

Gisela Müller

Das ganze Web eine Bühne!? Netzinszenierungen und Internetperformances

2001-07-18

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17459>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Müller, Gisela: Das ganze Web eine Bühne!? Netzinszenierungen und Internetperformances. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 18, Jg. 3 (2001-07-18), Nr. 4, S. 1–11. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17459>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Das ganze Web eine Bühne!?

Netzinszenierungen und Internetperformances

Von Gisela Müller

Nr. 18 – 18.07.2001

Abstract

"Die Netzkunst ist tot, es lebe das Internet", möchte ich fast beginnen. Nach dem Hype der letzten Jahre scheint nun Ernüchterung sich breitzumachen in der Medien-Kunst-Szene. "Warum es keine Netzkunst im Internet geben kann", titelte letztens Olaf Arndt in der Berliner Gazette und beschrieb die Gründe, denen man im Prinzip nicht widersprechen kann. Zum Beispiel, dass das Netz "auf elende Art keimfrei" sei und ihm das Physische fehle.

Zu all dieser Kunst, die es im Internet nicht geben kann, gesellt sich nun auch das Theater. Theater als das Genre, das wie kaum ein anderes von der Präsenz leibhaftiger Körper, vom physischen Zusammensein von Schauspielern und Zuschauern in einem Raum bestimmt ist. Theater als die Kunst der Unmittelbarkeit und Einmaligkeit - jede Vorstellung ist anders - wie soll das zusammengehen mit dem Medium Internet, wo alles indirekt, remote und beliebig reproduzierbar ist? Kann es überhaupt zusammengehen? Was hat das Netz dem Theater zu bieten? Oder umgekehrt: was hat das Theater dem Netz zu bieten? Und ist es nicht etwas anachronistisch, diese Fragen zu einem Zeitpunkt zu stellen, wo eigentlich alles schon wieder vorbei ist?

Ich denke nein. Das Theater selbst ist anachronistisch, aber dadurch auch bis heute aktuell geblieben. Weil die Themen, die es behandelt, immer mit dem Menschen zu tun haben und uns von daher immer angehen. Gleichzeitig hat Theater auch mit Technik zu tun. Mit seiner Inszenierung im Raum. Theatermacher haben und hatten auch stets einen Hang zur Technik und zu neuen Technologien. Wie Goethe in seinem Faust den Direktor im "Vorspiel auf dem Theater" sagen lässt:

"Ihr wißt, auf unseren deutschen Bühnen
Probiert ein jeder was er mag;
Drum schonet mir an diesem Tag
Prospekte nicht und nicht Maschinen ..."

Oder - kleiner Schnelldurchlauf durch die Theatergeschichte - ich erinnere an die hochkomplexe Bühnenmaschinerie des Barocktheaters oder an Erwin Piscator, der schon ganz früh mit Filmeinblendungen, Projektionen und Laufbändern auf der Bühne arbeitete.

Ein anderer Theatermensch schrieb 1932 eine "Rede über die Funktion des Rundfunks". Bertolt Brecht. Was er in dieser Rede formulierte, hört sich sehr nach Internet an. Vielleicht muss man ja Brecht als einen der Pioniere des Internet bezeichnen. Er hatte sich nämlich schon damals ein Medium vorgestellt, das kein reines Distributions- sondern ein Kommunikationsmedium wäre. Vor dem Hintergrund des immer stärker Verbreitung findenden Rundfunks heißt es bei Brecht: "Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, das heißt, er wäre es, wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer nicht nur hören, sondern auch sprechen zu machen und ihn nicht zu isolieren, sondern ihn in Beziehung zu setzen."

Brecht forderte also genau das, was das Internet heute ermöglicht, und er knüpfte daran die utopische Hoffnung, dadurch die Wirklichkeit, bzw. die Gesellschaft verändern zu können.

Tatsächlich eine Utopie? 1998 organisierte der ehemalige Schauspieler Ricardo Dominguez mit dem von ihm gegründeten "Electronic Disturbance Theater" eines der ersten virtuellen Sit-Ins aus Solidarität mit den Zapatisten in Chiapas. Durch das starke öffentliche Interesse an den Aktionen konnten die Forderungen der Zapatisten international bekannt gemacht werden, und inzwischen gilt die zapatistische Bewegung als eines der erfolgreichsten Beispiele politischen Untergroundaktivismus im Internet.

Am letzten Beispiel wird klar, dass man nicht pauschal über "das Theater" reden kann. Theaterleute selbst haben unterschiedliche Auffassungen von der eigenen Kunst. Für die einen steht das politisch / soziale Moment im Vordergrund, für die anderen die Ästhetik. Verwiesen sei hier beispielsweise auf die schicke Site des Hamburger Schauspielhauses, das vor einiger Zeit seine "Fünfte Spielstätte" im Web eröffnet hat.

Bevor ich nun von einem Wettbewerb berichte, der Anfang dieses Jahres vom Theaterfestival SPIELART in Zusammenarbeit mit der Ars Electronica, dem Medienforum München und dem Stadtforum München ausgeschrieben wurde, einem Wettbewerb, der zur Auseinandersetzung mit den oben formulierten Fragen

aufrief und sich ausdrücklich an Theaterleute richtete, möchte ich ganz allgemein und vielleicht etwas abstrakt die Analogien der beiden (Kunst)-Medien Theater und Internet benennen.

Zunächst ist die Rede von Räumen: Bühnenraum, Datenraum. In jedem Fall öffentliche oder halböffentliche Räume, deren Zugang vom Prinzip her jedem offen steht. "Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist." schreibt Peter Brook in seinem Buch "Der leere Raum". Auch eine Website braucht nicht mehr, einen blinkenden Buchstaben, einen Link. Im Theater gibt es den Begriff Guckkastenbühne. Und was ist der Monitor anderes als ein Guckkasten. Vor dem Kasten sitzen die User, vor der Bühne das Publikum. Beides eine Art von Kollektiv, und ohne dieses Kollektiv wird das, was auf der Bühne, auf dem Screen passiert im Grunde überflüssig.

Eine Theatervorstellung folgt einer Dramaturgie, einem gewissen Spannungsaufbau und -bogen, damit die Zuschauer bei der Stange und in ihren Sesseln sitzen bleiben. Analog dazu machen sich Interfacedesigner Gedanken über die Benutzerführung einer Website und wie sie die Aufmerksamkeit und Verweildauer des Users auf einer Seite erhöhen können.

Auf der Produktionsebene wiederum entsteht die Website durch Zusammenarbeit verschiedener Leute mit unterschiedlichen Fertigkeiten, Grafiker, Texter, Programmierer, EDV- und Telekommunikations-Techniker. Genauso sind für das Zustandekommen einer Theateraufführung Schauspieler, Stückeschreiber, Regisseure, Bühnentechniker, Handwerker, Kostümbildner etc. zuständig.

Das bleibt jedoch alles nur an der Oberfläche. Begreift man Theater als 3D-Medium, mutet der sterile Computer vergleichsweise kühl und tiefenlos an. Da kommen plötzlich atmende, schwitzende, schreiende, schweigende Schauspielerkörper ins Spiel, in Echtzeit und wirklich live, und nicht nur als ein gefiltertes Versprechen davon. Live-Streaming ist zwar allmählich ein Thema über das man ernsthaft nachdenken kann, aber als User muss ich erst daran glauben, dass das Gestreamte tatsächlich live übertragen wird und nicht ein vorproduziertes oder erst Stunden später abgespieltes Filmchen ist. Aber wir scheinen ja ziemlich leichtgläubig, und wenn uns ein anderer Chatter vertrauenswürdig versichert, er sitze nackt an seiner Tastatur, dann nehmen wir ihm das in der Regel auch ab.

Ich glaube, das ist genau der Punkt, wo sich Theater und Internet eigentlich treffen. Nicht bei den vorher aufgeführten Ähnlichkeiten und Analogien, den Gemeinsamkeiten auf der Herstellungs- und Rezeptionsebene. Sondern auf einer Metaebene, nämlich da, wo die Fiktion den Raum betritt.

Kleiner Exkurs ins Kindertheater. Das Stück hieß Algot Storm. Ich betreute diese mobile Produktion über einen längeren Zeitraum hinweg und hatte, während wir

durch die fränkische Provinz tingelten Gelegenheit, das junge Publikum eingehend zu beobachten.

Im Stück gab es vier Personen: die Hauptfigur Algot Storm, einen Kellner, einen Schneider und Karlknut, den Wurm. Alle vier wurden von ein und demselben Schauspieler gespielt. Das Bühnenbild bestand aus einem Tisch, einem Kleiderständer, einem quadratischen Bodentuch, die eine Hälfte blau angemalt, die andere grün, dazwischen quer durch die Diagonale ein roter Strich - mehr nicht. Doch trotz dieser spärlichen Ausstattung existierten für die Kinder beim Zusehen alle Orte der Handlung: die stark befahrene Straße, die Konditorei mit dem schnippischen Kellner, die winzige Schneiderwerkstatt, das spartanische Zuhause Algot Storms. Es genügte eine Geste oder ein akustisches Signal, z.B. Pfeifen wie Vogelzwitzchern, um eine komplette Parklandschaft in der Vorstellung der Kinder entstehen zu lassen.

Eine unausgesprochene Verabredung wurde getroffen, dass es für die Dauer einer dreiviertel Stunde einen Park gibt und all die anderen Orte, dass es vier Personen gibt, obwohl doch nur ein Schauspieler anwesend war. Dass der Zeigefinger des Schauspielers ein Wurm ist. So einfach.

Genauso funktioniert die virtuelle Welt des Cyberspace. Oder kann sie funktionieren. Chats sind dafür ein gutes Beispiel oder die Webcams bei Tina und Consorten. Wir lassen uns auf diese Spiele ein, glauben was wir lesen, sehen obwohl wir genau wissen oder wissen könnten, was technisch möglich, will sagen manipulierbar ist.

Der virtuelle Raum ist also ein fiktiver Raum, eine kollektive Verabredung, ein Appell an die Imagination, an die Phantasie und das Vertrauen. Stichwort: Netiquette. Netzleute sind in diesem Sinne wie Theaterleute Träumer. Der Traum ist der, den Brecht schon hatte, den Netzaktivisten wie Ricardo Dominguez weiterspinnen oder der im berühmt berüchtigten Toywar ein wenig wirklich wurde. Das hat mit Subversion zu tun, mit einem "Wir"-Gefühl und damit, die Welt durch das, was man tut verändern zu können. Das ist der Kampf der Kleinen gegen die Mächtigen, der Guten gegen die Bösen und die Sehnsucht nach der Eindeutigkeit dieser Rebellion. Mit dem Internet ist nun seit einiger Zeit ein Medium verfügbar, das all dies wieder möglich scheinen lässt. Das macht das Internet auch und gerade für Theatermenschen so attraktiv.

Aber wie gehen sie nun konkret damit um, wie nutzen sie das "neue" Medium und haben sie dem Repertoire der Netzkunst und Internet-Aktivitäten tatsächlich etwas substantielles hinzuzufügen?

Damit komme ich auf den vorhin bereits erwähnten Wettbewerb mit dem Titel "webscene" zurück. Theater- und Performance Künstlerinnen und Künstler aus aller Welt waren gefragt, ein Projekt für das Medium Internet zu konzipieren. Ich zitiere aus der Ausschreibungstext:

'Das Theater' als künstlerische Institution wird sich den neuen Fragen stellen müssen, will es nicht in Gefahr geraten, im Rahmen der Entwicklung der Internet-Kommunikation sich als Kunst von anderen Künsten zu isolieren. (...) Die Radikalität der Entwicklung erfordert möglicherweise radikale (In)Fragestellungen. Kann die künstlerische Intention und der Gestaltungswille von Theatermachern auf der Bühne des Internet eine Fortsetzung finden? Kann der Begriff 'Theater' in den spezifischen Möglichkeiten des Internet neu gedacht werden? Kann hier eine neue Kunstform entstehen?

webscene will einen Impuls geben und startet erstmals den Versuch, theatrale Netz-Performances, in die Welt zu setzen und im globalen Datenraum aufzuführen. Als Innovation und als Herausforderung an alle kreativen Geister, einen Raum zu erobern und neue Modelle des Gestaltens in einem rundum offenen Experimentierfeld zu entwickeln oder auszuprobieren. Aus diesem Gedanken heraus werden keine inhaltlichen Beschränkungen vorgegeben und auch keine exakten Definitionen, was denn eine 'Inszenierung' im Netz sein könnte. (...) Es werden nur Projekte zum Wettbewerb zugelassen, die ausschließlich für das Medium Internet konzipiert sind.

Insgesamt 51 Konzepte wurden daraufhin eingereicht und von der Jury gesichtet. In der Jury saßen Gottfried Hattinger für das Theaterfestival SPIELART, Cornelia Albrecht für das Stadtforum München, Gerfried Stocker von der Ars Electronica, Marie Zimmermann von den Wiener Festwochen und ich als Vertreterin des Medienforum München.

Das Niveau der Beiträge war überraschend hoch und zeigte eine breite Vielfalt an Überlegungen und Ideen. Allerdings war auch nicht das neue, innovative, nie dagewesene Internet-Projekt dabei, das man sich insgeheim vielleicht erhofft hatte. Interessant waren jedoch die verschiedenen Konzepte insofern, als man daran das Spektrum der Möglichkeiten ablesen kann, was derzeit im Internet vorstellbar ist. Und auch, warum mehr eben nicht vorstellbar ist; vorstellbar ganz im Sinne einer theatralen Vorstellung gemeint.

Das Folgende stellt den Versuch einer Kategorisierung dar, exemplarisch belegt durch ausgewählte "webscene"-Projekte. Die Kategorien beziehen sich dabei in erster Linie auf die grundsätzlichen Herangehensweisen, weniger auf die vorgeschlagenen Inhalte. In etwa so wie man differenziert zwischen Oper, Schauspiel, Ballett, Improvisationstheater, Puppentheater, etc.; Inhalte wären dann die eigentlichen Stücke, die gespielt, getanzt, gesungen werden, z.B. Hamlet, Romeo und Julia, Schwanensee.

Was die Inhalte betrifft müssen einige Konzepte als relativ einfallslos bezeichnet werden, eben: Hamlet, Romeo und Julia, Internetvarianten eines Tschechow-Stücks und der Göttlichen Komödie von Dante. Andere Bewerber suchten sich

zeitgenössischere Sujets heraus: das Leben und Wirken Muhamet Alis oder Jack Smiths (Vater der Performance Kunst). Darüber hinaus kamen Themen vor wie Arbeitslosigkeit, Neue Mitte, die Situation der Flüchtlinge in Equador. Ein Projekt nennt sich "Der Kuss" und eines beschäftigt sich mit Atem und atmen.

Spannend schienen auch solche Projekte, die sich auf die ein oder andere Weise mit den spezifischen Gegebenheiten des Netzes auseinandersetzen. Eines heißt "Trash" und hat den alltäglichen Informationsmüll zum Gegenstand, ein anderes "Infonoise" und forscht dem Rauschen in den Netzen und Kanälen nach. Nun aber zu den angekündigten Kategorien, sechs an der Zahl.

Kategorie 1: "Net-Theatre"

So lautet der Titel eines der eingereichten Projekte. Was sich dahinter verbirgt ist eigentlich nichts anderes als die, einem konventionellen Theater nachempfundene Website.

Ein anderes Konzept, das ich ebenfalls in dieser Kategorie einordnen würde, und das sich "Virtuelles Theater" nennt, liefert die Beschreibung eines passiven und aktiven Users. Der passive User wählt ein Stück aus ("Macbeth"), die Art der Interpretation des Stückes ("zeitgenössisch", "multikulturelle Besetzung"), er bestimmt Kostüme, Masken, Spielumgebung und zahlt dafür per Kreditkarte. In Cyber-Anzug und 3D-Brille auf den Augen wohnt er anschließend dem Geschehen bei. Der aktiver User kann im "Virtuellen Theater" auch selber mitspielen, sogar in mehreren Rollen ...

Kategorie 2: Spiele

Als Spiele möchte ich Projekte bezeichnen, bei denen der User aktiv, bzw. interaktiv das Geschehen beeinflusst, bzw. sich durch sein Eingreifen durch die "Handlung" bewegt. Vergleichbar mit dem Aufbau eines Computerspiels existieren mehrere Levels, der User muss gewisse Aufgaben erfüllen, z.B. einen Fragebogen beantworten, und hangelt sich so durch die diversen Schichten der Site. Bei einem dieser Spiel-Projekte geht es um die Austragung eines Ritterturniers, eine Art "Reality Game". Zunächst durchläuft der User eine Reihe von Zugangsrätseln, um sich zum Ritter zu qualifizieren. Anschließend finden Turniere und ein Stechen statt; das Netz als Spielfläche, online interagieren Internet-Akteure mit Video-gestreamten Schauspielern und Tänzern, es gilt Punkte zu sammeln und sich durch "körperliche / erotische attraktivität und durch wissen / intelligenz" hervorzutun.

Kategorie 3: Software

"Künstlersoftware" war ja bereits beim diesjährigen Medien- und Kunstfestival transmediale ein Thema. Bei "webscene" wurden zwei Arten von Softwarekonzepten eingereicht. Zum einen reine Produktionssoftware, um dezentral an Theaterproduktionen arbeiten zu können (beispielsweise um gemeinsam ein Bühnenbild zu entwerfen). Die japanische Gruppe NEST schlug eine Choreografie-Software vor, die die remote-Steuerung von Performern und Bühnenbildelementen regelt, um dadurch "dynamic live performances" zu kreieren.

Zum andern lagen der Jury Projektideen vor, bei denen Software dazu dient, eine Story zu erzeugen. Zum Beispiel die einer "humanoiden" Suchmaschine. Die Suchmaschine entwickelt nach und nach ein Eigenleben, verwickelt den User in einen Dialog, der wiederum allmählich zu einem amourösen Textaustausch führen soll.

Kategorie 4: "Blue Box" Projekte

Das Prinzip funktioniert so, dass verschiedene performative Elemente räumlich getrennt voneinander produziert und anschließend oder in real time auf einer Website zusammengemischt werden. Ein Tänzer in Australien und eine Schauspielerin in München tanzen und schauspielern jeweils vor Ort, werden dabei gefilmt und Aufnahmen von ihnen via Webcam live übertragen. Aber erst durch den Zusammenschritt der beiden Solo-Performances und durch Beimischung weiterer Elemente (Bilder, Sound, Text) entsteht die eigentliche Aufführung, die dann auch nur im Netz als solche wahrgenommen werden kann.

Kategorie 5: Prozessgesteuerte Aktionen

Darunter fallen Internet-Aktionen, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken, ein halbes Jahr oder länger. Bei denen man daher nicht von einer "Aufführung" in dem Sinn sprechen kann, dass die Präsentation um 20 Uhr beginnt und um 22 Uhr zu Ende ist, oder fünf Tage lang eine Website "bespielt" wird. Hier wurden zwei Projekte eingereicht, die sehr ähnlich sind. Bei beiden Projekten geht es um den Aufbau einer Scheininstitution. Im einen Fall eine Firma, die Bio-Grafien herstellt, im anderen Fall um eine Agentur, die sich erst später als Kunstprojekt enttarnt. Bei beiden Projekten wird zunächst ein Firmenprofil entwickelt, Stellenangebote werden online gestellt, Bewerber ausgesucht; beide Projekte spielen mit der Fiktionalität des

Internets. Sie täuschen etwas vor, eine seriöse Firma oder Agentur - also alles andere als Kunst oder Theater - erst allmählich merken die mittlerweile involvierten User, was da eigentlich gespielt wird.

Kategorie 6: ‚FakedFiction‘

Darunter fallen insbesondere die beiden Projekte, die von der Jury als Gewinner prämiert wurden. Das eine Projekt ist das Internet-Roadmovie "FLUCHTEN!" von Kerstin Evert, Regina Wenig und Michael Wolters, und der andere Projektvorschlag kommt von der deutsch-englischen Gruppe Gob Squad: "Missing" bzw. "The Finalist". Ich zitiere zwei Abschnitte aus der Pressemeldung zur Preisverleihung und denke, dabei wird schnell klar, was ich mit "FakedFiction" meine.

Internet Roadmovie FLUCHTEN!

‚Birth of the Cool‘ kann ihren Existenzgründerkredit nicht zurückzahlen. In letzter Konsequenz überfällt sie eine Filiale der Münchner Sparkasse. Im Folgenden ist sie mit drei Millionen auf der Flucht.

Kann man in Bayern flüchten?

"FLUCHTEN!" ist ein Internet- Roadmovie, das im Realraum der Stadt München erzählt wird und zeitgleich im virtuellen Raum des Internets zu sehen ist. Auch wenn "FLUCHTEN!" für ein Online-Publikum konzipiert ist, sorgt es sicherlich auch im Stadtraum unter zufälligen Passanten für Aufsehen.

Der scheinbaren Freiheit des Straßennetzes und der scheinbaren Freiheit des Netzes weltweiter Links, Kontakte und Informationen setzt das Trio Evert/Wenig/Wolters "FLUCHTEN!" entgegen, dessen Bilder aus der Perspektive von Überwachungskameras erzählt und dessen Soundtrack mittels Verwanzung von ‚Birth of the Cool‘ und ihrer Mitstreiter hörbar gemacht wird.

Ihre Flucht ist letztendlich eine Flucht von einer Überwachungskamera zur nächsten, ob sie nun in Banken, Kaufhäusern, an öffentlichen Plätzen, Bahnsteigen, bei McDrive, in privaten Räumen oder, getarnt als Wetterkamera, auf der Zugspitze aufgestellt sind. (...)

Über den Zusammenhang von "FLUCHTEN!" und dem Theater sagen die Künstler: ‚FLUCHTEN!‘ arbeitet an der Entwicklung einer eigenen Ästhetik, die sich mit der Zusammenschau von Theater, Internet und dem Genre Roadmovie auseinandersetzt. Dabei betrachten wir

Theater als das ‚Muttermedium‘ schlechthin, denn es kann sich jederzeit andere Medien einverleiben.“

Gob Squad: MISSING

Ein kleines Privatflugzeug stürzt auf dem Flug nach Las Vegas über der Wüste von Nevada ab. Die Passagiere gelten als tot. Eine Band, von der niemand jemals gehört hat, wird vermisst. Der Fanclub beginnt seine Suche in Chatrooms und Fan-Sites. Das Wrack eines Flugzeugs wird gefunden. Die Black Box läßt auf Sabotage schließen. Das Wrack ist explodiert; es kann Wochen dauern, bis die Körper entdeckt werden.

Der Fanclub der Band wird überflutet von Botschaften verzweifelter Anhänger, die überzeugt sind, dass das Flugzeug sicher gelandet ist. Die Chatrooms sind voll mit Anekdoten und Kommentaren. Die Nachricht wird veröffentlicht, dass die Crew und die Passagiere noch immer nicht gefunden sind. Die Suche hält an. Im Fanclub verbreiten sich Verschwörungstheorien. Ist alles nur ein großer Schwindel? Wo sind sie? Warum haben sie uns verlassen?

Das Projekt besteht aus einem Netzwerk von Webseiten. Der User folgt im Netz gelegten Spuren, um herauszufinden, was wirklich draußen in der Wüste geschehen ist. Auf seiner Suche nach der Wahrheit landet er in Sackgassen, folgt falschen Hinweisen, begegnet in den Chatrooms tragischen Geschichten von verrückten oder einfach nur gelangweilten Menschen. Der User wird von der offiziell wirkenden Website einer Plattenfirma durch ein Labyrinth inoffizieller Fanclub-Seiten, Homepages und Chatrooms geführt. Die Autoren der Websites bleiben im Dunkeln. Ist wirklich jemand gestorben und versuchen die Websites Informationen über den Tod der Bandmitglieder zu sammeln? Oder spielen die Fans in einem ausgeklügelten Schwindel mit?

Was die Jury für diese beiden Konzepten sofort vereinnahmte, waren die Geschichten, die erzählt werden. Dass überhaupt Geschichten erzählt werden und diese auch immer im Vordergrund bleiben und nicht dem Medium untergeordnet sind. Dabei setzen sich beide Projekte dennoch mit dem Medium Internet auseinander, greifen auch beide wieder das Thema der Fiktionalität auf. Was ist echt, was ist live? Kann und darf man allem glauben, was im Web geschrieben und geschattet wird. (vgl. dazu auch Simanowskis *Zur Ästhetik der Lüge. Gefälschte Websites und Hochstapler* in dieser Ausgabe)

Darüber hinaus macht sich FLUCHTEN! die Ästhetik der Web- und Überwachungskameras zu eigen, spielt dabei mit etwas sehr Internet-Technologie-

spezifischem, nämlich den verwackelten, flüchtigen Bildern gestramter Videos. "Missing" dagegen thematisiert auf eine versteckt ironische Art den ganzen Wettbewerb. Geht es doch bei ihnen um vermisste Körper. Jene Körper, fragt man sich da, die es dann doch nur im Theater geben kann und die im großen weiten Cyberspace nirgends zu finden sind.

Was tatsächlich aus diesen Konzepten wird, muss man abwarten. Das Projekt von Gob Squad wird noch dieses Jahr für das Theaterfestival SPIELART produziert und hat inzwischen unter dem geänderten Titel "The Finalists" folgende Gestalt angenommen: Die User können sich auf die Webpage von "The Finalists" einloggen und der Formierung und Bildung verschiedener Charaktere beiwohnen, die über den Zeitraum mehrerer Tage während des Festivals SPIELART immer differenziertere Persönlichkeiten und Eigenheiten bekommen, was letztendlich zu einer Art Selbstzerstörung führen wird. Als User kann man ihre Homepages besuchen, ihnen in Chats 'zuhören' oder sie evtl. via Webcam beobachten:

Over the period of the festival the characters will develop fixations which will ultimately lead to a form of self-destruction. So in its entirety the audience user will have witnessed the creation and bizarre destruction of a fictional character.

Da der Preis in Kooperation mit der Ars Electronica vergeben wurde, wird eine erste Preview im September 2001 in Linz gezeigt werden, und die fertige Produktion dann im November in München, bzw. World Wide im Web.

Im Sinne eines Fazits möchte ich eine Beobachtung und eine Bemerkung anschließen. Vorab sei gesagt - und dessen bin ich mir durchaus bewusst - dass der obige Kurzüberblick und die vorgenommene Kategorisierung den 51 bei "webscene" eingereichten Konzepten sicher nicht gerecht werden konnte. Man könnte sicherlich lange Artikel über jedes einzelne Projekt verfassen. Das habe ich nicht getan. Vielmehr wollte ich versuchen, anhand der Beispiele aus dem Wettbewerb das Potential des Internets als "Bühnenraum" auszuloten, bzw. das Potential des Kunstgenres Theater untersuchen, im Hinblick darauf, ob theatrale Herangehensweisen neue Impulse oder andere Gestaltungs-möglichkeiten für das Medium Internet liefern können.

Zuerst also eine Beobachtung. Bei einer Mehrzahl der vorliegenden "webscene"-Konzepte ist die Rede von der Nutzung der Streaming-Technologie. Die Körperlichkeit von Schauspielern, so die Idee, soll mittels Video-Streaming ins Netz geholt werden. Ich möchte hierzu auf die Site eines Tänzers und Mediengestalters verweisen, der bereits ein Tanzprojekt realisiert und sich mit dem Ausbau dieses Projektes am Wettbewerb beteiligte. Dem Grundgedanke seines Projektes Collecting Movements zufolge, soll das World Wide Web als Aufführungsort für choreografische Inszenierungen genutzt werden.

Was man jedoch bei "Collecting Movements" beobachten kann, ist eine Transformation. Ich sehe Videos. Tolle und teils wirklich gelungene Videos, die in ihrer Kürze und Konzentriertheit hervorragend für eine Online-Präsentation geeignet scheinen. Aber es sind eben Videos und was ich rezipiere, sind Videofilme und keine Tanzaufführungen. Denn was eine Live-Performance von diesen Videopräsentationen unterscheidet ist gerade der Live-Charakter, und selbst wenn diese Filmchen nun nicht geloopt wären und auf der Website geschrieben stünde, dass es sich um Live-Mitschnitte handelte, würde das zum einen nichts an der (Video-)Ästhetik ändern, zum anderen würde dann wieder die eingangs von mir erläuterte Glaubensfrage gestellt werden müssen.

Meine Schlußbemerkung zielt auf die mit dem "webscene" Wettbewerb angeregte Suche nach der künstlerischen Innovation im Internet; Zitat aus dem Ausschreibungstext: "Kann der Begriff 'Theater' in den spezifischen Möglichkeiten des Internet neu gedacht werden? Kann hier eine neue Kunstform entstehen?" Ich behaupte Nein. Damit bin ich dann auch wieder am Anfang angelangt: Vom Ende der Netzkunst... Denn alles, was in der Beschränktheit des Datenraums machbar ist, wurde - so oder so ähnlich - inzwischen gemacht. Von interaktiven Spielen bis zu Live-Streaming Events. Ein wirklicher Innovationssprung hätte zum jetzigen Zeitpunkt viel mehr mit den technischen Machbarkeiten zu tun. Wenn nun auf Projekten wie den vorher vorgestellten das Label "Theater" oder "theatralisch" klebt, so ändert das doch nichts für den User vor dem Bildschirm; ein Videofilmchen bleibt ein Videofilmchen.

Oder noch einen Schritt weiter: Ein Wettbewerb wie "webscene" hat zwar Interessantes zutage gefördert, aber nicht das, was er hätte fördern können. Ich denke das Neue, Andere lässt sich nicht mehr im Internet allein finden, sondern dort, wo die Grenzen vom virtuellen zum realen Raum auch wieder überschritten werden. Also dort, wo das Medium Internet als eines von mehreren einsetzbaren Medien begriffen und wieder mehr als das was es ist, nämlich eine Kommunikations- und Distributionstechnologie verstanden wird.

Denkbar wäre so eine neue, vom 'alten' Theater inspirierte Kunstform allerdings schon; ich würde sie Inter-Aktionen nennen. Sie wäre die Erforschung dieser seltsamen Orte zwischen Realität und Fiktion, die Gratwanderung entlang der Schnittstellen von Echem und Virtuellem, Lokalem und Globalem; Leben und Kunst. Sie erinnert ein bißchen an die Performance- und Happening-Kunst der 60er Jahre. Sie benötigt ein Publikum aus Usern und Zuschauern und beruft sich auf ein "Wir" interagierender Akteure; ohne Publikum könnte sie nicht existieren. Eine solche inter-aktionäre Kunstform wäre sicher nur temporär denkbar, immer einmalig und zweifellos immer auch ein Experiment.