluquere Rosanne: Interaction, Interface, and Desire, o.O. 1997, <http://duplox.wz-berlin.de/docs/panel/sandy.html>, 01.12.2000
- Stone, Alluquere Rosanne: Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures. In: Benedikt, Michael (Hrsg.): Cyberspace: First Steps. Cambridge 1994 Oder: <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html>, 12.12.2000
- Stromberg, Tom: ‚Mythos der Unmittelbarkeit‘ oder ‚Terror der Präsenz‘? In: Mahle, Walter A. (Hrsg.): Kultur in der Informationsgesellschaft. AKM-Studien Band 42. Tagungsbericht über das Dreizehnte Wissenschaftliche Gespräch am 9. Und 10. Dezember 1997 in Boppard. München 1998, S.77-81
- Suler, John: Life at the Palace. A Cyberpsychology Case Study, o.O. o.J., <http://www.rider.edu/users/suler/psy cyber/palacestudy.html>, 07.03.2001
- Suter, Beat: Performanz und Rollenspiele. Einige Notizen und persönliche Anmerkungen zur Diskussion um Internet und Literatur an zwei Veranstaltungen, Romainmôtier 2000, <http://www.dichtung-digital.de/Interscene/Suter/index0.htm>
- Turkle, Sherry: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet, Reinbek 1999
- Utz, Sonja: Kommunikationsstrukturen und Persönlichkeitsaspekte bei MUD-Nutzern, Diplomarbeit, Erlangen o.J., <http://www.tu-chemnitz.de/phil/psych/professuren/sozpsy/Mitarbeiter/Utz/Diplom1.htm>, 01.12.2000
- Vogelsang, Waldemar: Ich bin, wen ich spiele. Ludische Identitäten im Net. In: Thimm, Caja: Soziales im Netz, Opladen 2000, S. 240-261
- Waldby: Catherine: Circuits of Desire: Internet Erotics and the Problem of Bodily Location. In: Diprose, R. et al. (Hrsg.): The Politics of Erotics. New York 1998, oder: <http://wwwmcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/VID/Circuits3.html>, 20.12.2000
- Walser, Randal: Elements of a cyberspace Playhouse. In: Hensel, Sandra und Roth, Judith Paris (Hrsg.): Virtual Reality. Theory, Practice and Promise, Westport 1991, S. 51-64
- Willems, Herbert und Jurga, Martin: Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch, Opladen 1998

Willems, Herbert: Inszenierungsgesellschaft? Zum Theater als Modell, zur Theatralität von Praxis. In: Willems, Herbert und Jurga, Martin: Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch, Opladen 1998, S. 23-80

Wilpert, Gero von: Sachwörterbuch der Literatur, Stuttgart <sup>7</sup>1989

Witmer, Diane: Risky Business: Why People Feel Safe in Sexually Explicit On-Line Communication. In: Journal of Computer Mediated Communication, Vol. 2, No. 4, 1997, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/witmer2.html>, 20.12.2000

Wunderer, Monika: Die virtuellen Bretter der Welt: Theater in Public Space, Diplomarbeit, Wien 1997, <http://st1hobel.phl.univie.ac.at/~wunderer/bretter/>, 20.03.2001

Wunderer, Monika: Global Thinking. The Performing Arts Sector Online, Abschlußarbeit, New York 1999, <http://st1hobel.phl.univie.ac.at/~wunderer/txt/thesis>, 20.03.2001

Wunderer, Monika: Roter Samt und Ascii-Staub, Wien 1996, <http://st1hobel.phl.univie.ac.at/~wunderer/thint/>, 26.01.2001

Xander, Harald: Theatralität im vorrevolutionären russischen Theater. Evreinovs Entgrenzung des Theaterbegriffs. In: Fischer-Lichte, Erika et al. (Hrsg.): Arbeitsfelder der Theaterwissenschaft, Tübingen 1994, S. 111-124

Zapp, Andrea: Neue Helden im Cyberspace - Erzählmodelle in neuen Medien. Vortrag im Rahmen der Kurzfilmtage Oberhausen, April 1997, <http://www.uni-potsdam.de/u/scenario/modelle.html>, 09.12.2000

## F. Links

Die folgende Auflistung beinhaltet nur die im Text genannten Websites, sowie einige wenige weitere Seiten von grundlegender Bedeutung.

### a) IRC:

Mirc - Offizielle Website: [www.mirc.com](http://www.mirc.com)

IRC-Statistik: <http://hinner.com/ircstat/>

### b) MUDs und MOOs:

Mudconnector: [www.mudconnector.com](http://www.mudconnector.com)

Mud.de: [www.mud.de](http://www.mud.de)

Final Frontier: <telnet://finalfrontier.mud.de:7600/>

LambdaMOO: <telnet://lambda.moo.mud.org:8888/>

MediaMOO: <telnet://mediamoo.cc.gatech.edu:8888/> bzw.

<http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/MediaMOO/>

PMCMOO: <telnet://hero.village.virginia.edu:7777/> bzw.

<http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/pmc-moo.html>

BioMOO: [telnet://bioinformatics.weizmann.ac.il:8888](telnet://bioinformatics.weizmann.ac.il:8888/) bzw.

<http://bioinfo.weizmann.ac.il:8888/>

ATHEMOO: <http://moo.hawaii.edu:7000/>

### c) Grafische Chatsysteme und Multiplayer-Computerspiele:

Palace - Offizielle Website: <http://www.thepalace.com>

Cybertown: <http://www.cybertown.com/>

UltimaOnline - Offizielle Website: <http://www.uo.com/>

UltimaOnline - Neue Welt Server: <http://195.227.87.208/DNW/>

Half-life- Offizielle Website: <http://www.sierrastudios.com/games/half-life/>

### d) Theaterprojekte in den Räumen der synchronen CMC:

Hamnet Players Archives: <http://www.hambule.co.uk/hamnet/>

Plaintext Players: <http://yin.arts.uci.edu/~players/>

MetaMOOphosis Homepage: <http://www.vex.net/~rixax/Kafka.html>

MetaMOOphosis Curriculum: <http://www.vex.net/~rixax/KAFKA/curriculum.html>



MetaMOOphosis Logfiles: <http://www.vex.net/~rixax/KAFKA/yard.html>

Desktop Theater: <http://www.desktoptheater.org>

Desktop Theater Archives: [http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/files/a\\_fr\\_01.htm](http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/files/a_fr_01.htm)

### **Weitere ATHEMOO Projekte (Auswahl):**

Among Immortals: <http://www.oudeis.org/among.html>

Iphigenia in ATHEMOO: <http://www.geocities.com/Athens/Delphi/3749/Iphigenia/>

Netseduction: <http://socks.ntu.ac.uk/archive/net/netseduction.html>

A Place for Souls: <http://www.geocities.com/Wellesley/2190/souls/aplaceforsouls.html>

Scheherazade's Daughters Logfile: <http://moo.hawaii.edu:7000/3184/>

### **Sonstiges:**

House of Media: [palace://houseofmedia.com:9998](http://palace://houseofmedia.com:9998) bzw.

<http://www.mediamischief.com/theatre.html>

Projekt Oz: <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web>

### **e) Sonstige Websites:**

Company in Space: [http://www.companyinspace.com/front/cis\\_fs.htm](http://www.companyinspace.com/front/cis_fs.htm)

Gertude Stein Repertory Theater: <http://www.gertstein.org/>

i.e.VR - University of Kansas: <http://kuhttp.cc.ukans.edu/~mreaney/index.html>

Impronet: <http://www.szenator.de/Impronet/impronet.htm>

Isabelle Jenniches - I do fly: <http://www.9nerds.com/isabelle/ariel/>

Peter Steins Faust: [www.theaterkanal.de](http://www.theaterkanal.de) bzw. [www.faust-stein.de](http://www.faust-stein.de)

Projekt Oudeis: <http://kaneda.iguw.tuwien.ac.at/oudeis/>

Schauspielhaus Hamburg: <http://www.schauspielhaus.de>

Virtopera: [http://195.180.245.241/virtopera/deutsch/index\\_frame.php3?Nation=Deutsch](http://195.180.245.241/virtopera/deutsch/index_frame.php3?Nation=Deutsch)

## G. Anhang

### G.1. Abkürzungsverzeichnis

ASCII	Summe der Zeichen einer Standardtastatur
ATHE	<b>A</b> ssociation for <b>T</b> heater in <b>H</b> igher <b>E</b> ducation - Amerikanischer Theaterverband
CMC	<b>C</b> omputer <b>M</b> ediated <b>C</b> ommunication - Computergestützte Kommunikation
DFG	<b>D</b> eutsche <b>F</b> orschungs- <b>G</b> esellschaft
F2F	<b>F</b> ace to <b>F</b> ace
HMD	<b>H</b> ead <b>M</b> ounted <b>D</b> isplay - ‚Bildschirmbrille‘ zur Simulation virtueller Welten
HTML	<b>H</b> yper <b>T</b> ext <b>M</b> odeling <b>L</b> anguage - Programmiersprache des WWW
IRC	<b>I</b> nternet <b>R</b> elay <b>C</b> hat - Chatsystem
IRL	<b>I</b> n <b>R</b> eal <b>L</b> ife
MUD	<b>M</b> ulti <b>U</b> ser <b>D</b> ungeon / <b>D</b> omain / <b>D</b> imension
MOO	<b>M</b> UD <b>O</b> bject <b>O</b> rientated
RL	<b>R</b> eal <b>L</b> ife
UO	<b>U</b> ltima <b>O</b> nline - Online Computerspiel
VR	<b>V</b> irtual <b>R</b> eality
WWW	<b>W</b> orld <b>W</b> ide <b>W</b> eb

## G.2. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Screenshot: IRC via mIRC.....	30
Quelle: mIRC - Channel #muenchen, 10.12.2000, 18:56 Uhr	
Abbildung 2 - Screenshot: MUD Final Frontier via telnet.....	33
Quelle: telnet - telnet://finalfrontier.mud.de:7600/, 28.03.20001, 19:45 Uhr	
Abbildung 3 - Screenshot aus dem ATHEMOO.....	36
Quelle: ATHEMOO - http://moo.hawaii.edu:7000/4104/, 25.03.2001, 18:12 Uhr	
Abbildung 4 - Screenshot aus dem Palace .....	37
Quelle: <i>Palace in Wonderland</i> , palace://wonder.lag.com:9998, 23.01.2001, 22:34 Uhr	
Abbildung 5 - Screenshot aus Ultima Online.....	38
Quelle: Ultima Online, 14.01.2001, 23:12 Uhr	
Abbildung 6 - Screenshot aus Cybertown.....	39
Quelle: http://www.cybertown.com, 12.12.2000, 17:32 Uhr	
Abbildung 7 - Kommunikationsmodell für die synchrone CMC .....	41
Abbildung 8 - Das Präsentationsmodell im Bezug auf die synchrone CMC .....	55
Abbildung 9 - MUDs und die Formen der Repräsentation .....	56
Abbildung 10 - <i>Hamnet</i> -Kurzszenar .....	62
Abbildung 11 - Liveübertragung der Plaintext Players ins Literaturhaus München .....	72
Quelle: http://www.community1.de/corcoran/mainz/dia8.jpg	
Abbildung 12 - <i>Orpheus</i> Kurzszenar .....	74
Abbildung 13 - Übersichtsplan des ATHEMOO .....	78
Quelle: http://www.mindspcak.com/schrum/TICS/moomap.html	
Abbildung 14 - <i>MetaMOOphosis</i> - Gregor`s Room .....	81
Abbildung 15 - Screenshot aus <i>Die First Lady</i> , Palace House of Media.....	86
Quelle: palace://houseofmedia.com:9998, 29.03.2001, 12:39 Uhr	
Abbildung 16 - Screenshot aus <i>Barnstorming the Palace</i> .....	87
Quelle: http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/improv/bushgore /images/igal/gallery/images/presidential06.jpg	
Abbildung 17 - Desktop Theater: <i>waitingforgodot.com</i> - Waiting Room.....	90
Quelle: http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/plays/Godot/images/godbig2.jpg	
Abbildung 18 - <i>The Adding Machine</i> .....	97
Quelle: http://www.ukans.edu/~mreaney/machine/boss.gif	
Abbildung 19 - Theater, Literatur, Virtuelle Realität .....	101



<Ophelia> O heavenly powers: restore him! [24]  
 \*\*<< Action >>\*\* Ophelia thinks Hamlet's nuts [25]  
 <Hamlet> Make that "sanity-deprived", pls.... [26]  
 <Hamlet> Oph: suggest u /JOIN #nunnery [27]  
 <Ophelia> :-( [28]  
 \*\*\* Signoff: Ophelia (drowning) [29]  
 \*\*<< Action >>\*\* : SCENE 3: INTERIOR [30]  
 \*\*<< Action >>\*\* : \_Enter R\_krantz [31]  
 \*\*<< Action >>\*\* : \_Enter G\_stern [32]  
 <R\_krantz> re [33]  
 <G\_stern> re [34]  
 <Hamlet> re, guys... :-\ [35]  
 <R\_krantz> zup? [36]  
 <Hamlet> Fucked if i know. brb... [37]  
 \*\*<< Action >>\*\* : \_Exit Hamlet in a sulk. [38]  
 <G\_stern> fuckza matter w/him? [39]  
 <R\_krantz> Guess he must be lagged. Let's lurk [40]  
 \*\*<< Action >>\*\* : R\_krantz lurks [41]  
 \*\*<< Action >>\*\* : G\_stern lurks [42]  
 \*\*<< Action >>\*\* : SCENE 4: THE QUEEN'S CLOSET [43]  
 <Hamlet> Ma: what the fuck's going on? [44]  
 <Queen> Don't flame me, i'm yr Ma! [45]  
 <Queen> Er... [46]  
 <Prompter> Psst! Thou hast thy father much offended.. [47]  
 <Queen> Oh, right.... Yr dad's pissed at u [48]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Hamlet slashes at the arras [49]  
 <Polonius> Arrrrghhhh!!! [50]  
 ===== HAMLET /KICK \* Polonius [51]  
 \*\*\* Polonius has been kicked off channel #Hamnet by Hamlet  
 <Queen> Now look what u've done u little nerd. :-( [52]  
 <Hamlet> Wrong man..... Bummer... [53]  
 \*\*<< Action >>\*\* : SCENE 5: GRUESOME FINALE [54]  
 ===== QUEEN /TOPIC DEATH [55]  
 \*\*\* Queen has changed the topic on channel #Hamnet to "DEATH"  
 \*\*<< Action >>\*\* : \_Enter Hamlet, Queen, King, Laertes, R\_krantz, G\_stern [56]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Queen takes a drink [57]  
 \*\*<< Action >>\*\* : King gives Ham & Laer swords [58]  
 <King> Go for it, lads! [59]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Laertes stabs Hamlet [60]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Hamlet stabs Laertes [61]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Hamlet stabs King [62]  
 <Queen> Holy shit this Danish vodka is like poison :-@ [63]  
 <Hamlet> and u always thought i was just wasting my time in chem lab, hehehe [64]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Queen dies in agony [65]  
 <King> Aaaaarrgghhh! [66]  
 \*\*<< Action >>\*\* : King dies [67]  
 <Laertes> AAaaaarrrrrrrhhhhh!!!! [68]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Laertes dies [69]  
 <Hamlet> AAAAAaaaaarrrrrrrhhhhhhhh!! [70]  
 \*\*<< Action >>\*\* : Hamlet dies [71]  
 \*\*<< Action >>\*\* : R\_krantz + G\_stern GULP!!!!!! [72]  
 \*\*<< Action >>\*\* : \_Enter Fortinbras + drum + colours + attendants [73]  
 <Fort\_bras> EEEEEEEuuuuuuucchhhhhh!!!!!! What's been hpng here? [74]  
 <Drum> Like, rat-a-tat, man [75]  
 <Colours> Hmmmmmmmm..... [76]  
 <Attndts> Holy sheeeet!!!! [77]  
 ===== FORT\_BRAS /NICK \_King [78]  
 \*\* Fort\_bras is now knwn as \_King  
 \*\*<< Action >>\*\* \_The CURTAIN SLOWLY FALLS. {{{{{{--THE END--}}}}}} [79]  
 <audience> hmmmmmmmm..... [80]



```

27 /nick Hamlet
28 * Brazil thinks he could organize something better than this givven a week
29 > :
30 /nick Hamlet
31 * Brazil thinks this should be +m so he knows when the play has started and
32 +can shut up.
33 *** _Set is now known as Hamlet
34 /mode * -p
35 *** Mode change "-p" on channel #Hamnet by Hamlet
36 <Recorder> Don't keep this a private channel.
37 <laertes> have we started?
38 <GHOST> I'm not going to haunt that castle.
39 <Recorder> -i
40 -> *prologue* GO AHEAD
41 *Fort_bras* I need lines if I have any :- )
42 <DRUM> Boom Boom Boom
43 <Recorder> ;- )
44 *** Signoff: jojo (Leaving)
45 <TheGhost> <----lagged!
46 <The_King> THE_QUEEN - fancy a bit of nookie?
47 *** Signoff: The_King (Error 0)
48 *** The King: No such nick/channel
49 <AUDIENCE> mild clapping and shouts of "this better be good! we have fruit!"
50 * TheGhost passes his lines on to ghost and bids farewell...
51 <ophelia> Yeah..Private then its not watchable
52 *** KaiKul has left channel #hamnet
53 <trammie> hi
54 *** You have been kicked off channel #hamnet by Prologue (Automated kick for
55 +flooding)
56 fortbras here are your lines..
57 /l fbras
58 *** #hamnet : Cannot send to channel (from irc.arnes.si)
59 /join #hamnet
60 *** #hamnet :Sorry, cannot join channel. (Invite only channel)
61 -> *_enter* get me back in
62 /join #hamnet
63 *** #hamnet :Sorry, cannot join channel. (Invite only channel)
64 -> *prologue* help! get me back in
65 *** TheGhost invites you to channel #Hamnet
66 /join #hamnet
67 *** Hamlet (sirrah@cg57.esnet.com) has joined channel #hamnet
68 *** Topic for #hamnet: Hamlet in progress. Shush!
69 *** Users on #Hamnet: Hamlet The_King mortal GHOST *_enter TheRaven @_exit
70 +kizala stremler PsychoA trammie masc0789 vanGogh Brazil +R_krantz +Prompter
71 +Guran @TheGhost halleen +Prologue MeDoc pcarver Fort_bras +SCENE Recorder
72 +lmcdermot laertes @ophelia @ThE_QuEeN DRUM +AUDIENCE @G_Stern
73 * laertes is falling for ophelia he thinks
74 <Recorder> Repeat after me... "/mode #hamnet -i+m"
75 <DRUM> Welcome Hamlet!
76 *** Mode change "+o The_King" on channel #Hamnet by ThE_QuEeN
77 <GHOST> Am I in private?
78 *** Mode change "-i" on channel #Hamnet by G_Stern
79 (Prologue/#hamnet) Enjoy our show + no heckling plz [6]
80 (AUDIENCE/#hamnet) this is absurd. sorry folks, i'm out of here. still
81 +unimpressed by the wonders of irc.
82 (_enter/#hamnet) op the actors and +m the channel.....
83 <trammie> hi
84 * ophelia gives laertes a SMOOCH (you big stud you)
85 <vanGogh> if this is private i mightaswell leave
86 <The_King> yo hamlet (you shagged my missus! you're facking dead mate!)
87 <Brazil> it's not IRC, it's the ops
88 *** TheRaven is now known as budgie
89 <Hamlet> WE WILL SKIP THE PROLOGUE. GO AHEAD SCEN WITH LINE 8
90 <The_King> ta Queen *hug*
91 *** budgie has left channel #hamnet
92 (Prologue/#hamnet) Script should not be re-staged w/out permish [7]
93 <Brazil> need an audience? :)
94 (SCENE/#Hamnet) wtf?

```

```

95 * The_QuEeN pinches the King
96 <G_Stern> er line 8
97 * The_QuEeN punches the King
98 *** trammie is now known as audience
99 * The_King gropes the Queen
100 <Hamlet> scene do line 8
101 <The_QuEeN> oopsa
102 *Fort_bras* Could you tell me if I have lines and who can send them to me???
103 (_enter/#hamnet) FUCK THIS>>>LETS GO>>>>>
104 *** Gallery (~dsollers@home.interaccess.com) has joined channel #Hamnet
105 * SCENE 1: THE BATTLEMENTS [8]
106 *Prologue* sorry - my scripts aren't used to irc shows :(
107 * audience wonders what's going on
108 * _enter HAMLET (9)
109 <The_King> why not the prologue?
110 * ophelia says HANDS OFF MA
111 <vanGogh> lord what fools these ircsters be
112 <Brazil> SOMEONE MODE +M THIS CHANNEL ALREADY!
113 <The_King> sssshhhhh...
114 * The_QuEeN looks for a flirt
115 * Prompter groans
116 * _ENTER HAMLET (9)
117 /l ham11
118 <Hamlet> re, Ghost. Zup? [11]
119 * _ENTER HAMLET (9)
120 *** Brazil is now known as _flirt
121 <GHOST> WWOOOOOOooooooo.....
122 * audience is restless
123 <The_King> hey pres! didn't notice ya there!
124 *** _flirt is now known as Brazil
125 * SCENE shakes and throws everybody off
126 <TheGhost> Yr uncle's fucking yr mum. I'm counting on u to /KICK the bastard.
127 +[12]
128 <TheGhost> /MODE * +o Hamlet [13]
129 * _ENTER GHOST (10)
130 /l ham14
131 <Hamlet> Holy shit!!!!!! Don't op me, man!!!!!! I've gotta think abt this +
132 I've got chem lab in 1/2 hr :-(((( [14]
133 *** Mode change "+o Hamlet" on channel #Hamnet by TheGhost
134 <GHOST> I won't use that kind of language, shame on you...!
135 * _exit hamlet [15]
136 * SCENE 2: AFTER HAMLET'S CHEM LAB [16]
137 (Prompter/#hamnet) hello? This is going to hell here...
138 /l ham17
139 <Hamlet> 2b or not 2b..... [17]
140 /l ham18
141 *** Signoff: lmcdermot (Leaving)
142 * Hamlet Ponders..... "HmMMMMM....." [18]
143 /l ham19
144 <Hamlet> <:-(( Bummer..... [19]
145 * audience is shocked by the languaged used by the actos
146 /l ham20
147 <Hamlet> Ooops, here comes Ophelia. [20]
148 * _ENTER OPHELIA (21)
149 *** Brazil is now known as _exuent
150 * _exuent The Pope and his entourage.
151 <_exuent> wtf?
152 <ophelia> heres your stuff back [22]
153 /l ham23
154 <Hamlet> Not mine, love. Hehehehehe ;-D [23]
155 * Prompter bangs his head on the wall
156 * _exuent The Pope and his entourage.
157 <GHOST> Better clean up this ghost of an act.
158 CUE OPHELIA
159 <ophelia> Oh heavenly powers restore him [24]
160 * ophelia thinks hamlets nuts
161 * audience wonder what's going on
162 /l ham26

```



163 <Hamlet> Make that "sanity-deprived," pls.... [26]  
164 <\_exuent> what about his nuts? :)  
165 /l ham27  
166 \*\*\* alice (U51121@uicvm.uic.edu) has joined channel #hamnet  
167 <Hamlet> Oph: suggest u /JOIN #nunnery [27]  
168 \* ophelia :- ( [28]  
169 <G\_Stern> /set lag off  
170 \*\*\* audience has left channel #hamnet  
171 <Recorder> Haha  
172 \*\*\* yandros (yandros@PODGE.MIT.EDU) has joined channel #hamnet  
173 \*\*\* Ig (mwhitson@DRAGONS-LAIR.MIT.EDU) has joined channel #hamnet  
174 <Recorder> the audience left. ;-)  
175 <G\_Stern> oh shit we've lost the audience  
176 \*\*\* alice has left channel #Hamnet  
177 \*\*\* PsychoA has left channel #hamnet  
178 -> \*ophelia\* KEEP GOING  
179 \*\*\* ophelia has left channel #hamnet  
180 \* \_ENTER R\_krantz (31)  
181 \* Prompter knew we would lose the audience  
182 \*\*\* Cyberpook (meger001@maroon.tc.umn.edu) has joined channel #hamnet  
183 \*\*\* ophelia (~FSKMR2@acad2.alaska.edu) has joined channel #hamnet  
184 \*\*\* \_exuent is now known as Brazil  
185 \* \_ENTER G\_STERN (32)  
186 <vanGogh> hello????????????????????  
187 \*\*\* yandros is now known as Yandros  
188 (R\_krantz/#hamnet) re [33]  
189 <halleen> There is still an audience! Go already.  
190 -> \*\_enter\* KEEP GOING  
191 <G\_Stern> re  
192 <G\_Stern> 34  
193 \*\*\* ark3 (ark3@MILQUETOAST.MIT.EDU) has joined channel #hamnet  
194 \*\*\* ark3 has left channel #Hamnet  
195 /L HAM35  
196 \*\*\* HAM35: File not found  
197 \*\*\* Signoff: masc0789 (Dead Socket)  
198 \* \_ENTER\* trying!!!! =]  
199 \*\*\* masc0789 (masc0789@ucssun1.sdsu.edu) has joined channel #hamnet  
200 \*Prompter\* DRUM needs his lines  
201 \* The\_King fumbles with The Queen's dress (time for a quickie b4 the show!)  
202 \*\*\* ark3 (ark3@MILQUETOAST.MIT.EDU) has joined channel #hamnet  
203 <Hamlet> RE, GUYS...:-\  
204 <Hamlet> [35]  
205 (R\_krantz/#hamnet) zup? [36]  
206 /l ham37  
207 <Hamlet> Fucked if I know. brb. [37]  
208 \* \_exit Hamlet in a sulk [38]  
209 <G\_Stern> fuckza matter w/him 39  
210 (R\_krantz/#hamnet) Guess he must be lagged [40]  
211 \* R\_krantz lurks [41]  
212 \* G\_Stern lurks [42]  
213 \* SCENE 4: THE QUEEN'S CLOSET [43]  
214 /l ham44  
215 <Hamlet> Ma: What the fuck's going on???? [44]  
216 <ThE\_QuEeN> Don't flame me, im yr ma [45]  
217 <ThE\_QuEeN> ER [46]  
218 \*\*\* bicsux (lawrenc@o231-03.nextwork.rose-hulman.edu) has joined channel  
219 +#hamnet  
220 (Prompter/#hamnet) Psst! Thou hast thy father much offended.. [47]  
221 <G\_Stern> intermission yet?  
222 <Brazil> this sucks. huh huh. Change it, butthead.  
223 <ThE\_QuEeN> Oh right ... yr dads pissed at you [48]  
224 <GHOST> th th th th that's all folks. [9999999999]  
225 /l ham49  
226 \* Hamlet slashes at the cyber-Arras [49]  
227 (polonius/#hamnet)  
228 +AAAAAAAAARRRRRRRRRRRRRRGGGGGGGGGGGGGGHHHHHHHHHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!! (50)  
229 /l ham51  
230 \*\*\* \_ENTER has been kicked off channel #hamnet by Hamlet (Hamlet)

```

231 <G_Stern> great acting polonius
232 <Brazil> Mitchell!
233 > [51]
234 <ThE_QuEeN> Now look what u've done u little nerd   :- (   [52]
235 /l ham53
236 <Hamlet> Wrong guy..... Bummer..... [53]
237 * SCENE 5: GRUESOME FINALE [54]
238 *** _ENTER (471700@XAVIER.XU.EDU) has joined channel #hamnet
239 * bicsux thinks its about bloody time
240 * _ENTER* what the fuck was that for?
241 *** Brazil is now known as TomServo
242 -> * _enter* cue line 56
243 *** ThE_QuEeN has changed the topic on channel #Hamnet to DEATH
244 + [55]
245 * _ENTER kiong queen hamlet rkrantz gstern and laertes (56)
246 <TomServo> I need a Joel and a Crow to MST3kify this thing :)
247 * ThE_QuEeN Takes a drink [57]
248 *** bicsux is now known as Crow
249 * The_King gives Ham and Laertes two fucking huge swords [58]
250 <The_King> Go fr it Lads! lots violence!!! [59]
251 * laertes stabs at Halmllet [60]
252 <TomServo> Isn't it neat how they all enter the room at the same moment?
253 /l ham61
254 * Hamlet stabs Laertes [61]
255 *** Signoff: GHOST (Leaving)
256 /l ham62
257 * Hamlet stabs King [62]
258 <Crow> Cool. Heh-heh.
259 <ThE_QuEeN> Holy shit this Danish Vodka is like Poison :-@ [63]
260 /l ham64
261 <Hamlet> and u always said I was wasting my time in chem lab, heheheh ; - | [64]
262 * ThE_QuEeN dies in agony [65]
263 <The_King> AAAAAARRRRRggggGGGGhhhhHHHHHH!!!!!! That fucking hurts ya bastard! [66]
264 (SCENE/#Hamnet) NO
265 <Crow> <Continuity - the KING killed the queen>
266 * The_King dies, horribly [67]
267 /kick * the_king
268 *** The_King has been kicked off channel #hamnet by Hamlet (Hamlet)
269 <laertes> arrrrrgh. i am dead {68}
270 *** The_King (cs2ce@m10.herts.ac.uk) has joined channel #hamnet
271 *** Kona (chaler@netcom4.netcom.com) has joined channel #hamnet
272 /l ham70
273 <Hamlet> AAAAAaaaaaaaaaaaaaaaaarrrrrrrrrrggggggggghhhhhhhhhhh!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
274 *** The_King is now known as exKing
275 * laertes dies
276 /l ham71
277 * Hamlet dies [71]
278 * R_krantz + G_stern GULP!!!!!!!! [72] :)
279 <Kona> vincent price, bill bixby.
280 * _ENTER fortinbras+drum+colours+attendants (73)
281 <Kona> garry moore, frank zappa, kathryn hepburn
282 /nick colours
283 <Kona> frank zappa
284 *** Hamlet is now known as colours
285 *** Kona has been kicked off channel #hamnet by ThE_QuEeN (ThE_QuEeN)
286 <DRUM> Boom Boom Boom
287 <Crow> But she's DEAD
288 *** Kona (chaler@netcom4.netcom.com) has joined channel #hamnet
289 <colours> Hmmmmmmmm [76]
290 /nick atndts
291 *** colours is now known as atndts
292 <atndts> Holy sheeet!!! [78]
293 <halleen> river phoenix
294 <G_Stern> even chickens can kick after their dead
295 *** rmpol (rmpol@netcom5.netcom.com) has joined channel #hamnet
296 /nick fort_bras
297 *** fort_bras : Nickname is already in use.
298 *** You have specified an illegal nickname

```

```
299 *** Please enter your nickname
300 Nickname:
301 f_bras
302 *** atndts is now known as f_bras
303 /nick _king
304 *** f_bras is now known as _king
305 * exKing fancies a bit of necrophilia with the Queen...
306 *** Signoff: Yandros (Leaving)
307 /nick _The
308 *** KevinII (henning@W20-575-28.MIT.EDU) has joined channel #Hamnet
309 *** _king is now known as _The
310 * laertes has stolen the show.
311 /l the79
312 * _The CURTAIN SLOWLY FALLS. <<<<<== THE END ==>>>>>> [79]
```

### G.3.3. Logfile der zweiten *Hamnet* Performance

Anmerkung des Verfassers:

Dieser Logfile dokumentiert die zweite Hamnet-Performance vom 06.02.1994 aus der Sicht des Producers Stuart Harris. Das Original ist im Internet zugänglich unter <http://www.hambule.co.uk/hamnet/h2log.htm>

Der hier veröffentlichte Teil ist nur ein bearbeiteter Ausschnitt des Original-Logfiles. Um den Umfang zu reduzieren wurden große Teile weggelassen, die die Vorbereitung der Performance (im Internet die Kapitel 1-2) und "The Post-Mortem & Cast Party" (Kapitel 4) schildern. Hier abgedruckt findet sich nur Kapitel 3, "The Performance".

Die Zeilennummern wurden zum Erleichtern des Zitierens vom Autor nachträglich eingefügt, die Zitierweise ist Lognummer Komma Zeile, also 2,1 für die erste Zeile dieses Logs.

```

*****THE HAMNET PLAYERS*****

"HamNet" performance of 6th Feb 1994 20:00 GMT - CAPTURE FILE
^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

***IMPORTANT NOTE***
THIS EVENT, LIKE ALL PRODUCTIONS OF THE HAMNET PLAYERS, IS IN THE PUBLIC
DOMAIN AS AN INTERNET EXHIBIT. THE CAPTURE FILE MAY BE FREELY DISTRIBUTED
BUT THE ACTUAL CYBER-PLAY IS COPYRIGHTED AND SHOULD NOT BE RE-STAGED
WITHOUT PERMISSION, WHICH WILL UNDOUBTEDLY BE GIVEN IN ALL CASES.

sirrah@beachmedia.com FOR ALL INQUIRIES.

=====

1  <_Producer>     HERE WE GO      HUSH
2  <R_krantz> CAn we get rid of the +i please?
3  <Ophelia> :I
4  *** Mode change "-i" on channel #hamnet by Ghost
5  *** Mode change "+v atndts" on channel #hamnet by aurra
6  (_Enter/#hamnet) let's get the play started
7  *** Prologue has changed the topic on channel #hamnet to
8  +ircHamlet_World_Premiere_In_Progress
9  * _The CURTAIN RISES to reveal the lavish sewt...
10 /nick set
11 *** _The is now known as set
12 /l ncastle
13 *** Darkside (csc002@cent1.lancs.ac.uk) has joined channel #hamnet
14 <set>
15 <set>     < _____ *          < _____ *          < _____ *          < _____ *
16 <set>     < _____ |          < _____ |          < _____ |          < _____ |
17 <set>     < _____ |          < _____ |          < _____ |          < _____ |
18 <set>     ^^^^^^^^^^          ^^^^^^^^^^          ^^^^^^^^^^          ^^^^^^^^^^
19 <set>     |     +   |         |     +   |         |     +   |         |     +   |
20 <set>     |     +   |         |     +   |         |     +   |         |     +   |
21 <set>     |         +         |         +         |         +         |         +
22 <set>     |         +         |         +         |         +         |         +
23 <set>     |         +         |         +         |         +         |         +
24 <set>     |         +         |         +         |         +         |         +
25 <set>     |         +         |         +         |         +         |         +

```

```

26 <set>
27 <set>
28 <set>
29 <set>
30 <set>
31 <set>
32 <set>
33 <set>
34 <set>
35 <set>
36 /nick _Producer
37 *** Oli_ (olit@rvik.ismennt.is) has joined channel #hamnet
38 -> *audience* GO LINE 1
39 *** set is now known as _Producer
40 *** audience: No such nick/channel
41 <Prologue> All the world's a Unix term.... [3]
42 <Prologue> ...and all the men & women merely irc addicts.... [4]
43 <Prologue> This extravaganza is Copyright 1993 The HamNet Players [5]
44 <Prologue> Enjoy our show + no heckling plz [6]
45 <Prologue> Script should not be re-staged w/out permish [7]
46 *** _QUEEN (lorenz@olymp.wu-wien.ac.at) has joined channel #hamnet
47 * _Enter Hamlet [9]/me Hamlet [9]ccDO> *** On SERVER_NOTICE from "KILL" do
48 * +ni $3 [SILENT] <0>
49 (_Enter/#hamnet) DO>
50 *** atndts has left channel #hamnet
51 (_Enter/#hamnet) me Ghost [10]/me Hamlet [9]/me Hamlet [9]/me Hamlet
52 +[9]/me Hamlet [9]/me Hamlet [9]/me H
53 *** Shakespea is now known as Spaceboy
54 *** atndts (ac3w@faraday.clas.Virginia.EDU) has joined channel #hamnet
55 (_Enter/#hamnet) argh
56 (_Enter/#hamnet) lagged
57 *** Mode change "+v atndts" on channel #hamnet by aurra
58 <G_Stern> ?
59 * _Enter Hamlet [9]
60 * _Enter Ghost [10]
61 -> *hamlet* GO LINE 11
62 <hamlet> re, Ghost. Zup? [11]
63 <Ghost> Yr uncl's fucking yr mum. I'm counting on u to /KICK the bastard.
64 +[12]
65 *** Mode change "+o hamlet" on channel #hamnet by Ghost
66 /invite tyree
67 *** Inviting tyree to channel #hamnet
68 <hamlet> Holy shit!!!! Don't op me, man!!!! I've gotta think abt this,
69 <hamlet> + I've got chem lab in 1/2 hr. :-(((( [15]
70 <_Prompter> ATDT 1-412-481-4644
71 *** tyree (TYREESGT@192.80.63.1) has joined channel #hamnet
72 *** Signoff: Darkside (Error 0)
73 *** Polonius is now known as SCENE
74 (_Enter/#hamnet) telnet sugar-bombs.gnu.ai.mit.edu
75 * SCENE AFTER HAMLETS CHEM LAB [16]
76 *** Signoff: SP (Leaving)
77 <hamlet> 2b ..... or not 2b... [17]
78 <hamlet> Hmmmmmm... [18]
79 <hamlet> :- ( Bumm-errrr!! [19]
80 <hamlet> Ooops, here comes Ophelia [20]
81 * _Enter Ophelia [21]
82 <Ophelia> Here's your crap back, babe: your Mac, your WP 51.a, amd your dirty
83 +mags [22]
84 <hamlet> Not mine, love. Hehehehehe ;-D [23]
85 *** SkinnyPup (zens@ucsu.Colorado.EDU) has joined channel #hamnet
86 <Ophelia> Oh Heavely powers!! Restore his manhood andltr him do bad things
87 +to me! [24]
88 -> *ophelia* GREAT!!!!
89 * Ophelia thinks Hamlet is a fucking goober.
90 <hamlet> Make that "sanity-deprived", purleez.... [26]
91 <hamlet> Oph: suggest u /JOIN #nunnery [27]
92 <Ophelia> :o
93 *** Signoff: Prologue (Error 0)

```

```

94 *** SkinnyPup is now known as SP
95 <Ophelia> :( :( :( [28]
96 -> *ophelia* drown, baby, drfown
97 * Ophelia is drowning in a sea of her archeology of the soul...amnd the damn
98 +water. SHIT!
99 <Ophelia> [29]
100 * SCENE INTERIOR.....[30]
101 * Ophelia is dead
102 * _Enter R_Krantz [31]
103 *** Ophelia has left channel #hamnet
104 * _Enter G_Stern [32]
105 -> *aurra* loved oph's perf
106 *** aurra is away: the show has begun...please do not enter
107 <R_krantz> re [33]
108 <G_Stern> re [34]
109 *** aelphO (~Vgrey@apm-b337-7.ucsd.edu) has joined channel #hamnet
110 <hamlet> re, guys... :-\ [35]
111 <R_krantz> zup? [36]
112 <hamlet> Fucked if i know. brb... [37]
113 *** Clive (~ch@surreal.dircon.co.uk) has joined channel #hamnet
114 /nick _exit
115 *** _Producer is now known as _exit
116 /me Hamlet in a sulk [38]
117 *aurra* yer cue go!
118 * _exit Hamlet in a sulk [38]
119 *aurra* sorry...
120 /nick _Producer
121 <G_Stern> fuckza matter w/him? [39]
122 *** _exit is now known as _Producer
123 <R_krantz> Guess he must be lagged. Let's lurk [40]
124 * R_krantz lurks [41]
125 * G_Stern lurks [42]
126 *** Signoff: Melisha (I've been killed by my master :-)
127 *** Clive has left channel #hamnet
128 * SCENE THE QUEENS CLOSET [43]
129 <hamlet> Ma: what the fuck's going on? [44]
130 /w queen
131 *** aelphO is now known as ailehpO
132 *** queen: No such nick/channel
133 /w _queen
134 *** _QUEEN is lorenz@olymp.wu-wien.ac.at (Bernhard Lorenz)
135 *** on channels: #hamnet
136 *** on irc via server olymp.wu-wien.ac.at ([137.208.8.30 6666] Vienna,
137 +Austria)
138 *** _QUEEN is an IRC Operator
139 *** Mode change "+v _QUEEN" on channel #hamnet by aurra
140 *** Signoff: Badil (stork.doc.ic.ac.uk dismayl.demon.co.uk)
141 <_QUEEN> Don't flame me, i'm your Ma! [45]
142 <_QUEEN> Er.... [46]
143 <_Prompter> Psst! Thou hast thy father much offended [47]
144 *** s-mac (smacdoug@halifax-ts2-18.nstn.ns.ca) has joined channel #hamnet
145 <_QUEEN> Oh, right...Yr dad's pissed at u [48]
146 *** SCENE is now known as Polonius
147 * hamlet slashes at the arras [49]
148 <Polonius> Arrrrrrrrrrrgh!!!!!!!!!!!!!!
149 *** _Prompter is now known as _Drums
150 <Polonius> [50]
151 *** Polonius has been kicked off channel #hamnet by hamlet (hamlet)
152 *** hamlet has been kicked off channel #hamnet by Duck9 (Duck9)
153 > [51]
154 *** SCENE (smiguel@lonestar.utsa.edu) has joined channel #hamnet
155 <_QUEEN> Now look what u've done u little nerd :-( [52]
156 *** Inviting hamlet to channel #hamnet
157 *** Mode change "+o SCENE" on channel #hamnet by Duck9
158 /w hamlet
159 *** hamlet is ~mark@dismayl.demon.co.uk (Mark Turner)
160 *** on irc via server stork.doc.ic.ac.uk (Dept of Computing, Imperial College,
161 +London UK)

```

```

162 *** Mode change "+o _QUEEN" on channel #hamnet by aurra
163 /invite hamlet
164 *** Spaceboy is now known as Charlie
165 *** Inviting hamlet to channel #hamnet
166 *R_krantz* I do think that line needs to change... pissed should be pissed off
167 +with I think...
168 *** Mode change "-sm" on channel #hamnet by _Producer
169 * SCENE GRUESOME FINALE [54]
170 <Charlie> drgdf
171 *** _QUEEN has changed the topic on channel #hamnet to DEATH
172 <_QUEEN> [55]
173 -> *hamlet* come back
174 * _Enter Hamlet, Queen, King, Laertes, R_Krantz, G_Stern [56]
175 * _QUEEN takes a drink [57]
176 * _King gives Ham and Laer swords [58]
177 <_King> Go for it, Lads! [59]
178 *Ghost* -m ???????
179 /w laertes
180 *** hamlet (~mark@dismayl.demon.co.uk) has joined channel #hamnet
181 *** laertes: No such nick/channel
182 /nick Laertes
183 *** _Producer is now known as Laertes
184 /me stabs Hamlet...Woooof!!!!!! [60]
185 * Laertes stabs Hamlet...Woooof!!!!!! [60]
186 *** Erdor (~daemon@dismayl.demon.co.uk) has joined channel #hamnet
187 * hamlet stabs Laertes [61]
188 * hamlet stabs King [62]
189 <_QUEEN> Holy shit this Danish vodka is like poison :-@ [63]
190 <hamlet> and u always thought i was just wasting my time in chem lab, hehehe
191 +[64]
192 * _QUEEN dies in agony [65]
193 <_King> Aaaaarrgghhh!!!! [66]
194 * _King dies [67]
195 *** Signoff: SP (Leaving)
196 /me VAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAARRRRRRRRRRGGGGGGGGGGGG
197 *** Signoff: Charlie (Error 0)
198 * Laertes AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAARRRRRRRRRRGGGGGGGGGGGGHHHHHH!!!!!!
199 /nick _Producer
200 *** Laertes is now known as _Producer
201 *** klor (cumcl@uxa.ecn.bgu.edu) has joined channel #HAMNET
202 /nick Laertes
203 *** _Producer is now known as Laertes
204 /me dies [69]
205 * Laertes dies [69]
206 /nick _Producer
207 <hamlet> AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAARRRRRRHHHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
208 +[70]
209 * hamlet dies of overacting :) [71]
210 *** Laertes is now known as _Producer
211 * R_krantz and G_Stern....GULP!!!!!!!!!! [72]* _Enter Fortinbras + drums +
212 colours + attendant [73]*** SCENE is now known as The_*** _Butthead
213 (irc8013@irc.nsysu.edu.tw) has joined channel #hamnet*Ghost* :) *hehehee*** klor
214 has left channel #hamnet
215 /w fort_bras
216 * The_CURTAIN SLOWLY FALLS {{{{{{[----THE END-----]}}}} [74]
217 *** fort_bras: No such nick/channel
218 <_Butthead> huhuhuh huhuh.. you SUCK. [75]
219 <ailehpO> :I
220 <Colours> Hmmmmmm... [76]
221 <The_> oops
222 <atndts> Holy sheet!!!! [77]
223 *** Signoff: _Butthead (Leaving)
224 /nick Fort_bras
225 <tyree> BRAVO!
226 *** _Producer is now known as Fort_bras
227 /nick King
228 * Oli_klappar..
229 *** Fort_bras is now known as King

```

230 \*\*\* NOxide (imp@mct212mac09.mct.anl.gov) has joined channel #hamnet  
231 /nick \_The  
232 \*\*\* King is now known as \_The  
233 \*\*\* Signoff: Gobbo (Leaving)  
234 <tyree> <WHISTLING STAMPING FEET!>  
235 \*aurra\* now the curtain  
236 \*\*\* ailehp0 is now known as Ophelia  
237 <CUJohn2> The crowd cheers wildly! It thinks you're terrific!  
238 /nick \_Producer  
239 \* Skywalker is standing and claps loudly \*CLAP\* \*CLAP\*  
240 \*\*\* \_The is now known as \_Producer  
241 \*\*\* Signoff: \_Drums (Ping timeout)  
242 <Skywalk> \*Whistle\*  
243 /l creds  
244 > :  
245 > \*\*\*<<< THE HAMNET PLAYERS >>>\*\*\*  
246 > Artistic Director....."El\_Ingles".....sirrah@cg57.esnet.com  
247 > Stage Manager....."aurra".....aurra@netcom.com  
248 > Cyberturge....."minou".....hn2563@handsnet.org  
249 > Manager, Systems & Bots...."RokinDuck"....bradley@andromeda.rutgers.edu  
250 > London co-ordinator....."twasntme".....mark@demon.net  
251 > Set designer....."zendar".....jimvs@cg57.esnet.com  
252 > :  
253 > The producers gratefully acknowledge Demon Internet Ltd., who generously  
254 > provided facilities in London, England for this production.



### G.3.4. *Orpheus. Sono la musica - Script*

Quelle: LaFarge, Antoinette: Email an den Autor, 08.03.2001

Die Zeilennummern wurden vom Verfasser nachträglich eingefügt.

1 Venice  
2 the Athens of the North, under whose stone bridges flow Lethe, the  
3 Styx, and the other rivers of the Underworld. If you cross the wrong  
4 bridge, you will find yourself among the dead, the near-dead, and the  
5 not-living.  
6 a small snake scurries across the floor.  
7 Digital.Director turns to the audience and bows.  
8 Orpheus tunes up.  
9 Digital.Director says, "Welcome One and All and the rest of you too.."  
10 Zeus bends over.  
11 Hades dies.  
12 tune TUNE tune  
13 Zeus drinks another cup of coffee.  
14 tune SCREECH  
15 Digital.Director says, "...To today's performance by the Plaintext Players..."  
16 Digital.Director says, "...Performing their original version of the  
17 Orpheus myth."  
18 so fa so la  
19 Digital.Director says, "Today's cast includes the following performers:"  
20 Orpheus says, "This lyre only has four strings."  
21 a snake  
22 Digital.Director says, "As Orpheus.... Marlena Corcoran.."  
23 Digital.Director says, "As Eurydike.... Cathy Caplan.."  
24 Digital.Director says, "As Hades... Lise Patt.."  
25 Digital.Director says, "As Zeus... Joe Ferrari.."  
26 Digital.Director says, "As the Maenads.... All, plus Thomas Buesch.."  
27 Digital.Director says, "As Digital.Director... Antoinette LaFarge.."  
28 Digital.Director says, "And now, without further or future ado....."  
29 PROLOGUE  
30 Digital.Director says, "Today we are telling the story of Orpheus,  
31 the musician who went to hell to get his wife back after she was  
32 bitten by a snake."  
33 "Only the details are being changed to protect the innocent."  
34 "There will be no snake today. In place of the snake.."  
35 Orpheus says, "No snake? What do you mean, no snake?"  
36 Digital.Director says, "What I said, no snake."  
37 Orpheus exclaims, "Come on-- I wanted to play the snake! Why do I  
38 always have to play the dork? The complete idiot? The sucker?"  
39 Some people have such an overwhelming, irrational fear of snakes that  
40 the phobia may restrict their lifestyles.  
41 Digital.Director says, "Only a complete idiot would ask to play a snake."  
42 This fear -  
43 Orpheus breaks down: "I must be the only kid on the planet who never  
44 wanted to be a rock star. I just--tuned up my lyre--and they came. I  
45 mean, I was just plagued by rocks! Animals! Wild women!"  
46 This fear -  
47 Hades polishes his black marble throne.  
48 Hades says, "I hate this shit... why do I always have to be the bad  
49 guy? God... I need a wife."  
50 Orpheus says, "I was once the happiest of men."  
51 Hades asks, "Do you want to be a rock star, or do you want to make a  
52 bargain for your dead wife?"  
53 Orpheus casts a glance at Eurydike.  
54 Orpheus says, "Surely you were in love once, Hell? In love with the  
55 Springtime?"

56 Hades says, "I'm still in love. With the Mythic Snake."  
57 Orpheus exclaims, "The one whose part I wanted"  
58 Digital.Director says, "What IS all this about a snake? You guys are  
59 in the WRONG MYTH. This is not EDEN."  
60 Digital.Director points to Eurydice, "That is not EVE."  
61 Hades looks in his pants at the Mythic Snake.  
62 Orpheus exclaims, "Eurydice was out in a meadow when she was bitten  
63 by a snake! Same one as in that copycat story across the  
64 Mediterranean, OK?"  
65 Hades says, "They just wanted you to believe that."  
66 Digital.Director says, "Forget the snake, there is no snake."  
67 Orpheus says, "Yeah, thanks to that stupid Digital.Director. She  
68 always writes out the good parts."  
69 Digital.Director says, "Snakes only come in dreams."  
70 Orpheus says, "I dreamed all afternoon about that one. And I call up  
71 the director and say, "I want to play the snake, OK?"  
72 Digital.Director says, "Snakes are only symbols."  
73 Hades says, "Yeah, no symbols are allowed in hell."  
74 Digital.Director says, "Look around you, we got a three-headed dog,  
75 we got black koalas, we got dancing rocks, what's with the snake  
76 obsession?"  
77 Orpheus exclaims, "And she says, 'Hey, good news--you get to play  
78 that rock star--Orpheus!'"  
79 Digital.Director says, "Snakes don't play."  
80 Orpheus asks, "All I wanted to play was the Prologue and the snake,  
81 OK? So she says, 'No, I play the Prologue, remember? \*I always\* play  
82 the Prologue. And by the way, there will be no snake.'"  
83 Digital.Director says, "Right, no snake. And if I hear any more lip,  
84 no Prologue either."  
85 Orpheus lets out a long sigh and says, "I need a drink."  
86 Digital.Director says, "You guys are going to get a COW, and see how  
87 great a drama you can make with that."  
88 Unless you really want to surround yourself with a boring, uninviting  
89 landscape, it is much easier.  
90 Hades [to Orpheus]: "She wants the snake for herself, it's obvious."  
91 Digital.Director says, "No, I don't. I hate snakes. Nasty phallic  
92 symbols. Don't want them in our nice classical myth. It's tacky, it's  
93 totally Disney, it's been done."  
94 Orpheus says, "Not like in my dreams this afternoon."  
95 Digital.Director says, "We don't need the fucking snake. The snake  
96 has another gig. The snake has a first-class ticket to Eden."  
97 Hades says, "Let me tell you a thing or two about our nice classical  
98 myth. Orpheus WAS the Mythic Snake in the original myth. Why do you  
99 think he ended up with his body all chopped up?"  
100 Digital.Director shakes with indignation.  
101 Digital.Director says, "It wasn't a Mythic Snake originally! It was  
102 just a dumb piece of snake-shaped cloth."  
103 Digital.Director says, "It was a PROP, for god's sake. A painted SOCK."  
104 Orpheus exclaims, "It was not! It was the world's first living dildo!  
105 It gets the grrls."  
106 Digital.Director says, "Clearly there is a big divergence in the myth here."  
107 Orpheus asks, "What do you think, a snake has \*brains\*?"  
108 Digital.Director says, "OK, I'll tell you the truth. I asked the  
109 Snake to join us for this performance. He refused. Said he was tired  
110 of being used as a sex toy."  
111 Hades says, "Likely story."  
112 Digital.Director says, "OK? so no more snakesploitation shows."  
113 Orpheus says, "Mythos legein."  
114 Hades [to Orpheus]: "Like I said, she wants the snake for herself."  
115 Orpheus sulks.  
116 Orpheus says, "Which makes me wonder... where are a snake's ears?"  
117 Orpheus asks, "Can I sing my song now?"  
118 Hades says, "Where is a snake's penis, for that matter?"  
119 Digital.Director says, "Just hold yer horses a minute."  
120 Orpheus searches the Discovery channel for a show on snakes...  
121 Digital.Director morphs into a sleazy club somewhere in Venice...

122 Orpheus sings.  
123 Zeus scratches himself.  
124 Orpheus sings, "I am the music."  
125 Eurydike is half-dressed.  
126 Zeus listens attentively...  
127 a sleazy nightclub, signaling that the Prologue is over  
128 Orpheus sings, "The music tells a story."  
129 Orpheus sings, "This is my story."  
130 Zeus says, "Testify sister.."  
131 This is the real thing.  
132 Orpheus sings, "Orpheus loves Eurydike."  
133 without snakes  
134 Zeus eyes his potential new star over.  
135 Orpheus sings, "No one knows the whole of it."  
136 with caffeine  
137 Orpheus sings, "Each one plays a part."  
138 Zeus . o O (No one wants to know)  
139 That's Zeus, CEO of MountOlympus Record Co.  
140 Orpheus sings, "Eurydike is my heart."  
141 Orpheus, singing, doesn't notice Eury parading half-naked in front of him.  
142 Eury puts on her lipstick.  
143 Zeus stares into Orpheus' eyes..  
144 Little rocks cascade down the mountainside.  
145 half her lipstick  
146 Orpheus won't stop singing.  
147 The river leaps for joy.  
148 shut him up  
149 The animals line up and bat their paws.  
150 Pozzo says, "la la laaa.."  
151 Zeus [to Orpheus]: "OK, That was really nice, man."  
152 There's one problem.  
153 Eurydike.  
154 bat their paws?  
155 Eurydike tries to kiss Orpheus silent.  
156 Where is she?  
157 Pozzo says, "I think people like the performance... they start hitting me."  
158 the rocks weep with desire at Orpheus' singing.  
159 Pozzo says, "HELP.."  
160 Rocks tumble down for joy.  
161 Zeus [to Orpheus]: "Yo, here's the deal."  
162 no help here  
163 rocks cheer for Orpheus' record contract.  
164 The Rock Chorus echoes Orpheus' song.  
165 they're desperate.  
166 Zeus [to Orpheus]: "I know you want to sing. I know you want to be  
167 ROCK Star..."  
168 Eurydike feels frustration at Orpheus' non-stop singing.  
169 The Rock Chorus sings, "Eury Eury Eurydike."  
170 Eury turns to them for a moment of reconfirmation.  
171 Little animals join paws in a circle and sing.  
172 talk about Disney  
173 Zeus says, "Sign up now, with mountOlympusMusicCo, and we'll make you  
174 a \*star\*..."  
175 Rock chorus smiles at Eury and points to Zeus.  
176 No Disney animals in this show!  
177 Little animals sing, "Eurydike is my heary."  
178 heart  
179 hairy heart  
180 Orpheus says, "Well, I don't know about the star part."  
181 very hairy hearts  
182 yuk  
183 Zeus eyes the bulge in Orpheus' pocket... and approves.  
184 Eury starts licking Zeus's ear.  
185 Orpheus says, "Mainly my fans to date have been inanimate objects."  
186 Zeus smacks the bitch away.  
187 Orpheus says, "Hey--give me that microphone."

188 Zeus gets excited.  
189 Zeus [to Eurydike]: "Uh, no thanks honey."  
190 Orpheus tries to get the mike back.  
191 Orpheus says, "I am the music."  
192 Zeus says, "Then you can sing..."  
193 this is a very low-rent club.  
194 Orpheus says, "Not you, babe."  
195 Eury grabs the mike.  
196 Zeus grabs the mike.  
197 Orpheus lets go.  
198 -----ZAPPPPP!!!!!!!!!!  
199 Eurydike says, "Is this what you want, come and get it..."  
200 Orpheus exclaims, "Eurydike."  
201 Orpheus exclaims, "No."  
202 Zeus rolls his eyes.  
203 Orpheus exclaims, "No."  
204 Eury puts the mike to her mouth, begins to lick it and...  
205 Eury is fired... no fried!  
206 explosion  
207 20000 volts and then some  
208 can she be fired too?  
209 Zeus signals his assistant to up the wattage on the mike.  
210 electroclub therapy  
211 Eurydike says, "ouchhh.."  
212 Eurydike says, "aaahhhh.."  
213 THE CURTAIN FALLS  
214 THE CURTAIN HIDES THE TREMBLING BODY FROM ALL YOU VOYEURS  
215 Eury sings, "Take me higher.."  
216 ain't in the cards for you, sorry  
217 YOU GUYS ARE DISGUSTING, WANTING TO WATCH THIS POOR GIRL GET FRIED  
218 heh, that fell on my foot.  
219 Is this performance insured?  
220 -----  
221 SCENE 2 BEGINS HERE  
222 Zeus has a photographer take a few shots for the album cover.  
223 ----->RIGHT OVER HERE  
224 sorry, that was the last scene  
225 We are now in the DownUnderWorld, where Eury has taken a break...  
226 >from her life  
227 Hades put on his Digital.Director Lies T-shirt.  
228 20000 volts from an open mike was just a bit too much.  
229 the moans of dead rocks vibrate the walls of hell.  
230 the rocks down here won't sing or dance to Orpheus' music.  
231 vultures tear out livers.  
232 Orpheus has disconnected.  
233 The housekeeper arrives to cart Orpheus off to bed.  
234 Orpheus is trying to figure out what happened to his lovely wife.  
235 Zeus loves those gruesome album cover shots.  
236 The album will be called Electro-Girl Therapy.  
237 Hades irons Eury's hair.  
238 Eurydike says, "mmmm mmmmm.."  
239 Zeus is gonna make millions on this Orphie guy, if he could just get  
240 him to forget his wife.  
241 Eurydike says, "aaahhhh aaaahhh.."  
242 Orpheus digitally reconstructs here.  
243 Hades irons Eury's hairy armpits.  
244 Eurydike says, "orrphhhh orrphhhh.."  
245 hell looks awfully like one of those high-class sanitariums.  
246 new kind of therapy  
247 Orpheus wakes up, dazed.  
248 what did you expect?  
249 Eurydike says, "zeuuuu zeuuuu.."  
250 not so high-class  
251 Orpheus must have fainted from the shock of seeing his wife fried on stage.  
252 Orpheus says, "I was . . . I was . . . in a meadow. And then..."  
253 Zeus is not here... that was the last scene.

254 Orpheus says, "...I asked to see my wife."  
 255 that was no meadow, that was a club in Venice.  
 256 and that was no snake, that was an open mike.  
 257 and your wife is DSAED.  
 258 Eurydike brushes her imaginary hair.  
 259 DEAD  
 260 Hades . o O (You talking to me?)  
 261 Orpheus says, "They told me I'd have to go to the DownUnderWorld to get her."  
 262 dSAED?  
 263 Eurydike says, "Orphhh Orphhh.."  
 264 Orpheus says, "Kind of a cross between Australia and Hell."  
 265 Hades shoves a sock in Eury's mouth.  
 266 Eurydike says, "ma ma. ma ma."  
 267 Orpheus has arrived in the DownUnderWorld without even crossing the street.  
 268 nice trick  
 269 Orpheus whispers, "There she is!  
 270 that ain't no sock.  
 271 it once played a snake sock.  
 272 Orpheus whispers, "I see her with my eyes."  
 273 Eurydike shakes her burnt legs.  
 274 Orpheus cries, "Eurydike!  
 275 Eurydike says, "mmmmm mmmmm.."  
 276 little pebbles scamper round Orpheus' feet, waiting for a song.  
 277 Orpheus cries, "Come back."  
 278 Hades shields Eurydike from Orpheus.  
 279 .....there are no snakes here, but there are a lot of papier mache  
 280 rocks and black koalas.  
 281 Rocks are not afraid of hell.  
 282 I just saw a snake.  
 283 black koalas?  
 284 But little animals are.  
 285 Eurydike feels tired.  
 286 rocks are not afraid of anything.  
 287 well, wake up.  
 288 Orpheus [to Hades]: "I came for Eurydike."  
 289 Hades begins tap-dancing.  
 290 Eurydike feels so tired.  
 291 Orpheus [to Hades]: "Give me back my wife."  
 292 Eurydike says, "Orphh Orpphhhh.."  
 293 After that shock, Eurydike is lucky to feel anything at all.  
 294 Hades [to Orpheus]: "What wife?"  
 295 Zeus looks down, far down, from his office on mountOlympus.  
 296 Orpheus fixes Hades with a glare and raises his voice.  
 297 Eurydike says, "The hills are green..."  
 298 She is flat-lining.  
 299 Orpheus sings.  
 300 flat-lining  
 301 Hades says, "You mean this pile of burnt hair and bones?"  
 302 Eurydike says, "ummm ummmm.."  
 303 flat-lining  
 304 Orpheus sings, "Eurydike, my only song."  
 305 -----  
 306 Orpheus sings, "Eurydike, my heart."  
 307 Zeus . o O (Maybe if I offer him a joint concert with The Snakes,  
 308 he'll forget about his wife)  
 309 that's a picture of Eury's brain wave.  
 310 Eurydike says "The grass is sweet..."  
 311 Orpheus sings, "I came to sing my part..."  
 312 Eurydike says, "The grass is sweet..."  
 313 Eurydike says, "Mmake a song with that line."  
 314 Orpheus sings, "And win tears from the King of Hell."  
 315 Hades [to Orpheus]: "What will you give me for this used-up bitch?"  
 316 Eurydike says, "Orphh Orphhh."  
 317 Orpheus turns to Persephone, the Queen, a shade of the future.  
 318 Hades says, "This flat-lining ex-girl."  
 319 Hades says, "And keep your eyes off of her."

320 Orpheus sings, "O woman who brings spring to earth."  
321 Eurydike says, "The earth smells like worms."  
322 Persephone?  
323 Orpheus sings, "And love to Hell."  
324 Orpheus sings, "Join my song."  
325 Zeus shouts into his cellular, "Get me that picture of that fried  
326 girl... I want it for the album cover we're doing for Orpheus."  
327 Orpheus says, "Please."  
328 Hades [to Orpheus]: "Shut-up already, will you shut up if I give you the girl?"  
329 Eurydike says, "Orphh Orphh."  
330 Orpheus says, "Give her back to me."  
331 Eurydike says, "Don't give in to him."  
332 Orpheus turns to Hades.  
333 Orpheus raises his arms.  
334 Hades puts duct tape over Orpheus' mouth.  
335 Orpheus raises his voice.  
336 Hades [to Orpheus]: "This is the deal..."  
337 Zeus leaves a message on Hades' answering machine: whatever you do,  
338 don't let that girl outta there alive."  
339 Orpheus sings, "You will have her forever."  
340 nothing can stop Orpheus singing.  
341 Eurydike says, "The sky is so blue today."  
342 Orpheus sings, "But now it's my turn."  
343 Hades . o O (she's already dead)  
344 Hades kicks Orpheus.  
345 Orpheus sings, "Eurydike."  
346 Hades says, "I said shut up."  
347 Zeus . o O (and she better stay that way)  
348 Orpheus sings, "Eurydike."  
349 Hell echoes Orpheus' song.  
350 10 out of 12 scientists agree, there is no way to reverse brain  
351 damage from electroshock therapy.  
352 Eurydike feels happy to have the air in her nostrils.  
353 Hades says, "You can have the girl if you give me the MS."  
354 Hell sings, "Eu-ry-ri-ri---"  
355 Eurydike says, "Orphh Orphhh."  
356 11 outta 12 scientist disagree, there is no way to reverse death by  
357 electroMikeInjury.  
358 Hell sings, "Di-ke-ke-ke."  
359 Hades ties up Orpheus so we can move on.  
360 What manuscript?  
361 The rocks echo Orpheus.  
362 The rocks are Orpheus' friends.  
363 Hades [to Orpheus]: "Give me the fucking Mythic Snake and you can  
364 have the girl."  
365 The rocks want to be entertained.  
366 The rocks have always wanted to play backup for Orpheus.  
367 Eury whinnies.  
368 Eurydike kicks her heels in the air.  
369 Eurydike says, "Neigh neigh."  
370 Hell echoes Orpheus' song.  
371 not very ladylike  
372 give him the nonexistent snake.  
373 Hades blushes.  
374 Hades says, "Give me a sock, I don't care."  
375 how quaint  
376 Orpheus says, "The grrl, Hades."  
377 Eurydike bites Orpheus on the shoulder.  
378 ouch  
379 Hades says, "I hate girls anyway."  
380 Orpheus backs slowly out of Hell.  
381 Hades sure doesn't expect much out of life.  
382 Orpheus says, "Come on, Eurydike."  
383 Hades sure doesn't expect much out of death.  
384 Hades [to Orpheus]: "But whatever you do..."  
385 Orpheus says, "Follow me."

386 Eurydike kicks up her heels for the hell of it.  
387 Eurydike says, "Neigh neigh"  
388 Hades says, "DON'T LOOK BACK."  
389 Eurydike whinnies.  
390 Orpheus says, "Come on, grrl."  
391 Orpheus says, "Don't look back."  
392 Eurydike stands on her hind legs.  
393 Hell echoes, "Don't look back."  
394 .....this girl thinks she is a horse?  
395 Orpheus turns and slowly leads the way.  
396 Eurydike bites Orph again on the shoulder. A little love nip. It's  
397 been a long time.  
398 Hell holds out some sugar.  
399 a rock throws itself at Eury's legs.  
400 Eurydike says, "Neigh neigh."  
401 Orpheus Orpheus picks his way through the singing rocks.  
402 the moaning rocks  
403 the whining rocks  
404 the Dry Salvages  
405 Hades rips out his ears.  
406 Eurydike butts Orph in the butt.  
407 Orpheus walks slowly up the path to the light.  
408 a little voice says, "Don't look back."  
409 Orpheus exclaims, "Yikes."  
410 Orpheus spins around.  
411 oh no not again  
412 Eurydike bites Orph on the butt. A little love nip.  
413 Orpheus asks, "What'd you do \*that\* for?"  
414 Hades yells "LOOK BACK."  
415 Eurydike says, "Neigh neigh"  
416 you HAD to look... didn't you?  
417 he looked back.  
418 Orpheus looks at Eurydike in horror.  
419 Orpheus exclaims, "Eurydike."  
420 Eurydike runs off. Free at last.  
421 She fades back into the embrace of Hell.  
422 Eurydike kicks her heels up in joy.  
423 Hades sucks on his sock.  
424 Eury slowly vanishes into the meadows beyond.  
425 CURTAIN DOWN  
426 Orpheus exclaims, "Aaaaaahhhhhh."  
427 ACTUALLY, HELL HAS NO CURTAIN, IT'S TOO CHEAP  
428 BUT IF IT DID HAVE A CURTAIN, THAT WOULD BE THE END OF THAT SCENE  
429 Digital.Director Lies.  
430 YES, ORPHEUS BLEW IT AGAIN  
431 Eurydike neighhhhhh (from a distance).  
432 but they don't so get on with it...  
433 -----  
434 HE NEVER LEARNS  
435 curtainless hell just never goes away.  
436 OK, FORGET EURYDIKE. SHE'S A GONER.  
437 Eurydike eats some flowers by a stream.  
438 IT'S TIME FOR... SCENE 3  
439 You only learn through mistakes.  
440 Eurydike says, "Neigh neigh"  
441 WE'RE BACK IN VENICE  
442 LOVELY VENICE  
443 Orpheus is blanked out on the floor.  
444 How can we have scene 3 if the curtain won't go down on hell?  
445 can we kill Orpheus now?  
446 Orpheus has disconnected.  
447 The housekeeper arrives to cart Orpheus off to bed.  
448 no wait, we lost Orpheus.  
449 no fair  
450 he's really down and out now.  
451 he lost the girl, he lost his voice, he lost his contract.

452 and finally QUIET  
453 Orpheus digitally reconstructs here.  
454 we'll have to rip DD apart instead.  
455 the rocks are very disappointed.  
456 Orpheus moans.  
457 he still thinks this story needs a snake, but it's too late for that.  
458 Orpheus says, "Doo wah doo wah."  
459 no snake can redeem us now.  
460 Orpheus says, "She always does this to me."  
461 Maenad#3 says, "Look at those hands."  
462 Orpheus says, "She always makes me play a complete idiot"  
463 maryMaenad says, "Look at that butt."  
464 Maenad#3 says, "Playing on his instrument."  
465 Orpheus weeps.  
466 you may have noticed The Maenads, hot girl trio.  
467 maryMaenad says, "Ohh, I'd love to have a piece of that."  
468 except that there are four of them.  
469 Orpheus says, "I could rip them all to pieces."  
470 maryMaenad . o O (I need to have a piece of that)  
471 and they need SONGS.  
472 Orpheus exclaims, "Grrls."  
473 Maenad#3 says, "Those tapered fingers."  
474 maryMaenad . o O (I WILL HAVE a piece of that)  
475 Maenad#3 says, "I'd like to have them play on my instrument."  
476 Orpheus says, "I got no more songs for grrls."  
477 Hey, girls, you want the music, not the guy, right?  
478 Maenad#3 says, "Songs we don't need."  
479 Orpheus says, "And get off my butt."  
480 maryMaenad [to Orpheus]: "Toucha toucha toucha touch me..."  
481 Maenad#3 says, "Those hands."  
482 Orpheus exclaims, "Give me that lyre back."  
483 Orpheus exclaims, "You should see what happened to the last grrl who  
484 grabbed my equipment."  
485 maryMaenad [to Orpheus]: "You must sing along with us."  
486 confusedMaenad says, "What time is this performance over?"  
487 Orpheus says, "I'm not singing squat."  
488 soon....  
489 maryMaenad [to Orpheus]: "You just must sing about us."  
490 plenty of time for a denouement  
491 Maenad#3 says, "I want those hands to play me."  
492 maryMaenad licks her lips.  
493 Orpheus says, "I sang for that other grrl, damn it."  
494 youngMaenad licks her lips.  
495 Orpheus says, "I sang the hell out of that grrl."  
496 he looks good enough to eat.  
497 maryMaenad slaps Orpheus upside the head.  
498 Orpheus says, "And look what I got for it."  
499 Maenad#3 says, "Regrets. She's gone. We're here."  
500 Orpheus says, "Sing for yourself, Maenads."  
501 Maenad#3 says, "We're the present tense."  
502 deafMaenad signs, "Can I go back to Hell?"  
503 maryMaenad [to Orpheus]: "Look sing... NOW"  
504 Orpheus rips up the score.  
505 bad move, Orph  
506 Orpheus exclaims, "Take that, you Grrl Group."  
507 Maenad#3 says, "Come on. Let me have a little bit of that finger."  
508 Maenad#3 says, "yummmm."  
509 don't forget the mythic snake.  
510 maryMaenad's loins tighten expectantly.  
511 Maenad#3 says, "A little bit of that left ear."  
512 They tear into Orpheus  
513 what is a Maenad anyway?  
514 Maenad#3 says, "Delish.."  
515 they're messy eaters.  
516 Orpheus exclaims, "Give me back my finger, damn it."  
517 maryMaenad says, "Oh baby, I do need some of you."



518 maryMaenad says, "Just a little piece."  
 519 Orpheus exclaims, "And my finger too."  
 520 Maenad#3 says, "The best part. Shall we share it amongst us?"  
 521 maryMaenad says, "To have and to hold."  
 522 Maenad#3 says, "Fair is fair."  
 523 youngMaenad says, "Let's get it over with. Then he'll stop singing."  
 524 Orpheus rips the score to shreds.  
 525 maryMaenad says, "I will not be denied."  
 526 Orpheus exclaims, "You can't have my songs, you ghouls."  
 527 Maenad#3 says, "Start with the thighs. Work your way up."  
 528 maryMaenad says, "And now we want MORE."  
 529 Orpheus exclaims, "I'll rip the music to pieces."  
 530 so Maenads are ghouls?  
 531 no  
 532 then what?  
 533 Nothing is left but the head.  
 534 just bitches in heat  
 535 Little pieces of Orpheus strew the landscape.  
 536 Maenad#3 says, "The snake. Yummm."  
 537 The river leaps up and grabs Orpheus' head!  
 538 Orpheus stew  
 539 It's an ugly sight, if you care to look closely.  
 540 a horse neighs in the background.  
 541 maryMaenad cleans a little piece o' Orphie from her teeth.  
 542 quiet descends for a moment.  
 543 maryMaenad reapplies her lipstick.  
 544 The rocks leap up and pelt the Maenads!  
 545 Orpheus exclaims, "Back, you crazy grrls."  
 546 maryMaenad slaps the rocks away.  
 547 a humming sound comes from the pieces of Orpheus... the fingers... the toes...  
 548 Maenad#3 sends one of Orpheus' teeth to the forensic lab for a full report.  
 549 Rocks rain .  
 550 a toe hums, "I am the music."  
 551 maryMaenad commands her Orpheus piece to sing.  
 552 Orpheus drifts downstream, singing, "I hate grrls"  
 553 the finger obeys maryMaenad.  
 554 LAMENT OF THE BODY PARTS AND ROCKS  
 555 a horse neighs in the background.  
 556 I am the music.  
 557 LAMENT FOR ORPHEUS  
 558 you meant socks right?  
 559 I got the music in me.  
 560 the rocks sing for Orpheus, whom they hardly knew.  
 561 Maenad#3 says, "She was only a horse."  
 562 Socks filled with rocks match themselves up and sing.  
 563 Maenad#3 says, "He died for a horse."  
 564 a finger hums, "I was the body electric."  
 565 The rock socks hum together for joy.  
 566 They shoot horses don't they?  
 567 a finger hums, "I love Eurydike, the body electric."  
 568 I thought they were lamenting?  
 569 Little animals stamp their feet and sing.  
 570 the rock socks dream of getting gigs as mythic snakes.  
 571 Maenad#3 says, "hmmm hmmm."  
 572 a rock mourns in marble tears.  
 573 There is no love that love lost.  
 574 The rock socks do-see-do the little animals and sing, "Orpheus! Orpheus!"  
 575 Eurydike says, "Orph Orph."  
 576 a knee hums, "It's all over for love."  
 577 Eurydike says, "Neigh neigh."  
 578 Love is the answer.  
 579 Eurydike sings, "Orpheus."  
 580 Though I forgot the question.  
 581 A Maenad rips the lyre to shreds and throws the parts in the air,  
 582 screaming, "Orpheus."  
 583 A LAST FEW LINES

584 Eurydike says, "Whoa whoa."  
585 Sold down the river for a song.  
586 Pebbles spell out his name.  
587 maryMaenad cleans her fingernails of Orpheus pieces.  
588 Sold down to hell.  
589 APOLLO APPEARS OUT OF NOWHERE.  
590 Maenad#3 kisses maryMaenad.  
591 the Maenads get the last word... or do they?  
592 and so does a SNAKE  
593 Apollo announces, "That's enough from you rocks."  
594 Apollo, golden Apollo of the space program.  
595 don't go there  
596 The rocks pay him no mind.  
597 Apollo shouts, "Orpheus was my singer."  
598 what does Apollo want here?  
599 maryMaenad says, "I am the music."  
600 Apollo sings, "That what you saw was Great Art."  
601 The rocks shout, "Orpheus was OUR singer."  
602 what does Apollo always want?  
603 Maenad#3 sings, "shooby do a, shooby do a..."  
604 CURTAIN DOWN  
605 maryMaenad shouts, "Orpheus was MY singer..."  
606 Apollo says, "I know Great Art when I see it."  
607 maryMaenad says, "...and I have the piece to prove it."  
608 CURTAIN DOWN ON GREAT ART  
609 Apollo says, "Orpheus will live forever."  
610 CERTIFIED BY APOLLO HIMSELF  
611 you need eye surgery.  
612 Maenad#3 sings, "shooby doo a shooby doo a..."  
613 THE SONG BEGINS THE SAME  
614 Rocks never forget.  
615 Apollo says, "For ages to come, little rocks will sing his name."  
616 rocks never lie.  
617 -----FINAL CURTAIN-----  
618 only Digital.Directors  
619 they just lie down.  
620 Apollo instructs the Tiny Body Parts to rise together.  
621 Digital.Director comes forward from the hidden wings and bows to the audience.  
622 they refuse.  
623 Apollo sings, "Orpheus! Orpheus!"  
624 quite an accomplishment  
625 Eurydike bows.  
626 the Tiny Body Parts bow shyly.  
627 The audience screams, "Orpheus!"  
628 rocks bow... well, sort of.  
629 Digital.Director gestures to the performers to take a bow.  
630 maryMaenad curtsies.  
631 Maenad#3 curtsies.  
632 Orpheus' head rolls back on-stage.  
633 The Mythic Snake bends slightly.  
634 Zeus curtsies.  
635 snakes can't curtsey.  
636 Orpheus takes a final roll.  
637 Hades dies.  
638 they're much too butch.  
639 again  
640 Digital.Director thanks the audience for their kind attention to all  
641 this gruesome myth.  
642 Digital.Director says, "We tried to make it come out differently,  
643 honestly we did."  
644 Digital.Director says, "But Orpheus always loses."  
645 Digital.Director says, "Always a schmuck."  
646 And snakes cannot be avoided.  
647 Digital.Director says, "We invite you to visit the Plaintext Players web site."  
648 [www.sva.edu/alumni/forger/plaintext/index.html](http://www.sva.edu/alumni/forger/plaintext/index.html)  
649 a lie

650 And you'll learn everything you ever wanted to know about snakes.  
651 another lie  
652 not  
653 Digital.Director says, "We will perform Orpheus again sometime soon  
654 and try, once again, to make it come out right."  
655 Digital.Director says, "No more halfway measures from hell."  
656 Orpheus' tongue hangs out and licks up shreds of paper.  
657 actually Plaintext Players is an anagram for a type of snake.  
658 truth  
659 See if you can figure it out.  
660 Digital.Director thanks the performers who carried the play today:  
661 I hear there is a big monetary award.  
662 Joe Ferrari.... Zeus  
663 Lise Patt.... Hades  
664 Cathy Caplan... Eurydike  
665 Marlena Corcoran... Orpheus  
666 the rocks..... the rocks  
667 the Mythic Snake.... Himself  
668 the Snake... not saying  
669 Digital.Director.... Antoinette LaFarge  
670 all lies  
671 -----THAT'S ALL FOLKS-----  
672 not all lies  
673 All Art  
674 art lies  
675 a snake devours the pig before he says his part.  
676 great art  
677 or is it grating art?  
678 wtf is grating art?  
679 this  
680 what is this, Jeopardy?  
681 Please note: The performance is over. What you are hearing now is pure noise.  
682 very nice  
683 how can you tell?  
684 We are not responsible for any further problems with your signal.  
685 how can you be sure?  
686 what are you responsible for?  
687 lies  
688 what else is new?  
689 Orpheus digitizes down to glowing electrons.  
690 that was pretty.  
691 can I go back to sleep now?  
692 I want to stay in Germany.  
693 Digital.Director bows once more to the audience and thanks them for coming.  
694 Everyone waves to Germany.  
695 Zeus forgets to wave to Germany.  
696 Everyone waves to Kassel.  
697 Zeus looks round for some cute boys.  
698 Hades stays in Germany.  
699 -----OVER AND OUT-----

### G.3.5. *MetaMOOphosis* - vorprogrammierte Texte

Quelle: Sacks, Rick: Email an den Autor, 25.02.2001

#### a) The Observer #710

„remarks, this is too much."  
 „mumbles, Sure thing, mm hmm."  
 „raises an eyebrow."  
 „lookssideways at the scene."  
 „mumbles, "Oh really?"  
 „thinks aloud, Iwonder what the primary metaphor here is?"  
 „remembers, Itshould be easy to lift oneself out of a miserable state with the force ofwill."  
 „running a little finger over an eyebrow, The gaze of ananimal..."  
 „asks, How could fools get tired?"  
 „decides to take am ore active role."  
 „, trying to remain impartial, asks, Howcan we just accept it all as real?"  
 „smiles warmly."  
 „says, Thiscould be a disruptive eve nt in everyones life."  
 „thinks aloud, Agrandiose fit of madness."  
 „wh ispers, But the attraction of thehuman world is so immense."  
 „takes a sma ll palm sized deviceout of a pocket and stares at it."  
 „thinks, In the midd le of the day adesert seems without life."  
 „utters, There are people with thereputation for being polite in public who forget their mannerswhen at home ."  
 „softly mumbles, The clock ironically summons us,and turns sadly."  
 „interjects, I come and go. The demon tagsalong."

#### b) The Doctor #711

„remarks, this is too much."  
 „says, I've never seen anything like this, shaking his fists in theair."  
 „says pointedly, With modernity comes great risk."  
 „suddenlyglares and says loudly, Ah hah!"  
 „shakes his head slowly,this is not good. Not good."  
 „, smiling, Child ren should be granteda special freedom, a special protection, that their right to be a littlecareefree, to have a little senseless giddiness, a little play, sh ould berespected and encouraged."  
 „speaks as if to himself, Quitehonestl y I have no ambition to be peculiar."  
 „says, Consider ratherthe river in spring."  
 „observed, He nerved himself to the greateffort of pushing an armchair to the window, then crawled up overthe window sill and, braced against t he chair, leaned against thewindowpanes, obviously in some recollection of the sense of freedom thatlooking out of a window always used to give him. "  
 „t akes thestethescope from his neck and begins listening to the wall."  
 „says g ently, It's admirable how human beings can simply accept and learnto cope things that are at first sight, repulsive and improbable."  
 „rubs his nose. He t urns. No one notices his eyes tearing."  
 „murmurs,We can only do our best. "  
 „says, We mustn't give up hope.There are great things on the horizon."  
 „watches in confusion,Excuse me. I think I've lost the train of thought her e..."

#### c) Gregor the insect #1335

„thinks, Climbingthe walls..."  
 „hisses and muses, "I won't budge if that charwomantries to poke at me."  
 „reasons, It's noth ing I've done..."  
 „'seyes dart around, My father's shoes are enormous."

„pouts, If I didn't have to stay my hand because of my parents, I'd have quit long ago.“

„squeeks, I wonder why they always open the windows soon as they come near me.“

„gurgles, everything is a gray blur but I sure do love that old cheese.“

„complains to himself, The furniture in my room is a nuisance.“

„'s mind squeezes as he thinks, What if all the comfort, the quiet, the contentment were now to end in horror?“

„says, It's a queer way of doing, this sitting on high at a desk and talking down to employees, especially when they have to come so near because the chief is hard of hearing.“

„reflects, The picture on the wall, perhaps that will keep me human.“

„hopes, Heavenly Father! Perhaps this is all a bad dream and the alarm will go off. I couldn't have slept through that ear-splitting noise.“

„squeeks, There's such a thick fog over everything.“

„, exclaims, What a fate, to be condemned to work for a firm where the smallest omission gave rise to the gravest suspicion! „

„bubbles incoherently, I'm not obstinate and I'm willing to work.“

„says indignantly, One can be temporarily incapacitated, but that's just the moment for remembering former services.“

„drools, I'm loyally bound to serve the chief, you all know that very well.“

„gurgles, gurgle..bloop“

„scampers up the wall thinking, The chief clerk will probably begin dunning my parents again for the old debts“

„, hanging off the light fixture says indignantly, I wouldn't ever think of deserting my family.“

„spits, This can all plausibly be explained at some later date“

„sighs, I have to provide for my parents and sister.“

„, legs twitching says, I'm in great difficulties but I'll get out of them again.“

„opens his mouth. A disgusting ooze dribbles out, Screeeeeeeeeeee!“

„, squeeks, Glub, but blup, snerg, I glooob...“, „cries, Mother? Mother?“

„, stammers, Don't make things any worse for me than they are.“

„muses as he nibbles some rotten vegetables, Milk used to be my favorite food. Now the thought of it nauseates me.“

#### d) Grete #1367

„stretches her seventeen year old body and says, I love to walk in the country.“

„whispers with concern, Gregor, Gregor, what's the matter with you?“

„shouts ferociously, I take care of him, NO ONE ELSE!“

„asks, Can I get you something?“

„eyes wide, oh poor, poor Gregor...“

„as if to a child, Cleaning his room is not something his mother should have to do. (Especially with her asthma).“

„I think she understands that his mother just can't bare to see him.“

„to herself, Whatever he doesn't eat is to be thrown away as well.“

„rolls her eyes, sigh...“

„all smiles, ..he's quite relaxed today isn't he...“

„thinks, Do you need more room, I wonder?“

„muses, Everything's been left standing again, tsk tsk.“

„proudly asserts, I am the expert in Gregor's affairs. I understand him.“

„with seductive authority, I have gotten a job. I am seventeen after all.“

„crying, It's no use. He's not my brother.“

„explains, Mother has been fainting but she's better now, right?“

„says, I'm learning moo programming and French.“

„stretches and says, I've got a job selling software now. Gregor's no longer able to support us.“

„says softly, We must try to get rid of it. Things can't go on like this.“

„says, We've tried to look after ..it..“, „pouts, No one could reproach us after so long.“

„breathes deeply and says, Ohhhhh“

„drops her head and says, I can't stand it any longer. We work hard all day and have to put up with..this..all night“

„stares intently ahead, At last, at long last, I believe it's the end.“

„nervously, My violin, I'll play some violin perhaps.“

„stretches her seventeen year old body, Mmmmm, I feel so good. Anyone want anything from the mall?“

„says, Weg muss es"  
 „rolls her eyes, takes a deep breathe and drops her s houlders indespair."  
 „,eyes wide, says, oh poor, poor Gregor..."

### e) Mr Samsa #1340

„says, I love towalk in the country."  
 „calls, Gre gor? Gregor?"  
 „shakes his headtiredly and says, What can we do?"  
 „puf fs himself up and states,I'm going back to work!"  
 „states, I mean just what I say,I will not allow tenants who are discourteous in my house oneminute !"  
 „says, I will keep my uniform on as long as I please."  
 „says to his family, Come along now, let bygones be bygones."  
 „muses,I had the thri ft and foresight to hold some stocks and bondsfor just such a day. To, uh, tid e us over until we got back on ourfeet."  
 „lowers his head, sigh..."  
 „ looks up wild-eyed, Hewants to cover me..."  
 „says, Grete is right, she has the clarity ofyouth."  
 „stands like a statue"  
 „wanders around, lost."  
 „raises his rolled up newspaper..."  
 „chases Gregor, You are not myson!"  
 „stomps about"  
 „says softly, I don't know what to do."  
 „looks at the walls in horror"  
 „thinks, We must try to get ridof it. Things can't go on like this."  
 „says, He's always been insome kind of shell."  
 „glares ab out."  
 „shouts, Ohhhhh, I've hadenough!"  
 „glares, We can't afford this muchlonger.."  
 „sighs,At long last, I believe it's finally going to work out forus."  
 „says Grete, play your violin for us."  
 „'s uniform is looking worn and dirty."

### f) Mrs. Samsa (mother) #1334

„whispers, Are your feet on the floor?"  
 „wheezes, Gregor,Gregor, what's the matter with you? and shuffles off."  
 „screams, DON'T HURT HIM!"  
 „says, I'm tired and need to rest. She tries totake a d eep breath"  
 „sighs, He won't eat anythinganymore."  
 „covering her eyes s ays, I can't look..."  
 „asks,Grete, Grete did you clean his room?"  
 „ cries, He's my SON!"  
 „,shaking her head, He's not well."  
 „asserts, "The boy thinks ofnothing but his work. and shuffles from side to side ringin gher hands."  
 „says smiling, He spent two or three evenings cutting outthat little picture frame hanging in his room."  
 „scolds, It make mealmost cro ss the way he never goes out in the evenings."  
 „says, I'm relieved. The ch ief clerk's presence will make Gregor stand upfor himself. He's so obstinate. He would never do it solely for us."  
 „whispers, Gregor, can you hear me? "  
 „says with short gulpingbreathers, That was no human voice I heard."  
 „ asserts,Perhaps the Doctor?"  
 „screams, Oh my God"  
 „gags, There a restains on the walls and the white door. Her asthma begins to act up."  
 „sa ys, Hadn't you a train to catch, Gregor. Gregor?"  
 „asks,What's the matt er with you?"  
 „wheezes, Help!Help! ForGod's sake, Help!"  
 „shouts, L eave my son alone, please."  
 „sighs, Ohhhhh and gasps for breathe."

„s hakes her head sadly, Ican't believe it's him."  
 „with a smile, My daugh ter, myGrete."  
 „says, You must go this minute for the Doctor!"  
 „nodsand says, We must go on. Perhaps a trip in the country. She takes adeep  
 breath."  
 „'s breathe is shallow as her face hardens into a mask."

### g) The Journalist #1465

„nods, winks and puts a thumb up."  
 „writes feverishly in a notebook."  
 „asks, Can you clarifythat?"  
 „says, Incredible."  
 „says, And?"  
 „chews his pencil."  
 „whispers into a small recordingdevice."  
 „eyesnarrowing, says, Just what part do you play in the bigger picture here?"  
 „thinks aloud, Am Igoing to be able to give an accurate picture of what's going on?  
 Will the news be coloured by myperception of it?"  
 „says, woah..."  
 „asks, Is there a deeper reason for thistransformation or am I tobelieve that it  
 just, ummm, happened?"

### h) The Charwoman (bot) #1460

Die beiden Roboter können auf Schlüsselworte antworten. Das erste Wort ist das jeweilige  
 Keyword, danach kommt die automatische Antwort.

```
{ "thanks", "Youare most welcome!" }
{ "hello", " How do you do?." }
{ "where", "Well,if you 'look' you may find an exit to your liking." }
{ "Mrs.", "Oh thatpoor woman." }
{ "shit", "Excuse me?" }
{ "erudite", "Hrumpff f" }
{ "insect", "Disgusting!" }
{ "clean", "I do my best." }
{ "gross", "That's wh y I'm here, dear." }
{ "art", "I wouldn't knowabout that stuff." }
{ "Kafka", "I used to work for him. " }
{ "daughter", "Grete, a delightful girl!" }
{ "play", " Just watch yourmanners here people." }
{ "people", "A room full ofnobodies..." }
{ "everyone", "In a room of nobodies" }
```

### i) The Three Lodgers (bot) #1398

```
{ "thanks", "Youare most welcome!" }
{ "hello", " How do you do?." }
{ "help ", "Uh,We don't get involved. Sorry" }
{ "where", "Well, if you 'look' you mayfind an exit to your liking." }
{ "ass", "That is just the sor t ofcommon language that elicits our apathy to your  
situation." }
{ "rent", "Th is abode is a temporary one for us and in light of thestrange goings  
on, a ver y temporary one.." }
{ "Mrs.", "Oh that poorwoman." }
{ "Angst", "Perhaps" }
{ "sh it", "Excuse me?" }
{ "abort", "abort?, oh please..." }
{ "leave", "We give noticeand furthermore will not pay a penny for the pitiable time  
we've endured todat e." }
{ "art", "The creative writer doesn't draw a line between thenormal and th e  
abnormal but we don't concern ourselves with THATin our lodgings." }
{ "work", "We don't concern ourselves with THAT inour lodgings." }
```

```

{"theatre", "Neurosis may be be occasion but literature is the consequence"}
{"erudite", "Hrumpfff "}
{"insect", "Disgusting!"}
{"crime", "We are seriously considering legalaction."}
{"law", "The original rental agreement didn't includepests..."}
{"hope ", "Ha H A and HA!"}
{"Thank", "You are verywelcome."}
{"plays", "Ahhhhhhhhh. ..."}
{"sister", "Perhaps Gretewill play her violin for us. We could watch from behind
so we cansee the music."}
{"theater", "Neurosis may be be occasion bu tliterature is the consequence."}
{"moo", "Objectification precedesAllegory!" }
{"good night", "Yes, it's getting late. We should perhapsturn in."}
{"violin", "It's Grete's violin!"}
{"Shakespeare_guest", "Any guest of 'The Bard' is w elcome here !"}
{"Shakespeare's_Guest", "Any guest of 'The Bard' is welcome her e!"}
{"begins", "Bravo!"}
{"plays", "ahhhhhh..."}
{"live", "It isquestionable as to whether any of us are actually 'alive'."}

```



**G.3.6. Barnstorming the Palace - Logfile**

Quelle: [http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/improv/bushgore/Logs/il\\_bg\\_01.htm](http://leda.ucsd.edu/%7Eajenik/archive/improv/bushgore/Logs/il_bg_01.htm)

```

1 Moved to Harry's Poolside Cafe at 18:56:58
2 geeBush: would you vote for me?
3 geeBush: oh great\
4 (DrK ViCe PrEz)hOmEsLiCe: no
5 AlGore: Hi George
6 (DrK Prez)ChUcKy: yo drk .... WOULD YOU VOTE Lab Mouse With a whip 4 ME?????
7 (DrK sQuAd)SISQO_: laeve
8 geeBush: AL, buzz off would you?
9 (DrK ViCe PrEz)hOmEsLiCe: u
10 AlGore: me?
11 (DrK ViCe PrEz)hOmEsLiCe: no mouse
12 AlGore: let me tell you a little story
13 geeBush: :oh brother
14 AlGore: about Samuel Morse
15 (DrK Prez)ChUcKy: would you vote Lab Mouse With a whip 4 ME ... DrK./...?
16 geeBush: what a bore
17 AlGore: they told you about him in school didn't they?
18 (DrK Squad)Andriea(ChUcKy'S): hey yall I found this guy for Assasin
19 earlier wanna hold him for him
20 (DrK ViCe PrEz)hOmEsLiCe: listen guys i out for a bit food and my bro
21 needs Comp cya in a few
22 (DrK sQuAd)SISQO_: leave damn political aces
23 AlGore: I care about food and healthcare
24 (DrK Squad)Andriea(ChUcKy'S): hey will someone hold this for Assasin
25 (DrK Prez)ChUcKy: sure
26 (DrK ViCe PrEz)hOmEsLiCe: algore got my vote
27 (DrK Prez)ChUcKy: give it
28 AlGore: great!
29 geeBush: what's the matter, don't you like me?
30 AlGore: thank you friend
31 (DrK ViCe PrEz)hOmEsLiCe: np bye all
32 AlGore: you are a big loser
33 geeBush: i want to know why?
34 (DrK sQuAd)SISQO_: shut up queer
35 geeBush: tough room...
36 AlGore: Vchipper
37 (DrK Squad)Andriea(ChUcKy'S): tell me which guys yall want to keep okay
38 (DrK Prez)ChUcKy: yo drk ... VOTE Lab Mouse With a whip 4 ME AS PRESIDENT !!!
39 Received file gcentral.gif
40 *** ; AlGore is Erasing
41 Moved to The Moor at 18:59:28
42 BURN: ;im the president of the cali clan. so ha kylan. i said it before
43 you did
44 BURN: ;*moan*
45 BloodyRazors(c): ;lol
46 AlGore: Hi BURN
47 AlGore: I'd like your vote
48 AlGore: tell me what I need to do to get it
49 BURN: :can you sodomize me?
50 TwiTch&deg;': LOL
51 BURN: :*snicker*
52 BURN: ::can i sodomize you with a 10 foot pole?
53 BloodyRazors(c) . CaliClan Leader: Cali Clan 4 life lol
54 Paech: :hello all.
55 AlGore: : I don't think Tipper would like that
56 TwiTch&deg;': ^is a doormat
57 AlGore: anything else?

```

58 BloodyRazors(c): ^is dirty feces  
59 AlGore: I can do for you?  
60 BURN . KyIanClan: :go away..  
61 .....  
62 geeBush: would u vote for me?  
63 Paech: darmn lirsacorler  
64 AlGore: What do you have to say about helathcare?  
65 Paech: lainyloo!  
66 geeBush: pleeeeee?  
67 BURN . WeWorshipKylan: :the government and all aspects about it are corrupted..  
68 AlGore: free condom distribution  
69 BloodyRazors(c): oooofff scott  
70 No Good Dirty SaiIor: :i'm going to spank some girls now  
71 geeBush: "I will take a balanced approach on the environment."  
72 geeBush: Whatever that is  
73 BURN . WeWorshipKylan: :\*licks kylan\* woo  
74 TwiTch&deg;': \*hides her ass\*  
75 Paech: heya nick  
76 .&cent; Napalm(LKF) &cent: hmm we still hostile in here or is it safe to come back?  
77 BloodyRazors(c): \*sniff\*  
78 BURN . WeWorshipKylan: :oh wait i forgot your girlfeind doesnt like that  
79 Paech: :i dunno nick  
80 BloodyRazors(c): \*grin\*  
81 geeBush: tough room  
82 .&cent; Napalm(LKF) &cent;.: :bah satan is here  
83 Paech: i just got here. lol  
84 AlGore: what exactly does that mean George  
85 leeloo(tm): hi paech :)  
86 AlGore: tough room  
87 No Good Dirty SaiIor: how old are u  
88 BloodyRazors(c): lol  
89 TwiTch&deg;': i'm 20  
90 geeBush: i'm outa here  
91 No Good Dirty SaiIor: u wearing a shirt there  
92 BloodyRazors(c): she is 74  
93 AlGore: tough room  
94 Moved to Member's Beach at 19:05:24  
95 Krazychick420: i'm goin Krazy  
96 AlGore: Hello all  
97 (P dawgz)ReDrUm: me too is hard as hell  
98 (P dawgz)ReDrUm: wha  
99 AlGore: I'd really like your vote  
100 AlGore: what do I need to do to get it?  
101 Krazychick420: i know  
102 AlGore: I'm in touch with Generation Y  
103 AlGore: see?  
104 AlGore: tell me what you care about  
105 AlGore: legalizing marijuana?  
106 AlGore: free trade?  
107 Silly Kid: hello everyone  
108 AlGore: the environment  
109 (P dawgz)ReDrUm: i want legalized weed  
110 Krazychick420: what did u say about weed  
111 AlGore: ok then!  
112 AlGore: legalize it!  
113 (P dawgz)ReDrUm: so i can smoke lots of it  
114 Krazychick420: hells yeah  
115 geeBush: AL  
116 (P dawgz)ReDrUm: with joints this long  
117 Krazychick420: lol  
118 AlGore: there will need to be regulation  
119 (P dawgz)ReDrUm: hahahaha  
120 Krazychick420: like what  
121 AlGore: I got here first  
122 (P dawgz)ReDrUm: f\*\*\* regulation  
123 AlGore: buzz off george these are my votes  
124 M'lady: :what's with the president things?  
125 geeBush: we'll see

126 AlGore: I'd like your support  
127 geeBush: would you vote for me?  
128 (P dawgZ)ReDrUm: Algore is a FAGGETT  
129 Krazychick420: are u really al gore?  
130 (PB)2HOT(playmate): who r u?  
131 (P dawgZ)ReDrUm: no he's not  
132 geeBush: i'm BUSH  
133 geeBush: would you vote for me?  
134 Krazychick420: yeha right  
135 AlGore: no George  
136 AlGore: I am serious  
137 AlGore: sustainability  
138 (P dawgZ)ReDrUm: get the fukk away from me  
139 (P dawgZ)ReDrUm: bytch boy  
140 AlGore: this is the greatest moment in human history  
141 geeBush: sorry that was dad on the phone...  
142 geeBush: my check bounced  
143 AlGore: Ibet  
144 AlGore: :you loser  
145 geeBush: tough room  
146 Krazychick420: sooo u smoke weed?  
147 AlGore: tough room  
148 AlGore: these kids are tough  
149 (P dawgZ)ReDrUm: shut up GORE  
150 AlGore: not very patriotic  
151 geeBush: not very polite  
152 Arien: hi again  
153 Krazychick420: gore i asked u a question  
154 AlGore: they don't seem to care about the future of their nation  
155 geeBush: my kids are nicer than this  
156 Krazychick420: do u smoke weed  
157 seceret\_1999: so what's up?  
158 AlGore: Let me tell you a little story  
159 Silly Kid: not too much  
160 AlGore: about a fellow named Samuel Morse  
161 PeZKlowN: summone is standing on me  
162 AlGore: you've heard of him right?  
163 Silly Kid: you have a friend  
164 AlGore: Morse code  
165 (PB)2HOT(playmate): i don't think so  
166 AlGore: he invented it  
167 AlGore: began our telecommunications revolution  
168 AlGore: this is the most exciting moment in human history  
169 AlGore: and one person made a difference  
170 AlGore: each of you can make a difference  
171 AlGore: by casting your vote for me  
172 [(P dawgZ)ReDrUm humps AlGore's ear]  
173 AlGore: I like young people  
174 AlGore: alot  
175 AlGore: Please think of me  
176 AlGore: and tell your parents  
177 AlGore: that feels good  
178 AlGore: tickles  
179 AlGore: nice  
180 Guest 550: hey whats up  
181 AlGore: that reminds me of a quote from Mark Twain  
182 M'lady: you know he's thinking "ooo baby, harder!"  
183 AlGore: You know who he is, right?  
184 (PB)2HOT(playmate): nothing  
185 AlGore: God Bless you all  
186 gogo: jeez  
187 AlGore: I have to go now  
188 gogo: bye dad  
189 AlGore: thank you for listening  
190 Moved to The Spa at 19:11:28  
191 Received file bath1.gif  
192 Received file bath2.gif  
193 Received file whirlpl.gif

194 Ashlie: Where did Lauren go?  
195 AlGore: Hello everyone  
196 Flanx22: errrrraahhh  
197 AlGore: I'd like your vote  
198 LK: i dont know  
199 Flanx22: get the hell out al gore  
200 AlGore: what do I need to do to get it?  
201 geeBush: hey hi howareya?  
202 AlGore: I care about all of you  
203 geeBush: gore gonna pick your pocket  
204 AlGore: Go away George  
205 AlGore: I like generation Y  
206 Ashlie: brb aol  
207 Flanx22: i'm not us cidicen  
208 geeBush: I'm here tonight askin for your vote.  
209 AlGore: legalize marijuana  
210 geeBush: i'm so sure  
211 AlGore: sustainable development  
212 AlGore: good affordable healthcare  
213 AlGore: these are my programs  
214 Flanx22: you are not al gore  
215 AlGore: this is the most exciting moment in human history  
216 AlGore: don't you think?  
217 AlGore: NiteEyes  
218 Flanx22: you cannot  
219 Flanx22: you can't be  
220 AlGore: I'm here to ask for your support  
221 NiteEyes: yea right  
222 Flanx22: i'm not a us citizen i said  
223 AlGore: a world citizen, though  
224 AlGore: I am good for the world  
225 Flanx22: but if iwas old enough to vote  
226 Flanx22: i'd vote for you  
227 AlGore: great!  
228 AlGore: and you ashlie?  
229 Flanx22: why would al gore have the Palace?  
230 AlGore: will you vote for me?  
231 NiteEyes: exactly  
232 AlGore: I invented the internet  
233 Flanx22: no you did not  
234 AlGore: and like to hang out here  
235 LK: hey  
236 lauren: my comp froze  
237 NiteEyes: this is sooo fun  
238 Flanx22: hmm, hang out  
239 AlGore: and check out generation Y  
240 NiteEyes: hahahahaha  
241 AlGore: and lol with you all  
242 NiteEyes: \*is rollin\*  
243 ~flygurl~: hello forty oz  
244 Flanx22: not a word that a canidate for president would use  
245 AlGore: lol?  
246 ~flygurl~: hello  
247 ~flygurl~: layren and lk  
248 AlGore: God Bless you all  
249 LK: hi fly  
250 lauren: hi flygurl  
251 lauren: i g2g in 20mintes  
252 AlGore: Shuold the internet be regulated?  
253 NiteEyes: lol  
254 ~flygurl~: like my sighn i put on u guys

255 AlGore: do you think?  
256 Flanx22: i'm starting to believe that you really are al gore  
257 Ashlie: oh....she's back  
258 A&yen;&sect;ŷ&#163;(r): ^Nite eyes don't cry  
259 LK: hey ash  
260 AlGore: Let me tell you a little story  
261 geeBush: not that again  
262 Ashlie: yah hi\*  
263 NiteEyes: i dont believe it  
264 AlGore: butt out George  
265 LK: hi  
266 NiteEyes: dont listen  
267 geeBush: butt out?  
268 lauren: a bunch of my avs just got deleted when my comp froze =[  
269 AlGore: just go away now  
270 Forty Oz: that sucks  
271 geeBush: not very polite  
272 LK: awww im sorry  
273 AlGore: these are my constituents  
274 Flanx22: me?  
275 geeBush: tightass  
276 AlGore: not yours  
277 geeBush: we'll see  
278 LK: wtf bush and al are fightin  
279 NiteEyes: SCARY  
280 AlGore: I'm tight here with Flanx22  
281 NiteEyes: tight?  
282 geeBush: i'm so SURE  
283 A&yen;&sect;ŷ&#163;(r): lol  
284 NiteEyes: a politician wouldn't use that word  
285 geeBush: :poser  
286 lauren: what word niteeyes?  
287 NiteEyes: ALGORE IS A FAKE  
288 NiteEyes: fake  
289 geeBush: you got that right Neyes  
290 NiteEyes: what kind of politician uses TIGHT?  
291 Flanx22: yeah  
292 geeBush: oh you should talk  
293 geeBush: AL  
294 Forty Oz: lol  
295 Flanx22: al does, hes hip  
296 geeBush: your DAD was a senator  
297 NiteEyes: you actually would believe him  
298 geeBush: you probably never had your own car  
299 AlGore: have some respect  
300 LK: i dont know i just feel unwanted in here so ima chill somewhere else  
301 NiteEyes: not for a second  
302 AlGore: he was a great man  
303 geeBush: limo boy  
304 geeBush: poser  
305 AlGore: don't get personal George  
306 Flanx22: f u bush get outta here  
307 lauren: can i come?  
308 AlGore: it could get ugly  
309 NiteEyes: well al it could get ugly if you dont getta outta here  
310 LK: ima start goin there  
311 Flanx22: i like al  
312 Cryslis: YAY for bush! :D  
313 Flanx22: not you crackhead  
314 Cryslis: ^\*republican\*  
315 LK: this is awesome

316 NiteEyes: !SICK OF ALL THIS FAKE BULLSHIT!  
317 lauren: whats awesome?  
318 AlGore: room is turning ugly  
319 LK: them two prez fighting  
320 AlGore: gotta go  
321 Flanx22: becuz of bush  
322 geeBush: man let's go back to DC  
323 AlGore: God Bless you all  
324 geeBush: these kids are great  
325 LK: hahaha  
326 lauren: o  
327 Flanx22: u to brother  
328 LK: wtf  
329 geeBush: but they don't vote  
330 AlGore: these kids are great  
331 NiteEyes: flanx are you stupid  
332 Flanx22: not u bush  
333 AlGore: but they may someday  
334 geeBush: vote?  
335 Cryslis: ^\*votes republican\*  
336 geeBush: with posers like us running?  
337 AlGore: bye George  
338 NiteEyes: you are stupid flanx  
339 AlGore: see you in California  
340 geeBush: hahaha  
341 NiteEyes: stupid  
342 NiteEyes: stupid  
343 NiteEyes: stupid  
344 Cryslis: bushy go bye bye

## Lebenslauf

### Ausbildung:

- 18.02.1976 Geboren in Dachau
- 1982 - 1986 Grundschule Dachau Süd
- 1986 - 1995 Ignaz-Taschner-Gymnasium Dachau, Abitur
- Ab WS 1996 Dramaturgiestudium an der LMU München / Bayer. Theaterakademie
- WS 1997 Vordiplom
- SS 1999 Wechsel zum Studium der Theaterwissenschaft an der LMU München
- WS 1999 Auslandssemester an der Universität Wien
- SS 2001 Voraussichtliches Studienende

### Sonstiges:

- 09-10/1996 Praktikum bei der Dachauer Neuesten, dem Lokalteil der Süddeutschen Zeitung in Dachau, danach freier Mitarbeiter
- 03-04/1997 Dramaturgiehospitanz am Städtebundtheater Hof/Saale
- 10-11/1997 Regieassistenz am Modernen Theater München
- 05-08/1998 Praktikum bei THE EVENT COMPANY, seitdem freier Junior Consultant
- 02/2000 Praktikum im Theaterbüro des Kulturzentrums WUK in Wien
- 1996 - 2000 Konzeption und Regie mehrerer Theaterprojekte mit Laien

## **Erklärung**

Hiermit versichere ich, daß ich die vorliegende Arbeit selbstständig nur unter Verwendung der angegebenen Literatur angefertigt habe.

München, 23.03.2001

---

Andreas Horbelt