



universität  
wien

# **BACHELORARBEIT**

## **Theatrale Praxen im „vierten anthropologischen Raum“<sup>1</sup>**

**Der virtuelle Bühnenraum am Beispiel von  
„End Meeting for All“ von Forced Entertainment**

Verfasserin: D.S.A. Sonja Browne, MAS  
Matrikel-Nummer: 09103674  
Studienrichtung: UA 033 580 Bachelorstudium Theater-, Film- und  
Medienwissenschaft

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Stefan Hulfeld  
Wien, am 31.07.2020

---

<sup>1</sup> Vgl. Lévy, *Die kollektive Intelligenz*, S. 24.

# Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG .....	3
1. INNERHALB GROßER GESCHICHTLICHER ZEITRÄUME.....	6
1.1. Anthropologische Räume und die Frage der sozialen Identität im vierten anthropologischen Raum..	7
1.2. Katalysator Corona .....	9
1.3. Theatrale Praxen im Internet.....	10
2. PERFORMANCE IM INTERNET.....	13
2.1. Charakteristika und Teilaspekte von Performance im Internet .....	14
2.1.1. Darstellende und Zuschauende .....	15
2.1.2. Ort.....	17
Ort zum Schauen, Bühnenraum und gemeinsamer Raum.....	18
Ort und Aura .....	19
3. DER VIRTUELLE BÜHNENRAUM .....	21
3.1. Ästhetische und technische Aspekte .....	21
3.2. Theatersemiotik im virtuellen Raum .....	23
4. END MEETING FOR ALL .....	26
4.1. Forced Entertainment.....	26
4.2. Internetperformance „End Meeting for All“ .....	27
4.2.1. Stückentwicklung und Prozess.....	27
4.2.2. Darstellende, Zuschauende, Ort und Zeichen .....	28
5. RESÜMEE' .....	32
LITERATURVERZEICHNIS.....	33
Internetquellen .....	35
Audiovisuelles Material.....	36

# Einleitung

Die Autorin des vorliegenden Textes entstammt einer Generation, in der Telefone an das Festnetz angeschlossen waren, mobile Apparate ein Luxus und noch selten – von Smartphones war in ihren jungen Jahren noch keine Rede. Computer waren bessere Schreibmaschinen zum effizienteren Verfassen und Bearbeiten von Texten. COPY/PASTE als eklektizistische Verfahrenstechnik sollte schon damals nicht nur in Texten, sondern auch in anderen Medien und Kulturtechniken Anstöße für neue Denk – und Arbeitsweisen geben.

Um das Jahr 2001 herum machte sich schließlich eine paradigmatische Wende bemerkbar: Emails ersetzten nach und nach Briefe und Telefonate und veränderten auf diese Weise die Organisation von Arbeit und Leben. Das Recherchieren im Internet mit Hilfe von Suchmaschinen ersetzte den Griff zum Nachschlagewerk. Freundschaften mit Unbekannten im Internet waren nichts ungewöhnliches, und Ereignisse und Orte waren miteinander - synchron - verbunden, die geografisch weit auseinander lagen.

Bald weitete sich der Wandel der Kulturtechniken auf mobile Geräte aus, das Smartphone wurde zur Zentrale für Kommunikation, Unterhaltung, Organisation, die Wahrnehmung der Umwelt geschah immer weniger durch die eigenen Sinnesorgane, sondern mit Hilfe von Apparaten.

Die menschliche Lebensweise hatte sich einschneidend verändert: Was für die Generationen davor noch undenkbar war, war fortan gegeben. Das ruft Walter Benjamins Worte auf: „Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung.“<sup>2</sup>

Dieser Wandel ist mit Benjamin nicht nur natürlich, sondern auch geschichtlich bedingt, er zeigt sich in dem (und formt sich durch das) Medium der jeweiligen Epoche.<sup>3</sup>

Auch Bertold Brecht beschreibt in „Kleines Organon für das Theater“<sup>4</sup> für seine Zeit, sechzig Jahre zuvor, dass er sich mit Hilfe von Fahrzeugen bewege, die für seinen Großvater noch nicht vorstellbar gewesen waren, da sich davor nichts so schnell bewegt hatte. Er schreibe auf Maschinen, die es vor seiner Geburt noch nicht gegeben hatte.<sup>5</sup> Bei alledem konstatiert Brecht, dass sich die Qualität der Beziehungen der Menschen untereinander nicht mit den technologischen Erneuerungen weiterentwickelt hatte.<sup>6</sup> Daher sei es eine Aufgabe des Theaters, „eine kritische Haltung

---

<sup>2</sup> Vgl. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, S. 16.

<sup>3</sup> Ebd.

<sup>4</sup> Brecht, „Kleines Organon für das Theater“.

<sup>5</sup> Vgl. a.a.O., S. 71.

<sup>6</sup> Vgl. a.a.O., S.72.

gegenüber Natur und Gesellschaft einzunehmen“<sup>7</sup>, um - das ist das Vergnügen und die Leidenschaft des Theaters – die Gesellschaft „umzuwälzen“. Das Theater muss sich mit Brecht „in der Wirklichkeit engagieren, um wirkungsvolle Abbilder der Wirklichkeit herstellen zu können und zu dürfen.“<sup>8</sup> Auch wenn es nichts „tun muss“, aber viel „tun kann“<sup>9</sup>, so ist es seine Aufgabe, der Zeit gemäß in sich aufzunehmen, was die Zeit prägt.

Wie oben aufgezeigt, bewegen sich also Gesellschaften und deren Subjekte im Lauf der Zeit durch unterschiedliche Phasen der Medienverwendung und der von ihnen geformten Perzeptions- und Kommunikationsweisen.<sup>10</sup>

In einem ähnlichen Gedankenzug beschäftigt sich der französische Philosoph Pierre Lévy mit „anthropologischen Räumen“, die sich im Wandel der Zeit eröffnen und mit dem sich aktuell offenbarenden „vierten anthropologischen Raum“<sup>11</sup>, einem „Raum des kollektiven Wissens“, der sich im Cyberspace manifestiert: Wissen wird kollektiv im Netz generiert und geteilt, und die Herausforderung für Individuen besteht nun darin, sich innerhalb dieses Raumes zu orientieren und darin navigieren zu können.<sup>12</sup>

Die vorliegende Bachelorarbeit geht davon aus, dass performative Kunst, als kulturanthropologische Konstante und in ihren unterschiedlichen Ausformungen, die Menschen quer durch die Zeit begleitet und so in ihrer Produktion, Aufführung, Rezeption und Reflexion durch dieselben Prozesse wie die Gesellschaft und ihre Subjekte transformiert wird.

**Wie sieht nun die Performance des „vierten anthropologischen Raums“ aus, welche ästhetischen und technischen Aspekte prägen die Form der theatralen Interaktion, und welche Zeichensysteme sind im auch im Theater wirksamen Cyberspace dominant?** Dieser Frage geht der vorliegende Text nach, indem er Transformationen des Bühnenraumes im virtuellen Raum anhand der Internetperformance „End Meeting for All“ diskutiert.

Die Autorin geht dabei von der These aus, dass die dem Theater mit Erika Fischer-Lichte/Roselt ureigene, physische Kopräsenz<sup>13</sup> an einem physischen Ort im Sinne einer Mobilität von raum- und körperbezogenen Zeichen<sup>14</sup> im Internettheater zumindest neu diskutiert wird. Auf diese Wei-

---

<sup>7</sup> Vgl. Brecht, „Kleines Organon für das Theater“, S.73.

<sup>8</sup> Vgl. a.a.O., S.74.

<sup>9</sup> Vgl. a.a.O., S.75.

<sup>10</sup> Vgl. auch Reckwitz, „Die historische Transformation der Medien und die Geschichte des Subjekts“, S. 89.

<sup>11</sup> Lévy, *Die kollektive Intelligenz*, S. 24.

<sup>12</sup> Lévy, *Die kollektive Intelligenz*, S. 26.

<sup>13</sup> Vgl. Fischer-Lichte/ Roselt, „Attraktion des Augenblicks“, S. 240.

<sup>14</sup> Vgl. Fischer-Lichte, „Die Zeichensprache des Theaters“, S. 238.

se entwickeln sich digitale, virtuelle Formate, die ohne realen Raum auskommen und trotzdem etwas hervorbringen, dass mit einer physischen Erfahrung von Theater/Performance vergleichbar ist.

Der Text will nicht die Dystopie einer von ihrem physischen Ort und der ihn bewohnenden Gemeinschaft von Akteur\*innen und Rezipient\*innen beraubten Performance zeichnen, aber auch keinen Lobgesang auf ihre längst sich entrollende digitale Transformation anstimmen.

Anhand der Lektüre fachspezifischer Texte und der Analyse der telematischen Internet Performance „End Meeting for All“ sollen mediale Entwicklungen und Perspektiven einer sich mit Gesellschaft, Subjekten und deren Wahrnehmungs- und Kommunikationsweisen weiterentwickelnden darstellenden Kunst diskutiert werden.

# 1. Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume<sup>15</sup>

Davon ausgehend, dass das Medium „die Art und Weise ist, in dem die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert“<sup>16</sup>, und dass kulturelle Normen uns im gleichen Maß prägen, wie wir als Zeitgenoss\*innen sie hervorbringen<sup>17</sup>, ist feststellbar, dass dies in tiefgreifendem Maß für die digitale Epoche, die ihren Ausdruck im Internet findet, gilt.

Matthias Warstat definiert Gesellschaft als „soziales Ganzes, das den Einzelnen umgibt, trägt, bedroht und behindert“<sup>18</sup>, und sich weniger in abstrakten Werten, als vielmehr „in Bildern, Geschichten und Szenen“ zeigt. Dieses Phänomen nennt er „soziale Theatralität“ und stellt ebenfalls die Frage nach der Veränderung in den theatralen Konstellationen einer Gesellschaft in Verbindung mit gesellschaftlichem Wandel.<sup>19</sup>

Betrachtet man die gegenwärtige Gesellschaft in ihrer Prägung durch Digitalität und Internet, so möchte man meinen, dass sich dieser Wandel deutlich auch in theatralen Konstellationen der Gegenwart zeigt:

Das Lebenstheater als gesetzte anthropologische Konstante mit seinen Emanationen von sozialen Rollen, Festen und Riten<sup>20</sup> ist längst im Netz angekommen in Form von Social Media, Kommunikation per Chatroom und Repräsentanz in Webauftritten bzw. Videoplattformen. Die Reaktionen auf das Lebenstheater, die wir, bei Hulfeld verbleibend, Nichttheater, Kunsttheater und Theaterpiel<sup>21</sup> nennen wollen, befinden sich ebenfalls im Transformationsprozess. Sie sind aber durch ihre Abhängigkeit von sensueller Wahrnehmung und Körperlichkeit zu großen Teilen nicht übersetzbar in digitale und/oder telematische Prozesse.

So beschreibt Warstat weiter, wie sich heute in der Kommunikation der Anteil von Face-to-Face-Varianten im Hier und Jetzt verringert, und dass „leibliche Kopräsenz längst nicht mehr die verbreitetste Art zwischenmenschlichen Kontakts“ sei<sup>22</sup>. Auf der Basis der Konstruktion virtueller Persönlichkeiten, die anstelle der realen Subjekte im digitalen Raum tätig werden, ist in dieser

---

<sup>15</sup> Der Titel des Kapitels bezieht sich auf den in der Einleitung zitierten Text Walter Benjamins, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, S. 16.

<sup>16</sup> Ebd.

<sup>17</sup> Vgl. Conquergood, „Performing Cultures“, S. 17.

<sup>18</sup> Warstat, „Soziale Theatralität“, S. 227 f.

<sup>19</sup> Vgl. ebd.

<sup>20</sup> Vgl. Hulfeld, „Schauen und Zeigen zwischen Alltag und Theater“, S. 400.

<sup>21</sup> Vgl. ebd.

<sup>22</sup> Warstat, „Soziale Theatralität“, S. 228.

Kommunikationsweise die Verbindlichkeit des Kontakts vermindert<sup>23</sup>, Kontakte sind dadurch niederschwelliger herzustellen aber deutlich flacher: Diese „Flachheit“ zeigt sich in der Zweidimensionalität des Bildschirms, der zur Schnittstelle der Kommunikation im „vierten anthropologischen Raum“ geworden ist.

### **1.1. Anthropologische Räume und die Frage der sozialen Identität im vierten anthropologischen Raum**

Dem Konzept von Pierre Levy folgend, entwickelte sich Gesellschaft in Form von jeweils neuen Räumen, die sich im Lauf der Geschichte der Menschheit eröffnen. Die Räume – vorangehend die Räume „der Erde“, „des Territoriums“ und „der Ware“, gefolgt vom aktuellen „Raum des Wissens“, ergeben sich durch technologische Entwicklungen der Menschen und der von ihnen geschaffenen „Bedeutungen, Sprache, Kultur, Konventionen, Vorstellungen und Emotionen“<sup>24</sup>. Levy stellt die Frage der Beschaffenheit sozialer Identität im sich abzeichnenden „Raum des Wissens“, in welchem sich diese nicht mehr durch den „Beruf“ ergibt, sondern durch Vernetzung mit Anderen und Zugang zu Wissen<sup>25</sup>, und beantwortet die Frage damit, dass Identität im Kollektiv zu finden sei, genauer in der Konstruktion „intelligenter Kollektive, in denen sich die sozialen und kognitiven Potentiale eines jeden einzeln entwickeln und gegenseitig verstärken können.“<sup>26</sup> Bei Warstat ergibt sich Identität in immer wieder neuen Selbstentwürfen und Darstellungsstrategien, die die Theatralität uns außerhalb des Theaters als ein disziplinierendes Dispositiv abverlangt.<sup>27</sup> Bei Diederich Diederichsen ist diesbezüglich sinngemäß zu lesen, dass es nicht mehr die von uns gespielten sozialen Rollen sind (die Rolle sei „verloren“<sup>28</sup>), die Identität schaffen, sondern dass wir im permanenten Selbstverwirklichungszwang unser Selbst performen müssen, als Authentizität entworfen und erzwungen, um ökonomisch überleben zu können.<sup>29</sup>

---

<sup>23</sup> Vgl. Warstat, „Soziale Theatralität“, S. 229.

<sup>24</sup> Levy, *Die kollektive Intelligenz*, S. 21.

<sup>25</sup> „Ich bin vernetzt, also bin ich“, nennt Jeremy Rifkin auch das Mantra der Zeitgenossenschaft in seinem Buch *Die empathische Zivilisation. Wege zu einem globalen Bewußtsein*, Frankfurt am Main: Campus 2010, S. 408 f.

<sup>26</sup> Levy, *Die kollektive Intelligenz*, S. 25 f.

<sup>27</sup> Vgl. Warstat, „Soziale Theatralität“, S.228.

<sup>28</sup> Diederichsen, „Maggies Agentur“, S. 103.

<sup>29</sup> Ebd. Die selbst erschaffene Identität im digitalen Zeitalter ist freilich fluide und variabel, indem das Subjekt versucht, im chaotischen sozialen System, mit Kontingenz und Fragmentierung dialogisch umzugehen.

Vgl. dazu Lifton, *The Protean Self*, S. 230.

Aus den Gedankengängen von Levy, Warstat und Diederichsen lässt sich erkennen, dass Zeitgenossen des beginnenden 21. Jahrhunderts aufgrund der rasanten digitalen Entwicklung und der daraus erwachsenden massiven Eingriffe in Gesellschafts-, Lebens- und Arbeitsstruktur einer Krise der Identität gegenüberstehen.

Man könnte nun mit Victor Turner meinen: „Leben ist Konflikt“, und das Theater sei die am besten zum „Kommentar“ oder „Metakommentar“ geeignete Form<sup>30</sup>, und weiter folgern, dass die Krise der Identität durch das Theater einem Bewältigungsversuch zugeführt werde, in dem dieses die Ver- und Aushandlung des Konflikts unterstützt. Die symbolische liegende Zahl „Acht“ des Victor Turner visualisierend, in dem er die Phasen darstellt, in denen soziales Drama und Bühnendrama ineinanderfließen, können wir den gesellschaftlichen Umgang mit der aktuellen Verunsicherung ob der technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen zwischen den Segmenten rechts unten - impliziter sozialer Prozess der Versöhnung beziehungsweise Spaltung in Bezug auf die digitalisierte, globalisierte und im Netz verbreitete Lebenswelt/ und rechts oben - Metakommentar und theatrale/mediale Versuche, das Thema zu behandeln, bildlich betrachten.<sup>31</sup>

Im „Spiegelsaal der performativen und narrativen Gattungen“<sup>32</sup>, die den aktuellen digitalen Wandel in vielgestaltigen Metakomentaren diskutieren, ist das Theater im und rund um das Internet ein stark verzerrender Spiegel: der Aspekt der Körperlichkeit, der Dreidimensionalität, körperlicher Ausdruck und Wahrnehmung mit allen Sinnen ist in ihm ausgespart oder prekär. Gerade das, namentlich die Abwesenheit des Körperlichen, ist ein Charakteristikum der aktuellen gesellschaftlichen Phase und gleichzeitig Thema ihrer narrativen und performativen Reflexion.

Abseits von dem Gedanken der liegenden Acht und ihren Implikationen, wird dem Internet eine eigene ihm innewohnende Theatralität bescheinigt:

Das Internet als verbindendes Kommunikationselement des Cyberspace wird bei Robert Krajnik gar als „niemals geschlossene Bühne der unterstellten anthropologischen Selbstinszenierung“ bezeichnet<sup>33</sup>: „Broadcast yourself“, der bezeichnende Slogan der Videoplattform YouTube, legt Zeugnis von dem Bedürfnis und der Notwendigkeit ab, in der Netzwerkgesellschaft sich selbst im Cyberspace je nach gewünschtem Profil darzustellen, und damit den eigenen Zugang zu Wissen und Gesellschaft sicherzustellen.

Die physische Präsenz ist im Lebenstheater keine Grundlage mehr dafür, als Subjekt wahrgenommen zu werden und so eine Rolle zu spielen: Identität wird vermehrt durch virtuelle Präsenz und aktive Artikulation im Internet konstruiert.

---

<sup>30</sup> Turner, „Theaterspielen im Alltagsleben und Alltagsleben im Theater“, S. 167.

<sup>31</sup> Vgl. a.a.O., S. 170.

<sup>32</sup> A.a.O., S. 165f.

<sup>33</sup> Krajnik, *Vom Theater zum Cyberspace*, S. 10.

Die Entwicklung zur virtuell entwickelten und publizierten Identität hin geht „schleichend“ vor sich, wurde aber in der kontaktlosen Zeit des Frühsommer 2020 der allgemeinen Öffentlichkeit deutlich zu Bewusstsein geführt:

## 1.2. Katalysator Corona

Der vorliegende Text ist in der für Internet-basierte Praktiken katalysatorisch wirkenden Zeit im Frühsommer 2020 entstanden, in der weltweit das Virus Covid-19, beziehungsweise „Corona“, pandemische Ausmaße annahm. Darauf reagierend, fanden unter dem Label des „social distancing“<sup>34</sup>, soziale Kontakte, Arbeit und Schule, Universität und Kunst und Kultur nicht im realen Raum, sondern im Internet als Videokonferenz, in Email-Form, im Chatroom statt.<sup>35</sup>

Im Zuge dessen migrierte auch das Theater zu Teilen in das Internet:

Theaterstücke, Tanz und Performance wurden als Livestream angeboten, Zuschauer konnten von zu Hause aus über ihre medialen Schnittstellen, also Computer und andere digitale Geräte, die Aufführungen, Lesungen<sup>36</sup> oder diskursive Formate, wie Vorträge oder Gesprächsrunden mitverfolgen, ähnlich den Verfahren, die in dieser Zeit im Bereich von Erwerbsarbeit im „Home-Office“ angewendet wurden.<sup>37</sup>

Ein weiteres Format, das nicht auf Liveness, also der Gleichzeitigkeit von Darstellung und Rezeption beruht, waren gefilmte Performances, die via Videoportalen wie YouTube oder Vimeo abgerufen werden konnten.<sup>38</sup>

Theaterinstitutionen und einzelne Theaterschaffende griffen auf beiderlei Möglichkeiten zurück, um durch die Zeit der Ausgangssperren hindurch präsent zu bleiben, teilweise als Gratis-Angebot, was die ohnehin chronisch prekäre ökonomische Lage vieler Künstschaftender noch verschärfte.<sup>39</sup>

---

<sup>34</sup> Vgl. Medienportal Universität Wien, `Social Distancing`, 15.3.2020.

<sup>35</sup> In dieser, von Zeitgenoss\*innen so genannten „historischen Krise“ sind physische Kontakte staatlich verboten, um die Ansteckungsgefahr mit dem pandemischen Virus Covid-19 innerhalb der Bevölkerung gering zu halten. Vgl. dazu BUNDESGESETZBLATT FÜR DIE REPUBLIK ÖSTERREICH, 98. Verordnung des Bundesministers für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz gemäß § 2 Z 1 des COVID-19-Maßnahmengesetzes, 15.3.2020.

<sup>36</sup> Ein Beispiel für Online-Lesungen ist die Aktion des Burgtheaters „#MyHomeIsMyBurgtheater“ mit dem Slogan: „Für Augenblicke mit den Menschen vom Theater an Tagen ohne Theater. Aus dem Zuhause als Bühne in das Zuhause als Zuschauerraum“, Burgtheater, „#MyHomeIsMyBurgtheater“, 10.04.2020.

<sup>37</sup> Vgl. Grawinkel-Classen, „Liveness im digitalen Raum“, 8.5.2020.

<sup>38</sup> Vgl. dazu den „Digitalen Spielplan“ auf der Webseite *Nachtkritik.de*, 13.07.2020.

<sup>39</sup> Vgl. IG Freie Theater, „In der Vertragskette ganz unten: Die Künstlerinnen und Künstler.“, 17.06.2020.

Grawinkel-Classen, Medien- und Kulturwissenschaftlerin und Autorin attestiert den angebotenen Formaten teilweise „unausgegorene digitale Tools“, die eingesetzt wurden, um „Angebote für das Netz zu produzieren, um die, zugespitzt gesagt, niemand gebeten hat“<sup>40</sup>, und wirft die Frage auf, ob es in der Situation, da Veranstaltungen nicht im realen Ort durchgeführt werden können, nicht besser sei, „innezuhalten“, zu entschleunigen, die Theater als „bescheidene, räumliche Zeichen in den Städten für etwas, das fehlt, aber auch für Rechte, die nach der Krise sofort wieder reaktiviert werden müssen“ zu sehen.<sup>41</sup>

Auf der anderen Seite beschreibt Grawinkel-Classen aber auch das Reizvolle daran, „die Krise zu nutzen, um im Schnell-Verfahren eine digitale Haltung zu üben [...], mit Formaten zu experimentieren.“<sup>42</sup>

Die Formate, in denen Theater im Internet in Erscheinung treten kann, entwickelten sich schon einige Zeit vor der beschriebenen Ausnahmesituation: Die textbasierte Internetperformance „Hamnet“ der Gruppe „Hamnet Players“ aus dem Jahr 1993 kann als Geburtsstunde der Theaterpraxis im Cyberspace gesehen werden.<sup>43</sup>

Seit „Hamnet“ gab es vielgestaltig weitere Versuche und Projekte, die die Medialität des Internets nutzten, um Performances zu entwickeln, die aber mehr oder weniger außerhalb der Wahrnehmung einer großen Öffentlichkeit standen. Die Zeit der Ausgangssperren und Veranstaltungsverbote seit Ende März 2020 schließlich brachte das Theater aus dem Netz in das Bewusstsein einer breiteren Öffentlichkeit und wurde so zum Anlass für den vorliegenden Text.

### **1.3. Theatrale Praxen im Internet**

Dass das Lebenstheater sich im beginnenden 21. Jahrhundert im Netz in Form von Social Media, Kommunikation per Chatroom/Videokonferenz und Repräsentanz in Webauftritten bzw. Videoplattformen in den Bereichen Arbeit („Homeoffice“), Bildung („E-Learning“) und Privatem („Social Media“) ausbreitet, wurde schon beschrieben, ebenso die aktuelle Konstruktion der sozialen Identität im virtuellen Raum unter dem Zwang, sich -möglichst authentisch-selbst zu erschaffen.

Wie aber verhält es sich mit Kunsttheater und Theaterspiel und ihrem Verhältnis zum Internet, abseits der ökonomischen Notwendigkeit, zumindest virtuell präsent zu bleiben und Perfor-

---

<sup>40</sup> Grawinkel-Classen, „Liveness im digitalen Raum“, 8.5.2020.

<sup>41</sup> Ebd.

<sup>42</sup> Ebd.

<sup>43</sup> Vgl. Glesner, „Theater in der Ambivalenz zum Technischen“, S. 480.

mances, Lesungen und ähnliches als Stream online anzubieten, in der pandemischen Krise im Frühsommer 2020?

Das Theater muss mit dem Kulturwandel der Mediatisierung, mit Philipp Auslander gesprochen, mithalten, um weiterhin ausreichend wahrgenommen zu werden. Auslander stellt in seinem Buch *Liveness* die Frage, ob Theater und Medien Rivalen oder Partner seien, und kommt zu dem Schluss, dass aus ökonomischer Sicht von einer Rivalität gesprochen werden kann, in der das Theater als Liveperformance in unserer von Massenmedien und Fernsehen dominierten Zeit, deutlich unterliegt.<sup>44</sup> Er zitiert im Weiteren Marshall McLuhan, wenn dieser schreibt, dass ein neues Medium nie nur *dazukommt* zu alten Medien, sondern dass es diese unterdrückt, und zwar so lange, bis für sie eine neue Form und Position gefunden wurde.<sup>45</sup>

Das bedeutet für das Theater, dass es über einen längeren Zeitraum gesehen, gezwungen ist, sich mit dem Cyberspace als Ort der Zusammenkunft von Performenden und Zusehenden beziehungsweise Teilnehmenden zumindest auseinanderzusetzen. Das bedeutet nicht, dass der Cyberspace in der Folge DER neue Raum für Theater und Performance sein muss, sondern EINE räumliche Variante, die einzusetzen, je nach Projekt sinnvoll ist.

Neue Medien verdrängen nicht die alten, wie bei Auslander, McLuhan und Levy festgestellt wurde, sie transformieren sie.

Abgesehen von der Unumkehrbarkeit der gesellschaftlichen und medialen Entwicklungen, thematisiert Theater, das sich aus“ anthropologischer Perspektive stets als modellhafte Gestaltung spezifischer Wahrnehmungsbedingungen, die für die jeweilige Kultur von Bedeutung sind, realisiert“<sup>46</sup>, mit Glesner wichtige Facetten der Gesellschaft im beginnenden, von Digitalität und Netzwerk geprägten 21. Jahrhundert, namentlich die Themen

„Netzwerke als gesellschaftliche Organisationsformen“, „Formen der Subjektkonstruktion im Internet, „Internet als gesellschaftlichen Raum“, „Entwürfe für ein Menschenbild der telematischen Gesellschaft“, „den Einfluss des Technischen auf menschliche Erfahrung und Wahrnehmung“ und „weitere Transformationen durch die und innerhalb der Netzwerkgesellschaft“.<sup>47</sup>

Indem das (Internet-)Theater sich also der technischen und ästhetischen Möglichkeiten des Internets bedient, diskutiert es diese und ihre Auswirkungen auf Gesellschaft. Je nach Performance und/oder deren zugrundeliegender Haltung kann dieser Diskurs „mehr oder weniger kritisch ge-

---

<sup>44</sup> Vgl. Auslander, *Liveness*, S. 1.

<sup>45</sup> Vgl. a.a.O., S. 7.

Ähnlich sieht dies Levy, wenn er schreibt, dass die anthropologischen Räume einander nicht „zum Verschwinden bringen“, sondern dass sie koexistieren, wobei die jeweils neuen die älteren „beherrschen“.

Vgl. Levy, *Die kollektive Intelligenz*, S. 24.

<sup>46</sup> Fischer-Lichte, „Zwischen `Text´ und `Performance““, S. 23.

<sup>47</sup> Glesner, „Theater in der Ambivalenz zum Technischen“, S. 488.

genüber den Auswirkungen der Telematik auf unsere Kultur sowie den damit verbundenen gesellschaftlichen und ideologischen Implikationen“ sein<sup>48</sup>, womit wir wieder an das rechte obere Segment in Victor Turners liegender Acht erinnert sind (vergleiche dazu Kapitel 1.1.)

---

<sup>48</sup> Glesner, „Theater in der Ambivalenz zum Technischen“, S. 487.

## 2. Performance im Internet

Julia Glesner, Professorin für Kultur und Management an der FH Potsdam, unterscheidet innerhalb der „Distributed Performances“, also der Theaterformen, die bei „simultaner Produktion und Rezeption die [...] physische Kopräsenz von Darstellern und Zuschauern“ auflösen, zwischen „Textbasierten Internet Performances“ und „Telematischen Internet Performances“.<sup>49</sup>

**Textbasierte Internet Performances** basieren auf der schriftlichen Form der Kommunikation zwischen topografisch verteilten Teilnehmer\*innen und transformieren auditive und visuelle Elemente des Theaters, wie Sprache, Handlung und Bühnenbild, in Schrift. Die Performance besteht im Schreiben des Textes, die Rezeption entspricht dem Lesen, die Interaktion besteht aus Beidem: „Als ein solches **performatives Schreiben** eines dramatischen Dialogs, in dem Sprache interaktiv geschrieben wird, ist der Aufführungsmodus textbasierter Internet Performances zu charakterisieren.“<sup>50</sup>

Die erste so entstandene Performance war das schon zuvor genannte Stück „Hamnet“ der Gruppe „Hamnet Players“ aus dem Jahr 1993, das aus einem 80-zeiligem Script bestand, das Informationen, Handlungsangaben und Darstellungen der Adaption des Hamlet-Stoffes enthielt.<sup>51</sup>

Das Gelingen einer derartigen Performance ist davon abhängig, dass **Rezipierende in ihrer Einbildungskraft das Gelesene vervollständigen**, der Wahrnehmungsmodus entspricht dem der Literatur und des Lesens.<sup>52</sup>

Anders verhält es sich bei **Telematischen Internet Performances**, die über das Internet **Bewegtbilder und Ton** übertragen, also „Telekommunikationstechnologien, die Videodateien übertragen (beispielsweise die Media Player), Videokonferenztechnologien oder webcams in das Internet bzw. das WWW integrieren.“<sup>53</sup>

Als Beispiel dafür nennt Glesner das NYU-Projekt „Cassandra Project“ aus dem Jahr 1996: Hier wurden zwei Bühnen und deren Zuschauer\*innen miteinander über das Internet verbunden. Die Handlungen beziehungsweise die Musik reagierten jeweils auf Aktionen, die über Webcams ge-

---

<sup>49</sup> Glesner, „Theater in der Ambivalenz zum Technischen“, S. 479.

<sup>50</sup> Glesner, „Theater in der Ambivalenz zum Technischen“, S. 482.

<sup>51</sup> Vgl. a.a.O., S. 480 f. Der Hamlet-Stoff findet sich später in diversen Internet-Adaptionen wieder, so dass Ulf Otto in seinem Buch „Internetauftritte“ seine Verwunderung kundtut, dass „dass sich noch keine Medienphilosophie finden liess (sic!), die Hamlet aufgrund seiner binären Unterscheidung zwischen Sein und Nicht-Sein zum Vater des Computers, oder besser noch: Hamlet selbst zur ersten Rechenmaschine erklärt hatte“.

Vgl. Otto, *Internetauftritte*, S. 8.

<sup>52</sup> Vgl. a.a.O., S. 483.

<sup>53</sup> A.a.O., S. 480.

teilt wurden, begleitet von dem jeweiligen Publikum vor Ort. Ein drittes Publikum, das nur online dabei war, erlebte beide Elemente nur virtuell.<sup>54</sup>

Die „Transformation **dreidimensionaler Körperlichkeit in zweidimensionale Bildlichkeit**“<sup>55</sup> steht in Telematischen Internet Performances im Vordergrund, was, mit dem Gedanken an den **Verlust des Körperlichen durch die Trennung von Körper** und dessen Abbild, **Kritik und Widerstand** gegen Theater im Internet hervorruft. Unter anderem bei Phelan wird die Forderung hörbar, dass Theater durch seinen Widerstand gegen Internet und Markt seinen eigenen Wert in der physischen Liveperformance behaupten soll.<sup>56</sup>

Die fehlende Betroffenheit der Zuschauer\*innen von Internetperformances dadurch, dass sie im Muster der **Entkoppelung von Sehen und Ver-antwortung ablaufen** („Antworten“ im Netz bedarf ja erstens aktiver und zweitens zeichenbasierter Eingaben, die in der „sicheren Distanz“ zwischen realen Zuschauer\*innenraum und virtueller Bühne zwar den Informationsgehalt, aber nicht Affekte und Emotionen transportieren können), ist etwas, dem das reale Theater mit Lehmann mit speziellen Akten und Aktionen begegnen soll: Es soll eine Situationen erzeugen, in der „der Zuschauer mit der abgründigen Angst, der Scham, auch dem Aufsteigen der Aggressivität konfrontiert wird. [...] Es gehört zu seiner Verfassung, einen Schrecken, eine Verletzung von Gefühlen, eine Desorientierung zu realisieren, die gerade durch `unmoralisch´, zynisch´ oder `asozial´ anmutende Vorgänge den Zuschauer auf seine eigene Anwesenheit stößt [...]“<sup>57</sup>

Lehmann spricht sich, wie Phelan, damit für ein physisches Theater aus, das den Zuschauer\*innen „weder den Witz und Schock des Erkennens, noch den Schmerz, noch den Spaß nimmt, um de-  
rentwegen allein wir uns im Theater treffen.“<sup>58</sup>

## 2.1. Charakteristika und Teilaspekte von Performance im Internet

Theater, manifest in den Aufführungen als grundlegendes Konzept der Theaterwissenschaft heute<sup>59</sup>, zeigt sich in den Komponenten Darstellende, Zuschauende und Ort der Interaktion. Fischer-Lichte schreibt: „Damit eine Aufführung stattfinden kann, müssen sich Akteure und Zuschauer für

---

<sup>54</sup> Vgl. Glesner, „Theater in der Ambivalenz zum Technischen“, S. 482.

<sup>55</sup> A.a.O., S. 485.

<sup>56</sup> Vgl. Phelan, *Unmarked*, S. 149.

<sup>57</sup> Lehmann, „Postdramatisches Theater“, S. 473.

<sup>58</sup> Ebd.

<sup>59</sup> Fischer-Lichte / Roselt, „Attraktion des Augenblicks“, S. 238.

eine bestimmte Zeitspanne an einem bestimmten Ort versammeln und dort gemeinsam etwas tun.“<sup>60</sup>

Im Internet tragen diese Komponenten besondere Merkmale:

### 2.1.1. Darstellende und Zuschauende

Bei Arno Paul ist zu lesen, dass Theater als spezifische symbolische Handlung nur dort zu erkennen ist, wo eine „**unmittelbare bilaterale Beziehung** zwischen Akteuren und Publikum besteht, die auf der demonstrativen Produktion und Rezeption von **Als-ob-Handlungen** beruht und sich in einem durch Konvention festgelegtem Relevanzbereich bewegt.“<sup>61</sup>

Wenn man diese Feststellung in ihren Komponenten betrachtet und in Bezug auf Theater im Internet untersucht, fällt die Bezeichnung „unmittelbare bilaterale Beziehung“ ins Auge: Unmittelbarkeit ist im Falle des Internets keine Möglichkeit, da dieses selbst ein Mittel, ein Medium ist. Die bilaterale, wenn auch aufgrund der fehlenden Körperlichkeit flache, Beziehung ist unterdessen auch im Netz gegeben. In ihr ist, auch außerhalb von Theaterspiel oder Kunsttheater, der Aspekt des „Als-ob“ sogar herausragend, denn übertragen in Digitalität und im Netz verbreitet, offenbaren die **Handlungen im Internet ihren virtuellen Charakter**. Die Rückkoppelung zwischen Gesprächspartnern bewegt sich in der Polarität zwischen realempirischem und fiktionalen Bereich, und Performer\*innen, die im Netz nicht selbst, sondern nur als Abbild in Erscheinung treten, bewegen sich programmatisch im **Spannungsfeld zwischen ihrer „außerhalb der jeweiligen Rolle angesiedelten Ich-Identität und dem Rollen-Ich“**, wie es Paul als für das „Theater im eigentlichen Sinne“ gültig erklärt.<sup>62</sup>

Der Kunstcharakter der, bei Lazarowicz als „simulatio“<sup>63</sup> bezeichneten, Darstellung ist beiden, Performenden und Rezipierenden im Netz bewusst und von ihnen in „ästhetischer Einstellung“ gewollt.<sup>64</sup> Auf der (Cyber-)Bühne anwesende „Personen und Sachen“ interessieren nicht um ihrer selbst willen, sondern „wegen ihrer **zeichenhaften Qualität**“.<sup>65</sup>

In der Virtualität tritt, beim Performen/Darstellen und Wahrnehmen/Rezipieren, die Kontingenz, die **Täuschung** offen zu Tage. (Wir denken an das „Spannungsverhältnis“ zwischen der „Ich-

---

<sup>60</sup> Fischer-Lichte / Roselt, „Attraktion des Augenblicks“, S. 239.

<sup>61</sup> Vgl. Paul, „Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralen Handeln“, S. 223.

<sup>62</sup> Vgl. Paul, „Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralen Handeln“, S. 229.

<sup>63</sup> Vgl. Lazarowicz, „Triadische Kollusion“, S.45f.

<sup>64</sup> Ebd.

<sup>65</sup> Ebd.

Identität“ des\*r Darsteller\*in und seinem\*ihrem „Rollen-Ich“ und an das **freiwillige Getäuscht-Werden**<sup>66</sup>, wie oben beschrieben.)

Mit der Möglichkeit, **Avatare** zu konstruieren, also Figurentypen, die physisch und psychisch von der realen Person weit entfernt sein können, ist ein Aspekt der virtuellen Realität beschrieben; mit dem Bewusstsein von Agierenden und Publikum dafür, dass dem so ist, eine weitere<sup>67</sup>. Dass Realität im Netz beliebig konstruierbar ist, weiß der\*die User\*in und verhält sich dem entsprechend, nämlich Kontakte unverbindlich gestaltend und diese auch so wahrnehmend.<sup>68</sup>

Trotz der erkennbaren Übereinstimmungen zwischen physischer und Internet-Performance, ist der Bezug zwischen Darstellenden und Publikum im Netz anders, als der im physikalischen Raum, namentlich geprägt von der Adressierung eines **unbekannten Publikums**, das zu unbekannter **Zeit** in einem unbekanntem **Raum** die Botschaft/Darstellung „abrufen“.<sup>69</sup>

Die für Paul für das Theater konstitutive Reziprozität, in der sich „In-Szene-Setzende“ und „die-Szene-Wahrnehmende“ kommunizieren<sup>70</sup>, ist im Cyberspace sichtlich schwer haltbar. Im Falle eines Live-Chatroom-Theaters, in dem Rückmeldungen des Publikums an Performer\*innen wenigstens in Form von Kommentaren möglich ist, hängt die Präsenz des Publikums von seiner aktiven Mitteilung ab, denn, wie Ulf Otto schreibt, gibt es „im medialen Rahmen **keine Existenz ohne aktive Artikulation**.“<sup>71</sup>

Der Rückkanal der Kommunikation im internetbasierten Theater verhält sich also anders als der im physischen, in dem **Zusehende** schon durch ihre **körperliche Anwesenheit**, ohne zwingend aktiv zu werden, **an der Performance mitwirken**.

---

<sup>66</sup> Der Filmkritiker André Bazin formuliert: „Um die ganze ästhetische Fülle zu erreichen, ist es nötig, daß [sic!] wir an die Realität der Ereignisse *glauben* können, obwohl wir *wissen*, dass sie gestellt sind.“ Dies ist auch trefflich auf Theater und Performance anwendbar. Vgl. Bazin, „Schneiden verboten“, S. 84.

<sup>67</sup> Vgl. Warstat, „Soziale Theatralität“, S. 229.

<sup>68</sup> Diese Konfiguration erinnert an den bei Gerda Baumbach so genannten Comödien-Stil mit der „Doppeltheit und den Vervielfachungsmöglichkeiten der Konstellation Akteur – Kunstfigur“ und dem „fliegenden Wechsel von realer zur fiktiven Ebene“. Der Avatar entspräche der „Maschera“ bei Baumbach. Vgl. Baumbach, *Schauspielstile*, S. 250 f. und Otto, *Internetauftritte*, S. 14.

<sup>69</sup> Der Publikumsbezug transmutiert im Cyberspace insofern, als mit der Kommunikation im Internet mitunter die Sorge einhergeht, ungewollt beobachtet oder belauscht zu werden. Vgl. dazu Warstat, „Soziale Theatralität“, S. 231.

<sup>70</sup> Vgl. Paul, „Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralen Handeln“, S. 223.

<sup>71</sup> Otto, *Internetauftritte*, S. 101.

Diese Mitarbeit wird auch von Lazarowicz als grundlegend für Theater beschrieben, wenn er konstatiert: „Erst diese sensuellen, imaginativen und rationalen Zuschau-Akte konstituieren Theater.“<sup>72</sup>

Im Internet bedarf es dafür aber **aktiver Eingaben der Zusehenden**, um am Geschehen beteiligt zu sein, wie wir mit Ulf Otto sehen können.<sup>73</sup>

Das Rezipieren im Internet erfolgt, mit Rosiny, **individuell und isoliert**: Jede\*r Zuschauende befindet sich vor seinem eigenen Endgerät, die Interaktion erfolgt durch Kommentare.

Übertragungen im Netz ersetzen die konkrete Gemeinschaft der Zuschauer\*innenschaft und die im physischen Theater wirksame **kollektive Schaulust**.<sup>74</sup>

Zoomtheater als eine Form des telematischen Internet Theaters, in dem per Videokonferenzschaltung die Teilnehmenden verbunden werden, bietet zwar Möglichkeiten, die **Darstellenden miteinander zu verbinden**, die Verbindung zwischen Darstellenden und Zusehenden ist aber technisch bislang nur in Form vom **Text - Kommentaren** gegeben, nicht in audiovisueller Form.

### 2.1.2. Ort

Für die Performance als erweiterten Theaterbegriff beschreiben Fischer-Lichte und Roselt, dass sie ihre „je besondere Räumlichkeit, Körperlichkeit und Lautlichkeit prononciert ausstellt und ausspielt. Der **Raum wird durch seine Verwendung definiert**.“<sup>75</sup>

Weiter schreiben sie, dass im Zuge dessen auch **neue Räume** neu genutzt und erfahren werden.<sup>76</sup> Der Cyberspace ist fraglos ein solch neuer Raum mit spezifischen Eigenschaften, auf die, in Bezug auf Theater, in Kapitel 3 näher eingegangen werden soll, und das in Kapitel 4 am praktischen Beispiel der Internet Performance „End Meeting for All“ betrachtet wird.

Für die Beispiele der **Textbasierten Internet Performance** liegt der virtuelle Raum der Zusammenkunft von Akteur\*innen und Zuschauer\*innen in der **Imagination** des jeweilig an der Kommunikation Beteiligten, verborgen hinter den Symbolen der Schrift.

In der **Telematischen Internet Performance** wird der physische, dreidimensionale Raum in den **zweidimensionalen Raum** und dessen Erscheinen am Bildschirm beziehungsweise Interface umgewandelt, man könnte also dessen bildhafte Struktur als Bühnenraum betrachten, oder aber wie-

---

<sup>72</sup> Vgl. Lazarowicz, „Triadische Kollusion“, S. 58.

<sup>73</sup> Otto, *Internetauftritte*, S. 101.

<sup>74</sup> Rosiny, *Tanz Film*, S. 295.

<sup>75</sup> Fischer-Lichte/Roselt, „Attraktion des Augenblicks“, S. 242.

<sup>76</sup> Vgl. ebd.

der Imagination als eigentlichen und virtuellen Ort der Kommunikation bezeichnen, der sich hinter der Computeroberfläche erstreckt.

### **Ort zum Schauen, Bühnenraum und gemeinsamer Raum**

Sprechen wir von **Räumen des Internettheaters**, müssen wir beachten, dass der **Ort zum Schauen**, an dem sich vereinzelt die Körper der Rezipienten befinden<sup>77</sup>, von **physischer** Natur ist, die körperlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten und auch die Beweglichkeit ihres Körpers den Zusehenden also zugänglich sind.

Demgegenüber steht der **Bühnenraum**, der, wie durch ein Fenster wahrgenommen<sup>78</sup>, sich in einer anderen, namentlich der **virtuellen Realität** befindet, der in Zweidimensionalität gesehen, aber in der **Imagination** der Rezipienten als **dreidimensionaler Raum** hergestellt wird oder werden kann.

Die Objekte, die am Computerbildschirm wahrgenommen werden, sind, anders als die sich im Zuschauer\*innenraum befindlichen, von **immaterieller Natur**.<sup>79</sup>

Der Akt des Zuschauens ist also auch ein Akt des Übersetzens zwischen Materialität und Immaterialität.

Hans-Thiess Lehmann spricht davon, dass das Sehen und Verarbeiten von dem, was im Theater wahrgenommen wird, nicht von der, unsere Wahrnehmung stark modellierenden, „Lebenswelt aus Medien“ zu trennen ist.<sup>80</sup> Indem wir das „allgegenwärtige elektronische Bild“ in uns aufnehmen<sup>81</sup>, in dem der Sender nicht mehr mit dem Gesendeten verbunden und der Empfänger seine Verantwortung im Kommunikationsprozess nicht mehr wahrnimmt<sup>82</sup>, treten wir „mit allem in (mediatisierten) Kontakt, und erleben uns zugleich als **abgekoppelt** von der Fülle der Tatsachen und Fiktionen, über die wir informiert werden.“<sup>83</sup>

Im Bewusstsein der an der Kommunikation Beteiligten entsteht eine „Allmachtsphantasie, die der medialen Einschreibung/Abbildung innewohnt: über alle Realitäten, auch die unfaßlichsten (sic!), in aller Ruhe zu verfügen und zu gebieten, **ohne selbst dadurch betroffen zu sein**.“<sup>84</sup>

---

<sup>77</sup> Rosiny, *Tanz Film*, S. 295.

<sup>78</sup> Vgl. Manovich, „Archäologie des Computerbildschirms“, S. 124 ff.

<sup>79</sup> Vgl. Manovich, „Archäologie des Computerbildschirms“, S. 192.

<sup>80</sup> Vgl. Lehmann, „Postdramatisches Theater“, S. 469.

<sup>81</sup> Vgl. a.a.O., S. 470.

<sup>82</sup> Vgl. ebd.

<sup>83</sup> Ebd.

<sup>84</sup> Ebd.

Die sich im realen Raum befindlichen Zuschauer\*innen erleben also durch die Schnittstelle der Bildschirmoberfläche Abbildungen von Realität im virtuellen Raum und sind von den Erlebnissen in der `körperfreien Sphäre'<sup>85</sup> mehr oder weniger abgeschnitten.

Das für den Bühnenraum des Internettheater skizzierte Phänomen der **physischen Ortlosigkeit** wird, weiter gefasst, unter anderem von Peter Weibel beschrieben:

### Ort und Aura

Peter Weibel beschreibt in seinem Beitrag zum Buch *Iconic Turn* im Jahr 2005, wie die technische Innovation in der Moderne, die Entwicklungen zu maschinengestützter Bilderzeugung und in Folge der Bildvervielfältigung, vor allem aber die Technologien der ferntechnischen Übertragung, die räumliche Distanzen zuerst zum Schrumpfen, dann zum Verschwinden brachten: „Ortlosigkeit“ nennt er dieses Phänomen der Wahrnehmung in der telematischen Gesellschaft, in der die anthropomorphe Wahrnehmung von Raum und Zeit nicht mehr maßgeblich ist.<sup>86</sup>

In der Digitalität ist es möglich, dass Bilder gleichzeitig an verschiedenen Orten gesehen werden. Dadurch, so Weigel, ist die historische Einheit von Zeit und Raum „vollkommen zerstört“.<sup>87</sup>

Die Beschreibung des aktuellen medialen Zustandes der Wahrnehmung im digitalen Zeitalter ist auch für Theater relevant. Die körperliche Zusammenkunft von Akteur\*innen und Zusehenden an einem Ort, zu einer Zeit, ist mit Fischer-Lichte/Roselt als konstituierend für theatrale Interaktion.<sup>88</sup> Da zeichenbasierte Systeme, wie Sprache, Bilder, Handlung **nicht zwingend an Zeit und Ort gebunden sind**, stellt sich für das Theater die Frage, ob eine **performative Auslotung dieser zeichenbasierten Systeme im Internet** den Verlust an Körperlichkeit ausgleichen kann.

Dem steht folgender Gedankengang entgegen: Walter Benjamin, der seinen Text in Reaktion auf den Paradigmenwechsel der Moderne und vor allem in Bezug auf Fotografie und Film verfasst hat, beschreibt, dass durch die **Reproduktion** des Kunstwerkes und seine Kontextualisierung außerhalb der „Tradition“<sup>89</sup> dessen Aura „zertrümmert“ wird<sup>90</sup>, und somit seine Originalität. In Be-

---

<sup>85</sup> Lehmann, „Postdramatisches Theater“, S. 440.

<sup>86</sup> Vgl. Weibel, „Ortlosigkeit und Bilderfülle“, S. 217 f.

<sup>87</sup> Vgl. Weibel, „Ortlosigkeit und Bilderfülle“, S. 221.

<sup>88</sup> Vgl. Fischer-Lichte/ Roselt, „Attraktion des Augenblicks“, S. 240.

<sup>89</sup> Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, S. 15.

<sup>90</sup> A.a.O., S. 18.

zug auf Kunst im digitalen Zeitalter könnte man hinzufügen, dass ihr Ähnliches durch die **Distribution im digitalen Netz** widerfährt:

Das Kunstwerk wird, beraubt seiner spezifischen Örtlichkeit und Zeitlichkeit, aus „seiner Hülle entschält“<sup>91</sup> und entbehrt seiner Aura, auch mangels eines bestimmten physischen Adressaten, der diese wahrnehmen könnte.

Für das physische Theater formuliert Erika Fischer-Lichte demnach, dass es einer der „very rare places where bodies can unfold their aura or even magic potential“ sei.<sup>92</sup>

Was also dem Theater im Internet aufgrund der nicht vorhandenen physischen Körperpräsenz abgeht, ist die Möglichkeit, Personen und Aktionen **mit allen Sinnen wahrnehmen** und mit allen Sinnen darauf **reagieren** zu können, Aspekte also, die über einen bloßen Informationsgehalt hinausgehen. Dennoch gibt es die Versuche, das physisch Gemeinsame **durch sprachliche, visuelle oder aktionsbezogene Symbolsysteme** zu **reinszenieren**: Live Online Gaming (mit einem gemeinsamen digitalen Handlungsraum) oder Twitch Streams, also prinzipiell online-basierte Kunst- und Unterhaltungsformen, bedienen, nach Eckmayr, durchaus eine **gemeinsame Körperpraxis**.<sup>93</sup>

Das Besondere an Beispielen des VR-Raums etwa in Online Gaming-Formaten ist, dass „alle Entitäten prinzipiell ihre Position, ihren digitalen Handlungsraum und vor allem ihren Blick zueinander bestimmen können.“<sup>94</sup>

Wenn diese Formate in Bezug auf Performance weiterentwickelt werden, ist auch das Internet ein Raum, der es wert ist, performativ ausgelotet zu werden, wovon unter anderem die Arbeiten von Martina Menegon<sup>95</sup> oder das Forschungs- und Kunstprojekt „Wearable Theatre. The Art of Immersive Storytelling“ der Fachhochschule St. Pölten<sup>96</sup> Zeugnis ablegen.

---

<sup>91</sup> Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, S. 15.

<sup>92</sup> Fischer-Lichte, „Introduction. Theatre Studies from a European Perspective“, S. 22.

<sup>93</sup> Vgl. E-mail Prof.Georg Eckmayr an Sonja Browne, 3. Juni 2020

<sup>94</sup> Vgl. E-mail Prof.Georg Eckmayr an Sonja Browne, 3. Juni 2020.

<sup>95</sup> Vgl. Menegon, *Martina Menegon*, 13.07.2020.

<sup>96</sup> Vgl Fachhochschule St.Pölten, „Wearable Theatre“, 13.07.2020.

## 3. Der virtuelle Bühnenraum

### 3.1. Ästhetische und technische Aspekte

Als „gerahmte Präsentationsformen“, zu denen er Gemälde, Kino, Fernsehen und Theater zählt, vergleicht Christoph Rodatz den Theaterraum und Computerbildschirm.<sup>97</sup>

Der Vergleich bringt Ähnlichkeiten wie auch Unterschiede zu Tage und lässt weiter reflektieren, ob eine Übersetzung des Theaterraums in den virtuellen Raum vom ästhetischen Standpunkt her sinnvoll und möglich ist.

- Beiden, Theaterraum und Computerbildschirm, ist, mit Rodatz, zu eigen, dass für das Rezipieren des Gezeigten ein **aktives Nutzen** Voraussetzung ist, im Gegensatz zum, mit seinem Text gedacht eher passiven, Schauverhalten in Kino, Fernsehen, Gemälde.<sup>98</sup>
- Eine weitere Übereinstimmung der Rezeptionsräume des Theaters und des Computerbildschirmes ist die **Dichotomie Oberfläche/ Raum**, wobei im Theater die Räumlichkeit insbesondere des Bühnenraumes als Bildoberfläche gesehen, im Falle des Computers die Bildschirmoberfläche als Raum wahrgenommen werden kann.<sup>99</sup>
- Während aber sowohl im Theaterraum als auch am Computerbildschirm raumzeitliche Objekte und Ereignisse angeordnet werden können, die in Echtzeit als transitorisches Ereignis erlebt werden, sind jene Objekte, die am Computerbildschirm wahrgenommen werden, von **immaterieller Natur im Gegensatz zur Materialität des Theaters**.<sup>100</sup>
- Darüber hinaus ist ein entscheidender Unterschied zwischen beiden Formaten, wie wir schon bei Rosiny<sup>101</sup> gesehen haben, dass der **Gemeinschaft der Zusehenden** im gemeinsamen Publikumsraum, der\*die **vereinzelte Zuseher\*in** der Ereignisse auf der Benutzeroberfläche des Computers gegenübersteht, der sich in einem von der theatralen Handlung unterschiedlichen, namentlich physischen Raum befindet (etwa einer Wohnung).<sup>102</sup>

---

<sup>97</sup> Vgl. Rodatz, „Theaterraum als Computerbildschirm.“, S. 191.

<sup>98</sup> Vgl. A.a.O., S. 189. Wie „passiv“ das Rezeptionsverhalten in verschiedenen Kunstrichtungen sein kann, wäre an anderer Stelle interessant, zu erforschen. Mit Lazarowicz bedarf es doch zumindest in den Kunstrichtungen Malerei, Musik, Literatur und Theater einer vorgebildeten Rezipientenschaft, damit das Kunstwerk überhaupt und aktiv richtig verstanden werden kann. Vgl. dazu Lazarowicz, „Triadische Kollusion“, S. 48 ff.

<sup>99</sup> Vgl. Rodatz, „Theaterraum als Computerbildschirm.“, S. 190.

<sup>100</sup> Vgl. A.a.O., S. 192.

<sup>101</sup> Vgl. Rosiny, *Tanz Film*, S. 295.

<sup>102</sup> Vgl. Rodatz, „Theaterraum als Computerbildschirm.“, S. 192.

- Physische Theaterräume bestehen für und in sich und ermöglichen einen **Blick im Panorama**, in dem das Selbst der Zusehenden eingebettet ist. Bildschirme aber als flache, rechtwinkelige Oberflächen, die auf den **frontalen Blick** hin ausgerichtet sind (vergleichbar mit Guckkästen-Bühnen) sind in einem physischen Raum positioniert als „**Fenster**“ in eine andere Räumlichkeit erlebbar.<sup>103</sup>
- Die Räumlichkeit des Cyberspace, die hinter der Oberfläche imaginiert wird, ist insbesondere dadurch gekennzeichnet, dass sie **aktiv von Nutzenden beeinflusst beziehungsweise benutzt** werden kann, sei es als „Abbild, als Informations-, Handlungs-, oder gar `Umraum“<sup>104</sup>: Die Nutzenden können Schallflächen auswählen, Bilder, Bewegtbilder oder Texte hinzufügen oder bearbeiten, in aufgezeichneter Form oder live mit Hilfe einer Webcam.

Wenn nun das eine - das Theater - sich des anderen - der Technik und Ästhetik der Digitalität und des Internets, welche durch den Computer handhabbar werden – bedient, entsteht eine **spezielle Ästhetik**, die es wert ist, betrachtet und entwickelt zu werden. Hier ist nicht die Rede von dem gefilmten und in der Folge gestreamten Theater, dass sowohl den ästhetischen und technischen Kriterien von sowohl Theater als auch Film folgt, vielmehr geht es hier um Performance, die sich der interaktiven **hypertextuellen Möglichkeiten von Digitalität und Internet** bedient und dadurch neue Möglichkeiten der Kontaktaufnahme zwischen Agierenden eröffnet.<sup>105</sup>

Dabei kommt das Konzept des Hypertexts der Natur der prozessorientierten Performance<sup>106</sup> zugute: Es handelt dabei nicht um ein fertiges Produkt, sondern um ein Konzept, dass vom Nutzer individuell und interaktiv ausgelegt wird. Im Falle der Internet Performance wird **individuelle Auslegung** in folgenden Kategorien manifest:

- **Zeit und Ort des Rezipierens** sind variabel, je nach Endgerät, Aufenthaltsort und gewünschtem Zeitrahmen.
- **Dauer und Geschwindigkeit** sind durch Vorspulen, Zurückspulen, Abschalten von dem\*der Rezipient\*in einstellbar.
- **Fokus**. Die Zusehenden haben die Möglichkeit, durch aktive Blickführung, Auswählen und variieren von Ton – und Bildspur ihr individuelles Theatererleben selbst zu schaffen.

---

<sup>103</sup> Vgl. Manovich, „Archäologie des Computerbildschirms“, S. 124 ff.

<sup>104</sup> Rodatz, Christoph, „Theaterraum als Computerbildschirm.“, S. 190.

<sup>105</sup> Hypertext bezieht sich auf eine nicht-lineare Ordnung von Information, die Grafik, Text, Bewegtbild, Bild, Sound und Verlinkungen beinhalten kann.

<sup>106</sup> Vgl. Fischer-Lichte/ Roselt, „Attraktion des Augenblicks“, S. 238.

- **Interaktion** ist derzeit im Chat, also in Textform üblich, audiovisuelle Interaktion ist noch in der Entwicklung begriffen und findet sich in Form von Interaktion der Avatare im Online Gaming, siehe Kapitel 3.
- **Kontextualisierung.** Über den Bildschirm können links und andere Seiten parallel zur Rezeption der Performance aufgerufen werden, so kann die Wahrnehmung der Performance durch die Zuschauer\*innen in andere Eindrücke oder Recherchen eingebettet werden.

Körperlichkeit mit Einbringen der Sinne ist, als konstituierende Komponente von Performance im realen Raum, beim derzeitigen technischen Stand nicht in das Internet übersetzbar. Alice Rayner spricht gar davon, dass die digitalen Praxen das Konzept des dimensionalen Raums irrelevant machen, und dass Theater der „Feind des Cyberspace“ sei, denn es sei dem „Hier und Jetzt und der Repräsentation davon“ verpflichtet und so konträr zu den Ambitionen des Cyberspace angelegt.<sup>107</sup>

Daher zeigt Performance im Cyberspace vor allem dort ihren Wert, wo sie die **Besonderheiten der Neuen Medien in ihre Praxis zumindest in Teilen übernimmt, sie damit weiter interpretiert und ihre gesellschaftliche Wirkung diskutiert.** Nicht die Übersetzung des Theaters, wie wir es gewohnt sind, ins Netz ist also hier das Thema, sondern eine **neue Richtung innerhalb der Vielfalt dessen, was Theater sein kann - mit eigenen Darstellungstools, Wahrnehmungsaspekten und räumlich gegebenem Potential.**<sup>108</sup>

Ein Beispiel für eine zur Zeit der Verfassung dieses Textes aktuelle Performance, die versucht, diese Aspekte auszuloten, ist die telematische Internet Performance „End Meeting for All“ der britischen Performancegruppe Forced Entertainment, wie in Kapitel 4 erörtert wird.

### 3.2. Theatersemiotik im virtuellen Raum

Die festgestellte Unübersetzbarkeit der körperlichen Zusammenkunft von Performer\*innen und Zusehenden in digitale Prozesse legt den Schluss nahe, dass für das Theater im Internet andere Zeichensysteme den Vorrang vor körperbasierten haben, die performativ zu entwickeln im Weiteren die Aufgabe für dahingehend ambitionierte Theaterschaffende ist.

---

<sup>107</sup> Vgl. Rayner, „Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace“, S. 285.

<sup>108</sup> Vgl. Dixon, *Digital Performance*, S. 510.

Wenn wir einen „semiotischen Blick“ auf Theater, das digitalisiert und im Internet, womöglich in Echtzeit, distribuiert wird, werfen, stellt sich also die Frage, wie sich die Zeichensysteme des Theaters im Internet manifestieren.

Zur Beantwortung ziehen wir Erika Fischer-Lichtes Text „Die Zeichensprache des Theaters“<sup>109</sup> heran und wollen, von seinen definitorischen Sätzen und von der von Fischer-Lichte erstellten Systematik der Zeichensysteme ausgehend, deren Gestalt im Netztheater betrachten.

Die prinzipielle Aussage Fischer-Lichtes, „Theater ereignet sich, wenn eine Person (A) etwas beziehungsweise Handlungen (X) vorführt, während eine andere (S) zuschaut“<sup>110</sup> trifft, das muss nicht weiter erklärt werden, auch auf Internetperformances zu.

Das Gleiche gilt für die Definitionen des „theatralischen Prozesses“ grundsätzlich als Kommunikationsprozess und des „theatralischen Geschehens“ als eine **Semiose**<sup>111</sup> - auch im Netz geht es bei Theater und anderen kommunikativen Prozessen um die Übermittlung und Entschlüsselung von Bedeutung mit Hilfe von Zeichen: Betrachten wir das triadische Modell der Semiotik von Pierce, wie es bei Fischer-Lichte skizziert wird, können wir sehen, dass der Prozess der **Bedeutungszuschreibung** aus den drei Elementen O (Gegenstand), S (Zeichenträger) und I (Benutzer) zusammensetzt.<sup>112</sup>

Diese Modell kann auf Theater übertragen werden (im Blick behaltend, dass zu diesem mehr als nur „Bedeutungszuschreibung“ gehört), und im speziellen Fall des Internettheaters können wir feststellen, dass es auch hier ohne Verluste anwendbar ist: Die Performance (O) wird mithilfe visueller und akustischer Zeichen (S) von Akteur\*innen und Publikum (beide I) erstellt.

Die visuellen und akustischen Zeichen aber, die erfolgreich in Internet Performances übertragen und dekodiert werden können, sind deutlich hierarchisch strukturiert **zu Lasten von proxemischen Zeichen** und zu einem gewissen Teil **von raumbezogenen Zeichen, so sie sich auf 3-Dimensionalität beziehen**. Die **Dominantenbildung**<sup>113</sup> des Theaters im Cyberspace ist gekennzeichnet von akustischen (linguistischen und paralinguistischen Zeichen, Geräuschen, Musik) und visuellen Zeichen (mimischen, gestischen Zeichen, geschriebener Text, Kostüm, Maske, Frisur, Dekoration, Requisite, Beleuchtung), die **nicht auf Körper und den realen Raum angewiesen** sind, wie schon in Kapitel 2.2. angesprochen. Vielmehr werden Körper, Sinnesgebrauch

---

<sup>109</sup> Fischer-Lichte, „Die Zeichensprache des Theaters“.

<sup>110</sup> A.a.O., S. 237.

<sup>111</sup> Ebd.

<sup>112</sup> A.a.O., S. 236.

<sup>113</sup> Vgl. a.a.O., S. 239.

und realer Raum in andere Zeichensysteme übersetzt. Man kann hier von der **Mobilität**<sup>114</sup> im Umgang mit proxemischen und auf die dreidimensionale Raumerfahrung hin bezogenen Zeichen sprechen.

Allerdings ist Bedeutung nicht Alles – im Lebenstheater sowie im Kunsttheater und im Theater-spiel, und das gilt auch für die Betrachtung von Performances im Internet.

Was das Ereignis des Theatermachens, Theaterschauens und Am-Theater-Teilhabens ausmacht ist, darüber hinaus, das Erlebnis, die Stimmung, die Atmosphäre, welche sicherlich je andere Aspekte im realen Raum und im Internet aufweisen, abhängig von Rezipienten, abhängig vom Ort des Schauens.

---

<sup>114</sup> Vgl. Fischer-Lichte, „Die Zeichensprache des Theaters“, S. 238.

## 4. End Meeting for All

### 4.1. Forced Entertainment

Forced Entertainment ist eine Gruppe von sechs Performancekünstler\*innen, die seit 1984 gemeinsam, unter fallweiser Einbeziehung eingeladener „high-quality key collaborators“, Performances, Theaterstücke, Installationen, fotografische Werke, Videos und sogar eine „mischievous guided bus tour“ erarbeiten.<sup>115</sup> Das Interesse der Gruppe liegt darin, „die zeitgenössische Welt zu erforschen, um Andere zu erregen, herauszufordern, zu unterhalten.“<sup>116</sup>

Forced Entertainment arbeitet in der Haltung, dass „die Form des jeweiligen Projektes - die Erfahrung, die es transportiert, die Vereinbarung, die es mit dem Publikum trifft und wie es das tut – untrennbar mit dessen Bedeutung“<sup>117</sup> ist. Daraus folgt die große Vielfalt an Formaten, die die Gruppe bespielt: Jedes Projekt hat unterschiedliche Zugänge und Inspirationsquellen wie Film, „schlechtes“ Fernsehen“, Stand-Up, Tanz, Performance Art, Musikkultur und Theater, und bildet eine einzigartige Form aus.<sup>118</sup>

Die Arbeit der Gruppe, die nicht von einem vorgefertigten Text ausgeht, beginnt meist mit gemeinsamer Improvisation und Diskussion im Proberaum, mit Hinzunahme von Sounds, Textfragmenten, Videoaufnahmen und Materialien als Inspirationsquelle. Im Zuge des Probenprozesses werden Sequenzen verdichtet, gereiht, sodass zwar keine „Handlung“ entsteht, aber eine „Entwicklung in der Abfolge des Stückes, ein Set von Spannungsmomenten, die verdichtet, konkretisiert, eventuell aufgelöst werden.“<sup>119</sup>

Auf ihrer Homepage beschreiben Forced Entertainment ihre Arbeit als etwas, das „live und etwas, das Energie und Spannung durch die Gegenwart anderer Personen in einem Raum erzeugt“, sein muss.

In diesem Zusammenhang ist es interessant, ihr Projekt „End Meeting for All“ aus dem Jahr 2020 zu betrachten, da es sich eben nicht „in einem Raum mit anderen Personen“ (weder mit Mitperformern noch mit Zusehenden) befindet, oder, zumindest nicht in einem physischen Raum.

Es ist dieser Umstand, der durch „End Meeting for All“ gezeigt und ironisiert wird.

---

<sup>115</sup> Vgl. Forced Entertainment, „About Us“, 21.07.2020.

<sup>116</sup> Ebd. Der Unterhaltungsaspekt im Œuvre von Forced Entertainment erinnert an Brechts Argumentation, die darin mündet, dass das Theater vor allem unterhalten soll, und dass es „erniedrigt würde [...], wenn es nicht das moralische vergnüglich [...] machte.“ Vgl. Brecht, „Kleines Organon für das Theater“, S.67.

<sup>117</sup> Vgl. Forced Entertainment, „About Us“, 21.07.2020.

<sup>118</sup> Ebd.

<sup>119</sup> Vgl. Forced Entertainment, „How we work“, 21.07.2020.

## 4.2. Internetperformance „End Meeting for All“

### 4.2.1. Stückentwicklung und Prozess

„End Meeting for All“<sup>120</sup>, die fragmentarische Online-Arbeit von Forced Entertainment in drei Video-Episoden, hatte am 28. April 2020, als Veranstaltungen aufgrund der Corona-Pandemie verboten waren, als Koproduktion des HAU Berlin, des Mousonturm Frankfurt und des PACT Zollverein Essen, auf der Videoplattform Youtube im Internet Premiere.<sup>121</sup>

Die Performancegruppe zeichnete ihre Besprechungstreffen auf der Videokonferenz-Plattform Zoom auf und montierte, ohne das Material weiter zu editieren, die Streams zu dem Videotriptychon, das schließlich an 3 aufeinanderfolgenden Dienstagen jeweils auf Youtube zu sehen war. Das genuin im Internet und durch dessen technische und ästhetische Bedingungen hervorgebrachte Stück wurde zu einer bestimmten Zeit ins Netz gestellt, mit der Möglichkeit für das Publikum, per Videochat live Rückmeldungen zu geben.<sup>122</sup> Was als Notlösung für den verhinderten physischen Auftritt eines zu dieser Zeit in den Endproben befindlichen Stückes der Gruppe gesehen werden kann<sup>123</sup>, ist im Endeffekt eine für Internetperformances exemplarische Performance, die ihren Wert in der Reflexion des gesellschaftlichen Status quo und seines Ausdrucks in der omnipräsenten virtuellen Kommunikation hat. Tim Etchells, künstlerischer Leiter und Regisseur von Forced Entertainment, beschreibt „End Meeting for All“ in seinem begleitenden Programmtext als „non-scenes for an impossible theatre“.<sup>124</sup>

Nach den, von Etchells beschriebenen, anfänglichen Zweifeln und der Ratlosigkeit ob der Unmöglichkeit von Theater in Zeiten von Veranstaltungsverbots, begann die Gruppe, ihre auf der Videokonferenz-Plattform Zoom stattfindenden Besprechungen als Probenprozess zu definieren und reflektieren und das Zoom-Gitter, in dem die sechs am Videogespräch Teilnehmenden jeweils auf einer Kachel am Bildschirm zu sehen sind, als Bühnenraum zu betrachten.<sup>125</sup>

---

<sup>120</sup> „end meeting for all“ heißt der Button, der anzuklicken ist, um eine Videokonferenz auf Zoom zu beenden. Vgl. Zoom-Help Center, „Bedienelemente des Hosts bei einem Meeting“, 27.07.2020.

<sup>121</sup> Diesselhorst, „Schalt dich mal stumm“, 21.07.2020.

<sup>122</sup> Diesselhorst, „Schalt dich mal stumm“, 21.07.2020.

<sup>123</sup> Es handelt sich hierbei um das Stück „Under Bright Light“, dessen Premiere am 23. April in Deutschland geplant war, vgl. Etchells, „Falling Into Place“, 31.5.2020.

<sup>124</sup> Etchells, „Falling Into Place“, 31.5.2020.

<sup>125</sup> Vgl. Etchells, „Falling Into Place“, 31.5.2020.

Die Kommunikation des Ensembles verband „unterschiedliche teilweise verbundene Realitäten in unterschiedlichen Städten“, der Bildschirm wurde zu einer „Membran oder einem imperfekten Portal zwischen den Welten“.<sup>126</sup>

Inhalt und Text/ Gesprächsstoff des Stückes in Form einer Online-Videokonferenz ergaben sich aus dem aktuellen Kontext, dem „Lockdown“.<sup>127</sup> Charakteristisch für die Arbeit von Forced Entertainment, bezieht sich das Stück auf die aktuellen gesellschaftlichen Themen der physischen Distanz und deren psychische und ökonomische Auswirkungen, auf die Sorge um die Gesundheit und Angst vor der Pandemie und Möglichkeiten und auf die Unmöglichkeiten der Kommunikation im Internet. Hier ist ebenfalls zu sehen: Das Format der Performance wird durch das Thema vorgegeben, siehe Kapitel 4.1.

In „End Meeting for All“ werden, kompositorisch gesehen, ähnlich der Montage im Film, Handlungen und Personen gegengeschnitten und gegensätzliche Impulse parallel ausgespielt: „There are dysfunctional conversations, private rituals and dressing up games, melodramas alongside everyday banter, poignancy wrapped in absurdity, irreverence masking fear, intimacy held in tension by distance“<sup>128</sup>, ein überspitztes Abbild also dessen, was in Videokonferenzen alltäglich vorkommt.

#### 4.2.2. Darstellende, Zuschauende, Ort und Zeichen

Die **Kommunikation zwischen den Darstellenden und den Zuschauenden**, die mit Paul im Theater ja eine unmittelbare sein soll<sup>129</sup>, ist in „End Meeting for All“ weder zeitlich synchron, noch findet sie am selben Ort statt. Von Unmittelbarkeit ist hier also nicht zu sprechen, was wir im Kapitel 2.1.0. schon als Charakteristikum vom Theater im Internet festgehalten haben. Die Zuschauer\*innen haben hier die Möglichkeit, während des Streamens der zuvor aufgenommenen Performance, live miteinander und mit den Performer\*innen ins Chatgespräch zu kommen, was auch als Metakommentar zur **Unmöglichkeit einer unmittelbaren Beziehung im Internet** gesehen werden kann.<sup>130</sup> Die Reziprozität der Kommunikation zwischen Performer\*innen und Zu-

---

<sup>126</sup> EtcHELLS, „Falling Into Place“, 31.5.2020.

<sup>127</sup> „Schließung von (halb-)öffentlichen und privaten (einschließlich privatwirtschaftlichen) Einrichtungen, die Abriegelung von Gebieten bis hin zu ganzen Ländern sowie dem Stillstand des öffentlichen Lebens, der über Wochen und Monate anhielt“ aufgrund der Pandemie, vgl. Gabler Wirtschaftslexikon, „Lockdown“, 21.07.2020.

<sup>128</sup> Vgl. EtcHELLS, „Falling Into Place“, 31.5.2020.

<sup>129</sup> Vgl. Paul, „Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralen Handeln“, S. 223.

<sup>130</sup> Vgl. Diesselhorst, „Schalt dich mal stumm“, 21.07.2020.

schauer\*innen<sup>131</sup> ist nur durch aktive Eingaben der Zweiteren möglich, wie wir bei Ulf Otto gesehen haben<sup>132</sup>, und selbst dann ist sie nicht unbedingt gegeben, wie daran zu sehen ist, dass im „unmoderierten Chat“ die Fragen der Zuseher\*innen „meistens unbeantwortet verhallen.“<sup>133</sup>

**Zwischen den Performer\*innen** von Forced Entertainment, Tim Etchells, Robin Arthur, Terry O’Connor, Claire Marshall, Cathy Naden und Richard Lowdon herrscht im Rahmen der Zoomkonferenz **zeitliche Kopräsenz**. Die von ihnen jeweils eingenommenen Räume sind jedoch **geografisch voneinander getrennt**, und im ideellen Sinn kann der Cyberspace als Ort des Treffens verstanden werden. Die **Kommunikation** wird mit Hilfe anderer Zeichen, als den körper- und raumbezogenen, vollzogen. Zum Einsatz kommen **visuelle und auditive Zeichen**, wie die Anordnung der Teilbildschirme und ihre Bezüge aufeinander, die vielfältigen Kostüme, Requisiten und Lichteffekte, die Performerin Terry O’Connor anzieht, anordnet und ausprobiert, oder der Text, der einerseits gesprochen wird (zum Beispiel als Claire Marshall in klischeehaft-theatraler Weise einen Text deklamiert, der ihr von Tim Etchells souffliert wird), oder Text, der schriftlich in Erscheinung tritt, wie die von Robin Arthur auf Papier geschriebenen und in die Kamera gehaltenen Worte „I CAN’T HEAR A FUCKING THING“.<sup>134</sup>

Das Kommunizieren der Performer\*innen in der Haltung des „**Als-ob**“ ist im Internet hervorragendstes Merkmal, zumal die Performer\*innen nicht selbst, sondern nur als **Abbild** ihrer selbst am Bildschirm erscheinen. Das **Spannungsfeld** zwischen ihrer „außerhalb der jeweiligen Rolle angesiedelten **Ich-Identität und dem Rollen-Ich**“, wie es Paul als für das „Theater im eigentlichen Sinne“ gültig erklärt<sup>135</sup>, kommt unter anderem darin zum Tragen und wird selbstreflexiv eingesetzt, wie Claire Marshall mit ihrer grauen Langhaarperücke schon am Anfang des Stückes (und wiederholt zwischendurch in allen drei Episoden) bekannt gibt, dass sie vortäusche, schon seit über einem Jahr in Isolation zu sein und dass es sehr schwer sei, in dieser Rolle zu bleiben, die Perücke sei alles, was sie dafür habe.<sup>136</sup>

Ein weiteres Beispiel für Handeln „Als-ob“ ist das Weinen von Cathy Naden, das sie damit suggeriert, dass sie Wasser aus einem Trinkglas unter ihre Augen reibt. Als Claire Marshall dies als unglaublich betitelt, und mit der Begründung, Schauspiel muss „von innen kommen“ das Reiben einer Zwiebel unter die Augen empfiehlt, folgt Naden dieser Empfehlung, woraufhin auch

---

<sup>131</sup> Vgl. Paul, „Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralen Handeln“, S. 223.

<sup>132</sup> Otto, *Internetauftritte*, S. 101.

<sup>133</sup> Vgl. Diesselhorst, „Schalt dich mal stumm“, 21.07.2020.

<sup>134</sup> Forced Entertainment, „End Meeting For All #1“, YouTube, 28.4.2020

<sup>135</sup> Vgl. Paul, „Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralen Handeln“, S. 229.

<sup>136</sup> Forced Entertainment, „End Meeting For All #1“, YouTube, 28.4.2020

Robin Arthur bekundet, traurig zu sein und ebenfalls beginnt, zu weinen. Mit diesen Handlungen spiegelt die Gruppe Klischees von (schlechtem) Theater, zeichenhaft wiedergegeben im Internet, und Gefühlsregungen (Trauer, Isoliert-Sein, Gefühle der Orientierungslosigkeit), die in der Isoliertheit der Pandemie Allgemeingut sind.

Die mit Lazarowicz „**zeichenhaften Qualität**“ der auf der (Cyber-)Bühne anwesenden „Personen und Sachen“<sup>137</sup>, wird in den Vanitas-Motiven, die im Laufe aller drei Episoden des Stückes motivisch auftauchen, sichtbar: Das Skelett, als Symbol des (in der Zeit der lebensbedrohlichen Pandemie Corona aktuellen) memento mori, wird von Richard Lowdon über gewisse Zeiträume hinweg als Kostüm getragen und von Terry O’Connor als kleine Skelettpuppe tanzend vor der Computerkamera hin – und herbewegt. Die Technik des Mise-En-Abyme, die Bilder innerhalb von Bildern et cetera wiedergibt, wird einmal angewandt, indem der Laptop den Laptop und in der Folge unendlich scheinende Laptop – Bilder wiedergibt, ein anderes Mal, als Cathy Naden mit ihrer Bildschirmkamera aus dem Fenster ein Fenster filmt, in dem ein sich spiegelndes Fenster zu sehen ist. Diese sich immerfort selbst darstellenden Motive sind nicht als Fenster oder Bildschirm per se interessant, sondern fungieren als Symbole der Unendlichkeit und der Vanitas, der Leere aller vergänglicher Materie und des menschlichen Strebens danach, sind also von zeichenhafter Qualität.

Die Besonderheit der Raumkonstellation, die „Site Specificity“<sup>138</sup> der Cyberbühne, die „End Meeting for All“ suggeriert, liegt der Flachheit des Bildes und in der Aufteilung in Kacheln.

Die Zoom-Bildschirmfläche bildet eine in sechs Rechtecke geteilte zweidimensionale Bühne, in der jeweils ein\*e Performer\*in von seinem\*ihrem realen Ort aus mit den anderen verbunden ist. Man könnte diese Raumkonstellationen mit Recht als einen der „**neu genutzten und erfahrenen**“ **Räume** bezeichnen, den die Performance durch seine Verwendung definiert.<sup>139</sup>

Hier wird die **Bildkomposition** sowohl innerhalb der einzelnen Kacheln und als auch der Kacheln zueinander tragend, etwa, wenn die Performer\*innen über die Kacheln hinweg **grafische Bezüge** zueinander herstellen: Parallele Linien und Formen ergeben sich in Bewegungen und Raumrichtungen zum Beispiel der Hände, mit denen vor allem Tim Etchells seinen Frame oftmals unterteilt, was von anderen Performer\*innen als **Muster** übernommen wird.

Ist der **Bühnenraum** durch seine Zweidimensionalität von Raum – und Körpererfahrung ausgenommen, so werden doch Zeichen von Körper und Raum im Stück befragt, zum Beispiel, indem

---

<sup>137</sup> Vgl. Lazarowicz, „Triadische Kollusion“, S.45f.

<sup>138</sup> Nick Kaye definiert „Site Specificity“ als Ausdruck des gegenseitigen Austausches von Bedeutung und Ort, vgl. Kaye, *Site-Specific Art*, S. 1.

<sup>139</sup> Vgl. Fischer-Lichte/Roselt, „Attraktion des Augenblicks“, S. 242.

zeitweise ausschließlich **Fragmente des Körpers** zu sehen sind, wie bei Tim Etchells und Cathy Naden durch das nahe Heranhalten von Armen oder Gesicht an die Kamera, oder wenn Körper durch ihre **Abwesenheit** an ihre Präsenz erinnern, etwa wenn Robin Arthur off-screen zu hören ist, während er telefoniert; oder wenn Richard Lowdon mit dem Laptop durch sein Haus geht und dadurch **Bilder von räumlicher Erfahrung** überträgt.

In der zweiten Episode von „End Meeting for All“ sind die Kacheln des Bildschirms anders angeordnet als im ersten Teil. Zudem werden sie im Laufe der Performance von jeweils anderen Performer\*innen eingenommen - die **Auf- und Abgänge**, die dafür nötig sind, werden durch Abdecken der Kamera bewerkstelligt. Eine weitere raumbezogene Entwicklung der zweiten Episode ist die Thematisierung der Raamtiefe: Cathy Naden steckt mit ihrem Laptop unter der Bettdecke, Richard Lowdon befindet sich in den Tiefen des Keller seines Hauses. Beide **bewegen sich aus diesen Subräumen** heraus und begeben sich während der Performance jeweils in einen anderen Raum. Für die Zusehenden bleibt es **trotzdem die gleiche Kachel**, dies ist für Zusehende eine räumliche Erfahrung, die zugleich flächig-bildhaft als auch die Dreidimensionalität ansprechend ist. Das ist auf diese Art nicht in einer physischen Performance möglich.

Raum und Körper werden in der Internetperformance „End Meeting for All“ durch ihre **Abwesenheit** oder in der Betonung ihrer **Abbildhaftigkeit** thematisiert und in der Imagination und im **Körperempfinden der Zusehenden aufgerufen**.

Die Zusehenden am **Ort des Schauens** mit ihrer tatsächlich Raum- und Körper-Erfahrung erleben das Gesehene je nach **dispositiver Schausituation**, über Computer, am Handy oder Tablett, in der eigenen Wohnung, einem Cafe´ oder in der Straßenbahn: Diese Endgeräte und Orte wurden alleamt von der Autorin während der Rezeption von „End Meeting for All“ ausprobiert.

Durch das immersive Erleben der drei Episoden haben die Schauanordnungen allerdings keinen nennenswerten Unterschied im isolierten Schauerleben für sie gemacht, von Reziprozität zwischen Darsteller\*innen und Zuschauerin war in diesem Experiment aber tatsächlich nichts zu vermerken:

Der\*die Betrachter\*in elektronischer Bilder ist offensichtlich und spürbar „abgekoppelt von diesen“.<sup>140</sup>

---

<sup>140</sup> Vgl. Lehmann, „Postdramatisches Theater“, S. 470.

## 5. Resümee´

Mit dem vorliegenden Text war zu erkunden, wie die Performance des „vierten anthropologischen Raums“ beschaffen ist, und welche ästhetischen, technischen und semiotischen Aspekte die Form der theatralen Interaktion prägen. In der Rezeption und Analyse einer, für den aktuellen Entwicklungsstand exemplarischen, Performance im Internet, „End Meeting for All“ der Performancegruppe Forced Entertainment, konnte die Autorin Aspekte physischer Performance erkennen, die nicht in das Internet übertragbar sind: Die körperliche Wahrnehmung, die über das Visuelle und Auditiv hinausgeht, und das zeitgleiche Handeln/ Bezugnehmen im selben, dreidimensionalen Raum. Im Internet sind Handelnde und Zusehende Personen zumindest geografisch getrennt, physische Kopräsenz also nicht möglich.

Auf der anderen Seite gibt es Versuche, das physisch Gemeinsame durch andere Zeichensysteme zu reinszenieren oder zumindest seine Unmöglichkeit im Internet im Rahmen von „non-scenes for an impossible theatre“<sup>141</sup> zu diskutieren.

Die bildhafte Komposition und Dramaturgie im zweidimensionalen Raum, hinter dem sich ein imaginärer Handlungsraum eröffnet, vielfältige Mobilität von Zeichen und hypertextuelle Manöver, auf die alle Mitwirkenden (Performende wie Zusehende) von Internetperformances zugreifen können, lassen Möglichkeiten eines internetspezifischen, interaktiven Erlebens von Performance erahnen, die in der Virtual Reality und im Online Gaming schon weiter entwickelt sind, für das Theater aber noch wenig erschlossen.

Terry O´Connor wird in „End Meeting for All“ betrunken, weil sie für sich und den mit ihr nur per Internet verbundenen Robin Arthur mehrere Gläser mit Gin auffüllt, die sie allesamt alleine trinkt: Diese Erfahrung bleibt eine körperliche. Aspekte, die im Internet nicht verhandelbar sind, verbleiben, auch im Theater, in analogen Räumen: Als körperbewohnende Wesen bleiben wir Menschen sozusagen am (realen) Boden.

Zweifellos, wir werden uns weiterhin im Theater treffen, wie es sich mit vielen anderen auch Lehmann wünscht<sup>142</sup>, wir werden es an physischen UND an virtuellen Orten tun, denn, wie zu zeigen war, entwickeln sich theatrale Praxen mit den gesellschaftlichen und technischen Entwicklungen und reflektieren diese .

---

<sup>141</sup> Etchells, „Falling Into Place“, 31.5.2020.

<sup>142</sup> Vgl. Lehmann, „Postdramatisches Theater“, S. 473.

# Literaturverzeichnis

- Auslander, Philip, *Liveness. Performance in a mediatized culture*, London: Routledge 1999.
- Baumbach, Gerda, „*Schauspieler. Historische Anthropologie des Akteurs*. Band1: *Schauspielstile*, Leipzig: Leipziger Universitätsverlag 2012.
- Bazin, André, „Schneiden verboten!“, in: *Was ist Film?*, Berlin: Alexander Verlag 2004, S. 75-89.
- Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Leipzig: Reclam 2011.
- Boehm Gottfried, „Augenmaß. Zur Genese der ikonischen Evidenz“, in: *Movens Bild. Zwischen Evidenz und Affekt*, hrsg. von Gottfried Boehm, Mersmann, Spies, Wilhelm Fink Verlag, München 2008, S. 28.
- Brecht, Bertold, „Kleines Organon für das Theater“, in: *Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*. Band 23: Schriften 3, hrsg. von Werner Hecht/Jan Knopf / Werner Mittenzwei / Klaus-Detlef Müller, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, S. 65-97.
- Conquergood, Dwight, „Performing Cultures. Ethnography, Epistemology, and Ethics“, in: *Cultural Struggles. Performance, Ethnography, Praxis*, Ann Arbor: University of Michigan Press 2013, S. 15-25.
- Diederichsen, Diedrich, „Maggies Agentur. Das Theater von Rene´ Pollesch“, in: *Dramatische Transformationen. Zu gegenwärtigen Schreib- und Aufführungsstrategien im deutschsprachigen Theater*, hrsg. von Stefan Tigges, Bielefeld: transcript 2008, S. 101-110.
- Dixon, Steve, *Digital Performance, A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge: MIT Press 2007.
- Fischer-Lichte, Erika, „Introduction. Theatre Studies from a European Perspective“, in: *The Show and the Gaze of the Theatre. A European Perspective*, hrsg. von Erika Fischer-Lichte, Iowa: University of Iowa Press, 1997, S. 1-22.
- Fischer-Lichte, Erika; Roselt, Jens: „Attraktion des Augenblicks. Aufführung, Performance, performativ und Performativität als theaterwissenschaftliche Begriffe“, in: *Paragrana*, Bd. 10: *Theorien des Performativen*, Berlin: Akademie Verlag 2001, S. 237-253.
- Fischer-Lichte, Erika, „Zwischen `Text´ und `Performance´. Von der semiotischen zur performativen Welt“, In: *Ästhetische Erfahrung. Das Semiotische und das Performative*, hrsg. von Erika Fischer-Lichte, Tübingen: Francke 2001, S. 9-23.
- Fischer-Lichte, Erika, „Die Zeichensprache des Theaters. Zum Problem theatralischer Bedeutungsgenerierung“, in: *Theaterwissenschaft heute. Eine Einführung*, hrsg. von Renate Möhrmann, Berlin: Dietrich Reimer Verlag 1990, S. 233-259.
- Fischer-Lichte, Erika, *Performativität. Eine Einführung*, Bielefeld: transcript 2015.
- Glesner, Julia, „Theater in der Ambivalenz zum Technischen – Anthropologische Dimensionen von Internet Performances“, in: *Theater und Medien/Theatre and the Media. Grundlagen – Analy-*

sen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, hrsg. von Henri Schoenmakers, Stefan Bläske, Kay Kirchmann, Jens Ruchatz, transcript: Bielefeld 2008, S. 479-490.

Hulfeld, Stefan, „Schauen und Zeigen zwischen Alltag und Theater“, in: *Zähmung der Masken, Wahrung der Gesichter. Theater und Theatralität in Solothurn 1700-1798*, Zürich: Chronos Verlag 2000, S. 379 – 401.

Kaye, Nick, *Site-Specific Art. Performance, Place and Documentation*, London/New York: Routledge 2000.

Krajnik, Robert, *Vom Theater zum Cyberspace. Körperinszenierungen zwischen Selbst und Algorithmus*, Bielefeld: transcript 2016.

Lazarowicz, Klaus, „Triadische Kollusion. Über die Beziehung zwischen Autor, Schauspieler und Zuschauer im Theater“, in: *Das Theater und sein Publikum, Veröffentlichungen des Instituts für Publikumsforschung; 5*, Wien: Österreichische Akademie der Wissenschaften 1977, S. 44-60.

Lehmann, Hans-Thiess, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 1999.

Lévy, Pierre, *Die kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace*, Mannheim: Bollmann Verlag 1997.

Lifton, R. J., *The Protean Self. Human Resilience in an Age of Fragmentation*, New York: Basic Books 1993.

Manovich, Lev, „Archäologie des Computerbildschirms“, in: *Kunstforum International*, Band 132, 1995, S. 124-135.

Otto, Ulf, *Internetauftritte. Eine Theatergeschichte der neuen Medien*, Bielefeld: transcript 2013.

Paul, Arno, „Theaterwissenschaft als Lehre vom theatralischen Handeln“, in: *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, hrsg. von Helmar Klier, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1981, S. 208-237.

Phelan, Peggy, *Unmarked: The Politics of Performance*, London, New York: Routledge 1993.

Ploebst, Helmut, „Apparat und Abstraktion. Die Konstruktion des Körpers in der transmedialen Choreographie“, in: *Vorsehen: Tanz in allen Medien*, hrsg. von Helmut Ploebst/Nicole Haitzinger, München: Epodium, 2011.

Rayner, Alice, „Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace“, in: *Of Borders and Thresholds: Theatre History, Practice and Theory*, hrsg. von Michael Kobialka, Minneapolis: University of Minnesota Press 1999, S. 278-302.

Reckwitz, Andreas, „Die historische Transformation der Medien und die Geschichte des Subjekts“, in: *Medien der Gesellschaft-Gesellschaft der Medien*, hrsg. von Andreas Ziemann, Konstanz: UVK 2007, S.89-107.

Rodatz, Christoph, „Theaterraum als Computerbildschirm. Vom Zuschauer zum aktiven Nutzer“, in: *Crossing Media: Theater - Film - Fotografie - Neue Medien*, hrsg. von Christopher Balme /Markus Moninger, München: Epodium 2004, S. 189 – 204.

Rosiny, Claudia, *Tanz Film. Intermediale Beziehungen zwischen Mediengeschichte und moderner Tanzästhetik*, Bielefeld: transcript 2013.

Schoenmakers, Henri; Bläske, Stefan; Kay Kirchmann; Ruchatz, Jens (Hrsg.), *Theater und Medien. Theatre and the Media. Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript 2015.

Siebers, Tobin, *Zerbrochene Schönheit. Essays über Kunst, Ästhetik und Behinderung*, Bielefeld: transcript 2015.

Turner, Victor, „Theaterspielen im Alltagsleben und Alltagsleben im Theater“, in: Turner, Victor: *Vom Ritual zum Theater*. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 2009, S. 161–195.

Weibel, Peter, „Ortlosigkeit und Bilderfülle – Auf dem Weg zur Telegesellschaft“, in: *Iconic Turn: Die neue Macht der Bilder*, hrsg. von Christa Maar / Hubert Burda, Köln: DuMont 2005, S. 216-226.

Warstat, Matthias, „Soziale Theatralität. Handeln, Haltung, Ereignis“, in: *Soziale Theatralität. Die Inszenierung der Gesellschaft*, hrsg. von Matthias Warstat, Paderborn: Wilhelm Fink 2018, S. 227-264.

## **Internetquellen**

### **BUNDESGESETZBLATT**

FÜR DIE REPUBLIK ÖSTERREICH, 98. Verordnung des Bundesministers für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz gemäß § 2 Z 1 des COVID-19-Maßnahmengesetzes, 15.3.2020, abgerufen unter [https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/BgblAuth/BGBLA\\_2020\\_II\\_98/BGBLA\\_2020\\_II\\_98.pdf](https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/BgblAuth/BGBLA_2020_II_98/BGBLA_2020_II_98.pdf) am 11.4.2020.

Burgtheater, „#MyHomeIsMyBurgtheater“, *Burgtheater*, <https://www.burgtheater.at/myhomeismyburgtheater>, abgerufen am 10.04.2020.

Diesselhorst, Sophie, „Schalt dich mal stumm. End Meeting For All - HAU Hebbel am Ufer – Forced Entertainment laden zum Zoom-Meeting“, in: *Nachtkritik.de*, abgerufen unter [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18050:end-meeting-for-all-hau-berlin-mousonturm-frankfurt-pact-zollverein-forced-entertainment-laden-zum-zoom-meeting-ein&catid=38&Itemid=40](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18050:end-meeting-for-all-hau-berlin-mousonturm-frankfurt-pact-zollverein-forced-entertainment-laden-zum-zoom-meeting-ein&catid=38&Itemid=40) am 21.07.2020.

Etchells, Tim, „Falling Into Place. A note on `End Meeting for All`“, in: *hau 300, Positionen, Projekte, Publikationen. Aktuelle Texte, Themen und Künstler\*innen-Stimmen aus dem HAU, über das HAU*, abgerufen unter <https://www.hebbel-am-ufer.de/hau3000/falling-into-place/> am 31.5.2020, 16:22 Uhr.

Grawinkel-Claassen, Katja, „Liveness im digitalen Raum – Über den Internet-Rush der Theater in Zeiten von Corona und Social Distancing. Der Corona Reflex“, in: *Nachtkritik.de*, abgerufen unter

[https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17857:liveness-im-digitalen-raum&catid=101:debatte&Itemid=84](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17857:liveness-im-digitalen-raum&catid=101:debatte&Itemid=84) am 8.5.2020, 14:46 Uhr.

Haitzinger, Nicole, Choreografie als Denkfigur. Ein Versuch zur komplexeren Abklärung des Begriffes, in: *Corpusweb.net*, abgerufen unter <https://www.corpusweb.net/choreographie-als-denkfigur-2007-1847-1769.html> am 8.5.2020, 14:27 Uhr.

Holert, Tom, Training fürs Leben nach „live“, in: *Harun Farocki Institut – Rosa Mercedes*, abgerufen unter <https://www.harun-farocki-institut.org/de/2020/03/21/training-fuers-post-live/> am 8.5.2020 um 15:02 Uhr.

Gabler Wirtschaftslexikon, „Lockdown“, *Gabler Wirtschaftslexikon*, abgerufen unter <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/lockdown-122433> am 21.07.2020.

IG Freie Theaterarbeit, „In der Vertragskette ganz unten: Die Künstlerinnen und Künstler. Pressemitteilung IG Freie Theater“, 6.4.2020, abgerufen unter [https://freitheater.at/igft\\_post/in-der-vertragskette-ganz-unten-die-kuenstlerinnen-und-kuenstler/](https://freitheater.at/igft_post/in-der-vertragskette-ganz-unten-die-kuenstlerinnen-und-kuenstler/), am 19.07.2020.

Medienportal Universität Wien, „`Social Distancing`: Coronavirus verändert Gesellschaft“, abgerufen unter <https://medienportal.univie.ac.at/uniview/wissenschaft-gesellschaft/detailansicht/artikel/social-distancing-coronavirus-veraendert-gesellschaft/> am 6.5.2020, 11:50 Uhr.

Martina Menegon, *Martina Menegon*, <http://www.martinamenegon.com/>, 13.07.2020.  
Nachtkritik, „Digitaler Spielplan“, *Nachtkritik.de*, abgerufen unter [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17785:sammlung-corona-theater-online&catid=1767&Itemid=100089](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17785:sammlung-corona-theater-online&catid=1767&Itemid=100089) am 13.07.2020.

Fachhochschule St.Pölten, „Wearable Theatre. The Art of Immersive Storytelling“, abgerufen unter <https://wearabletheatre.fhstp.ac.at/> am 13.07.2020.

Forced Entertainment, „About Us“, *Forced Entertainment*, abgerufen unter <https://www.forcedentertainment.com/> am 21.07.2020.

Forced Entertainment, „How we work“, *Forced Entertainment*, abgerufen unter <https://www.forcedentertainment.com/> am 21.07.2020.

Zoom Help Center, „Bedienelemente des Hosts in einem Meeting“, *Zoom Help Center*, abgerufen unter <https://support.zoom.us/hc/de/articles/201362603-Bedienelemente-des-Hosts-in-einem-Meeting> am 27.07.2020.

## **Audiovisuelles Material**

End Meeting For All #1 #HAUonline, R.: Forced Entertainment, 2020, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=PVDgqloH420&feature=youtu.be>.

End Meeting For All #2 #HAUonline, R.: Forced Entertainment, 2020, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=2imfDiUHJ20>.

End Meeting For All #3 #HAUonline, R.: Forced Entertainment, 2020, Youtube,  
<https://www.youtube.com/watch?v=KH4nyFgIIG4>.