

# Inhalt

---

Einleitung | 7

## 1. AUFTRITTE

**Ostentative Differenzierungen** | 21

1.1 Ostentation. Der Unterschied, den ein Auftritt macht | 29

1.2 Figuration. Die Gestalt, die ein Auftritt verklärt | 36

1.3 Mediation. Die Bedeutung, die ein Auftritt vermittelt | 42

## 2. ANTIMEDIUM

**Grenzsetzungen der Theaterwissenschaft** | 49

2.1 Relevant am Rand. Das antimediale Vorurteil | 51

2.2 Live is live. Die Medialität des Theaters | 55

2.3 Primus inter Pares. Die Intermedialität des Theaters | 68

2.4 Überall und Nirgends. Die Theatralität der Medien | 73

2.5 Return to Ritual. Das Spektakel der Gesellschaft | 79

## 3. SIMTHEATRE

**Kurze Geschichte des Internettheaters** | 85

3.1 Chatroomtheater. Alter Wein in neuen Schläuchen | 89

3.2 Virtueller Karneval. Die Abschaffung des Publikums | 99

3.3 Theatersimulationen. Spiele der Informationsgesellschaft | 104

## 4. AVATARE

**Theatrale Konfigurationen des Computerspiels** | 107

**4.1 Cybertrauerspiele. Die Dramatisierung des Computerspiels** | 112

4.1.1 Dionysos im Cyberspace | 116

4.1.2 Virtuelle Puppenstuben | 120

4.1.3 Berechenbare Trauerspiele | 127

**4.2 Gesamtdatenwerke. Die Kunst der Interaktivität** | 131

4.2.1 Interaktivität als Ideal | 132

4.2.2 Apparate als Heilsbringer | 138

4.2.3 Prototypen interaktiver Kunst | 145

4.2.4 Von Wagner zu World of Warcraft | 156

**4.3 Discover your inner elf. Rollenspiel als Hahnenkampf** | 165

4.3.1 Selbstdarstellung als Selbstbefriedigung | 166

4.3.2 Der Spieler als Spielzeug | 172

4.3.3 Die kulturelle Bedingtheit des Spiels | 175

4.3.4 Virtuelle Hahnenkämpfe | 177

**4.4 Being Lara Croft. Cosplay und Verkörperung | 182**

4.4.1 Die Interpretationen des Avatars | 183

4.4.2 Die Verkörperungen des Avatars | 185

4.4.3 Die Kontrolle über den Avatar | 189

**4.5 Turings Theater. Das Geschlecht der künstlichen Intelligenz | 191**

4.5.1 Fliegende Phalli | 192

4.5.2. Haitianische Trickster | 195

4.5.3 Testende Mathematiker | 198

## **5. iHAMLET**

**Von der Persona zur Personalisierung | 205**

**5.1 Endmoderne Maskeraden. Was vom Selbst bleibt,  
wenn es im Netz auftritt | 207**

5.1.1 Der Mensch als Rollenspieler | 208

5.1.2 Der Auftritt der Persönlichkeit | 213

5.1.3 Wenn Hamlet nie modern gewesen wäre | 217

**5.2 Leben auf Sendung. Wie man lernt, die Kameras zu lieben | 221**

5.2.1 Die Wirklichkeit des Fernsehens | 223

5.2.2 Die Verkörperung des Netzwerks | 228

5.2.3 Die Normalität der Kameras | 232

**5.3 15 MB of Fame. Weshalb das Internet erwachsen wurde | 239**

5.3.1 Die Schaustellung der Körper | 240

5.3.2 Die Dramatisierung des Netzwerks | 243

5.3.3 Das Opfer der Unschuld | 253

**Der Rest des Schweigens. Theatralität 2.0? | 259**

**Dank | 273**

**Literaturverzeichnis | 275**

**Abbildungsverzeichnis | 317**