

BAND 14

# Netztheater

## Positionen, Praxis, Produktionen

Herausgegeben von der Heinrich-Böll-Stiftung und [nachtkritik.de](http://nachtkritik.de)  
in Zusammenarbeit mit [weltuebergang.net](http://weltuebergang.net)



**NETZTHEATER**



**HEINRICH BÖLL STIFTUNG  
SCHRIFTEN ZU BILDUNG UND KULTUR  
BAND 14**

# **Netztheater**

Positionen, Praxis, Produktionen

**Herausgegeben von der Heinrich-Böll-Stiftung und nachtkritik.de in Zusammenarbeit  
mit weltuebergang.net unter redaktioneller Leitung von Sophie Diesselhorst, Christiane  
Hütter, Christian Rakow und Christian Römer**



Diese Publikation wird unter den Bedingungen einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de> Eine elektronische Fassung kann

heruntergeladen werden. Sie dürfen das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen.

Es gelten folgende Bedingungen: Namensnennung: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt). Keine kommerzielle Nutzung: Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Keine Bearbeitung: Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in

anderer Weise verändert werden.

## Netztheater

Positionen, Praxis, Produktionen

Band 14 der Schriftenreihe Bildung und Kultur

Herausgegeben 2020 von der Heinrich-Böll-Stiftung und nachtkritik.de

in Zusammenarbeit mit weltuebergang.net

Redaktionelle Leitung: Sophie Diesselhorst, Christiane Hütter, Christian Rakow  
und Christian Römer

Cover-Foto: © hbs (unter Verw. v. Sarah Bernhardt wpublcDomain\_LafayettePhoto\_London)

Gestaltung: feinkost Designnetzwerk, C. Mawrodiew (basierend auf Entwürfen von State Design)

Druck: ARNOLD group, Großbeeren

ISBN 978-3-86928-222-0

Bestelladresse: Heinrich-Böll-Stiftung, Schumannstr. 8, 10117 Berlin

**T** +49 30 28534-0 **F** +49 30 28534-109 **E** buchversand@boell.de **W** www.boell.de

# INHALT

|         |   |
|---------|---|
| Vorwort | 7 |
|---------|---|

## I POSITIONEN

Anne Aschenbrenner und Sebastian Huber

|                                                                                                 |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Vorstellungsänderung:</b><br><b>Digitale Formate am Burgtheater während der Corona-Krise</b> | <b>11</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Irina-Simona Barca, Katja Grawinkel-Claassen und Kathrin Tiedemann

|                                                                                                          |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Das Theater der Digital Natives:</b><br><b>Einübung in Szenarien des Widerstands und der Empathie</b> | <b>15</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Judith Ackermann im Interview

|                                                                                    |           |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Auf zu neuen Publika!</b><br><b>Zur Praxis des Zuschauens im Online-Theater</b> | <b>20</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Konstantin Küspert

|                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Sozialmediale Theaterräume:</b><br><b>Die performative Parallelwelt von TikTok</b> | <b>24</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Christian Römer

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Live und auf Verlangen: Für ein Theater @home!</b> | <b>29</b> |
|-------------------------------------------------------|-----------|

Madli Pesti

|                                                                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Portaaliteater.ee:</b><br><b>Das estnische Theater und der nationale Rundfunk während der Pandemie</b> | <b>33</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Cornelius Puschke

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>«The Show Must Not Go On» Ein Plädoyer für 1000 neue Theater</b> | <b>35</b> |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|

Christiane Hütter

|                                                                           |           |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Theater der Gegenwart:</b><br><b>Strategiemaschine am Weltübergang</b> | <b>41</b> |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|

Christiane Hütter

|                                                                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>«Echte Menschen» im Theater:</b><br><b>Eine Typologie von Interaktion, Kollaboration und Partizipation</b> | <b>48</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

## II PRAXIS

Trevor Davies im Interview

|                                                                                   |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Wa(l)king Copenhagen:</b><br><b>Eine hybride Performancereihe im Stadtraum</b> | <b>54</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Frank Rieger

|                                                                                                   |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Arbeit in interdisziplinären Teams:</b><br><b>Aus der Frühzeit von Mixed-Reality Projekten</b> | <b>59</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Marcus Lobbes und Mario Simon im Interview

**«Corona war ein Power-Up!»**

**Das erste Jahr der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität** 63

Friedrich Kirschner

**Teilhabe als Notwendigkeit:**

**Theater als Raum pluraler Gemeinschaften** 70

Leoni Vögelin

**Profis des Ausprobierens:**

**Lernen im digitalen Zeitalter** 75

Sophie Diesselhorst

**Auf Zusammenspiel geschaltet:**

**Netztheater-Experimente aus Schauspielschulen** 78

### **III PRODUKTIONEN**

Sophie Diesselhorst und Christian Rakow

**Piratinnen und Komplizen:**

**Der Aufstieg des Netztheaters während der Pandemie** 84

Christopher Rüping, Katinka Deecke und Timo Raddatz im Interview

**«Es braucht ganzheitliche Lösungen»:**

**Aus dem Maschinenraum der Webserie «Dekalog»** 90

Alice Saville

**Keine Show ohne Publikum:**

**Großbritanniens immersive Theaterszene im Lockdown** 95

Elena Philipp

**Digitale Sparte:**

**Der Aufbau von Online-Programmen an Theatern** 99

Esther Slevogt

**Auf der Suche nach dem passenden Interface:**

**Virtuelle Festivalauftritte** 106

Christiane Hütter

**Spiel mit Realitäten:**

**Aus der Geschichte hybrider Kunstproduktionen** 110

Anhang

Die Autorinnen und Autoren 120

# VORWORT

Es gibt ein schönes Gif-Filmchen, das die Netztheater-Pionierin Tina Lorenz (@twena) aus einem der frühen Theater-Streamings im März 2020 anfertigte. Sie nutzte einen Ausschnitt aus Ersan Mondtags Mystery-Inszenierung «Tyrannis»: Eine Dame in weinrotem Morgenmantel und ein älterer Herr mit grünem Pullunder verlassen, einander distinguert die Hände reichend, ein Zimmer: «Regisseurin & Dramaturg Leaving The Probebühne» lautet die Botschaft, die Lorenz diesem Videoschnipsel verpasst hat. Aber wohin gehen sie?

Für die Zeit ab Mitte März dieses Jahres lässt sich diese Frage gut beantworten: Der Weg führte runter von der Probebühne, aber nicht hinauf auf die Premierenbretter, sondern – coronabedingt – an unzählige unentdeckte Orte, in einige der «1000 neuen Theater», wie der Dramaturg Cornelius Puschke in dieser Publikation die utopischen Räume jenseits des Guckkastens nennt. Er führte in Wohnungen von Künstler/innen, auf Balkone, quer durch den Stadtraum, von wo aus live gestreamt wurde. Er führte auf Websites von Häusern und Festivals, die plötzlich zu digitalen Spielstätten mutierten. Er führte in Discord-Gruppen, auf die Telegram-App oder in Zoom-Kanäle, die neue Formen von Inszenierungen ermöglichten. Er führte in Positionen und Diskurse, in veränderte Arbeitspraktiken, in ungekannte Online-Produktionen – er führte ins Netztheater.

Auch wenn viele Netztheater-Experimente zunächst aus der Not geboren waren, bekam das neue Genre bald eine Eigendynamik, bewirkten die ersten Erfahrungen ein sichtbares Weiterdenken. Dem Ertrag dieser Monate und mithin den diversen Erscheinungsformen und Praktiken des Netztheaters widmet sich der vorliegende Band.

Die Auseinandersetzung mit diesem Thema hat einen langen Vorlauf. Seit 2013 gehen die Heinrich-Böll-Stiftung und nachtkritik.de in der gemeinsamen Konferenz «Theater und Netz» den Fragen der Schauspielkunst nach der digitalen Revolution nach. Anfangs wurde das Interesse stark von den Öffentlichkeitsarbeiter/innen der Theater getragen. Wie man «Digital Natives» ansprechen könnte, wie man den Theaterinhalten über den lokalen Resonanzraum hinaus Reichweite verschaffen könnte, solche Fragen galten damals noch als Geschäft für PR-Abteilungen.

In den bisher sieben Ausgaben der Konferenz traten mehr als 100 Sprecher/innen auf, Workshop-Leiter/innen, eine Audience von Künstler/innen und Institutionen, mit denen der kritische Netz-Diskurs über die PR-Belange hinaus denkbar wurde. Blogger/innen wie Anne Aschenbrenner und Marc Lippuner (alias «die kulturfritzen») oder Sascha Krieger erweiterten auf der Konferenz in freier *Grassroots*-Arbeit den Resonanzraum. Die Saat ging auf. Im Corona-Jahr 2020 erwies sich das Netz-Denken als Überlebensgrundlage der Theater: Dieses Jahr entwarf Anne

Aschenbrenner – wie hier vorgestellt – für das Wiener Burgtheater die imaginäre Theaterinszenierung #vorstellungsänderung für Twitter, die zu einem der interaktiven Highlights in Zeiten verschlossener Theatersäle wurde: Die Pionierjahre, da Netzfragen an der Peripherie des Kunstwerks verortet waren, sind vorüber. Die Online-Reflexion ist selbst künstlerische Praxis geworden.

Unser Sammelband *Netztheater – Positionen, Praxis, Produktionen* ist Zeitdiagnose und Phänomen-Sammlung. Er gibt einen Überblick über die Spannweite des Netztheaters, die sich in den Corona-Monaten gebildet hat und deutet die Potenziale an, die in den Formaten und Arbeitspraktiken für eine kommende «Digitale Sparte» der Schauspielhäuser schlummern. Er sucht die historische Vertiefung, gibt Einblick in interdisziplinäre Arbeitsformen der 1990er-Jahre und in die jüngere Geschichte hybrider Formate. Und er fragt danach, welche Gegebenheiten, Arbeitsweisen und Strukturen sich sonst noch verändern könnten oder müssten.

«Das digitale Angebot kann die Chance sein, mit dem Klischee von Theater aufzuräumen – dass man immer sitzen muss, nichts versteht, nicht aufs Handy gucken darf», sagt Intendantin Annemie Vanackere, die am Berliner HAU die Online-Sparte «HAU 4» aufbaut. Mir schwebt «eine Art Netflix für digitales Theater» vor, bekennt André Bückner, Intendant des Staatstheaters Augsburg, das sich einen Namen als VR-Hochburg gemacht hat. «Bei einem Theater, das ich neu machen würde, würde ich dreimal so viel Geld in Aufzeichnungen stecken», bläst Intendant Matthias Lilienthal nach seinem Abschied von den Münchner Kammerspielen und ihrer innovativen «Kammer 4» ins selbe Horn. Die Theater haben in den Corona-Monaten den Zugewinn an Reichweite, Internationalität, Barrierefreiheit und Experimentalmöglichkeit schätzen gelernt. Jetzt müssen sie in die Phase der Nachhaltigkeit eintreten und Strukturen schaffen, die die einstweilen spontan und oft piratisch initiierten Netztheater-Projekte zu einem umfangreicheren Online-Angebot ausbauen. Damit der angebahnte Weg von neuen Generationen von Theatermacher/innen und Theatergänger/innen besritten werden kann. «Regisseurin & Dramaturg Leaving The Probebühne» – und betreten die Digitale Sparte.

Berlin, im Oktober 2020

Sophie Diesselhorst  
und Christian Rakow  
*Redaktion nachtkritik.de*

Christiane Hütter  
*weltuebergang.net*

Christian Römer  
*Referent für Kulturpolitik  
und Neue Medien  
Heinrich-Böll-Stiftung*

## I POSITIONEN



*Was stellen Sie sich eigentlich vor?! - Wir möchten das  
herausfinden und laden zu unserem ersten  
Twittertheaterabend: Kommen Sie morgen Abend nicht ins  
Akademietheater und twittern Sie, was Sie nicht sehen. THREAD  
#vorstellungsänderung*

*– Burgtheater (@burgtheater) 11. Mai 2020*

**ANNE ASCHENBRENNER UND SEBASTIAN HUBER**

# **Vorstellungsänderung: Digitale Formate am Burgtheater während der Corona-Krise**

Als die Content-Managerin am 10. März 2020 an ihrem Schreibtisch im vierten Stock des Burgtheaters ihre Sachen packte, um im Home Office den kürzlich zugezogenen Bänderriss zu kurieren und die digitalen Agenden des Theaters remote von der Wohnzimmercouch aus zu dirigieren, ahnte sie nicht, dass sie erst in knapp einem halben Jahr dieses Haus wieder betreten würde. Laptop und Ladekabel umgehängt, verließ sie das Haus, vom Corona-Virus wusste man zu diesem Zeitpunkt, dass es aus China in Italien angekommen war. Pandemien waren noch Stoffe, aus denen Netflix-Filme sind.

Wenige Tage später sollte der Vorstellungsbetrieb des gesamten Burgtheaters und seiner Spielstätten eingestellt werden, Mitarbeiter/innen sollten ihre Arbeitsplätze verlassen und mit ihren Familien viele lange Wochen in den eigenen vier Wänden verbringen. Tausende Menschen würden auf den digitalen Kanälen des Theaters traurige Emojis und gebrochene Herzen verschicken. Theater und Netz würde neben Kurzarbeitsregelungen das meistdiskutierte Thema in den Sitzungen werden. Hierarchien würden sich auflösen, neue Workflows würden entstehen. Ensemble und Mitarbeiter/innen würden durch Datenströme verbunden. Schauspieler/innen würden Produzent/innen werden: Können Sie die Kamera etwas niedriger halten, wenn Sie sich filmen? Ich lege Ihnen ein Mikrofon ins Postkasterl – Android oder ein iPhone? In acht Wochen würde sich dem Theater ein völlig neuer digitaler Möglichkeitsraum eröffnen.

Mit dem Burgtheaterschauspieler Martin Schwab würde die Content-Managerin Stunden am Telefon verbringen. In seinem Schaukelstuhl sitzend, würde er mit einem ihm unbekannten Gerät namens Tablet auf den Knien ihren Erklärungen zur Selfie-Video-Produktion und WeTransfer-Versand lauschen. Triumphierend würde er in den Telefonhörer rufen: «Ich habe ein Foto von meiner Cordhose gemacht!». Eines Nachmittags im Mai würden sie sich dann auch persönlich treffen: die Content-Managerin, aus dem Küchenfenster gebeugt, der Burgtheaterschauspieler, Thomas-Bernhard-Anekdoten erzählend, auf dem Gehsteig darunter. Sie, Jahrgang 1981, mit einem leidenschaftlichen Hang für alles Digitale und einem Beruf, dessen Aufgabenfeld sich schneller entwickelt, als es einen Namen dafür gibt. Er, Jahrgang

1937, Schauspieler und Vertreter des durch und durch Analogen mit einer gesunden Neugier für die Welt, die sich plötzlich auf den Kopf stellt.

Noch vor einem Jahr, als man mit einer Digitalstrategie in die neue Direktion startete, hätte man mit diesem Absatz einen Science-Fiction-Roman begonnen über ein Burgtheater im Netz, irgendwann in vielen fernen Jahren. Wollte man auch das Burgtheater als innovatives Haus im digitalen Raum etablieren, so hätte es dennoch niemand gewagt, in ein Strategiepapier für die erste Spielzeit zu schreiben: «Im September 2020 bei den Nestroy-Theaterpreisen für ein digitales Format nominiert zu werden».

Von all dem wusste die Content-Managerin nichts, als sie am 10. März 2020 nach Hause humpelte um im Home Office ihren Bänderriss zu kurieren. Am selben Tag noch beschränkt die österreichische Bundesregierung zur Eindämmung des neuartigen Corona-Virus Indoor-Veranstaltungen auf eine maximale Größe von 100 Teilnehmer/innen. Am Freitag, dem 13. März, wird angekündigt, alle «nicht versorgungswichtigen» Geschäfte zu schließen; weitere, verschärfte Veranstaltungsbeschränkungen werden in Aussicht gestellt. Ab Montag, 16. März gelten in ganz Österreich extreme Einschränkungen der Bewegungsfreiheit – zunächst bis 22. März, später sollten diese Beschränkungen noch einmal verlängert werden – bis zum 13. April. Und bald würde klar sein: An einen Theaterbetrieb ist in dieser Saison nicht mehr zu denken.

Manches schien zu diesem Zeitpunkt dafür zu sprechen, den öffentlichen «Auftritt» des Theaters für die Dauer der Schließungen auszusetzen, anstatt auf der eigenen Website «schlechtes Fernsehen» zu produzieren oder in den sozialen Medien einen Kontakt zum Publikum aufrecht zu erhalten, der sich auf nichts mehr beziehen konnte als auf die Hoffnung, einander irgendwann wieder im Theater zu begegnen. Dem durchaus legitimen Beharren auf der Unmöglichkeit von Theater in dieser Situation standen Erwägungen gegenüber, die einerseits Legitimationsfragen betrafen – schließlich war der öffentliche Auftrag der Institution mit der Schließung der Spielstätten nicht einfach erloschen –, andererseits auch und damit zusammenhängend Fragen der Sichtbarkeit und der Aufrechterhaltung des Kontakts zum Publikum.

Die erste, rasch gestartete Serie «#MyHomeIsMyBurgtheater» wählte dementsprechend einen sehr persönlichen Ansatz: Schauspieler/innen des Ensembles filmten sich beim Lesen selbstgewählter Texte, die an einem bestimmten Punkt in ihrem Leben wichtig wurden oder sie schon lange begleiteten. Das Publikum liebte diese Filmchen, die allein auf Facebook an die 50.000 Menschen erreichten. Als Format war «#MyHomeIsMyBurgtheater» deutlich auf Kundenbindung und Dienstleistung ausgerichtet und drohte in der Flut ästhetisch anspruchsloser selbstgefilmter Äußerungen von Einzelpersonen auf allen möglichen Internet-Plattformen während der Corona-Krise bald unterzugehen.

Mit der Serie «Wiener Stimmung» wurde der künstlerische Anspruch deutlich verstärkt: 22 dotierte Aufträge vergab das Burgtheater an österreichische Autor/innen für ca. 10-minütige Monologe, die von einem kleinen, meist nur aus Regie, Kamera und Dramaturgie bestehenden Team gemeinsam mit den jeweiligen

Schauspieler/innen mitten in der Krise via Videokonferenz filmisch umgesetzt wurden. Sukzessive wurde am Burgtheater das digitale Angebot erweitert: Auf der Website wurde der Spielplan durch ein Online-Kalendarium ersetzt, täglich wurden ein bis mehrere Online-Formate angeboten: Streamings, Lesungen, Spielanleitungen, Zoom-Workshops...

All diese Aktivitäten waren legitim, ihren Zielsetzungen entsprechend erfolgreich, aber – polemisch gesprochen – kein Theater. Und auch kein Internet: Das Bedürfnis nach Partizipation, das soziale Netzwerke befriedigen und das sie so erfolgreich macht, war immer noch auf Shares und Likes begrenzt. Wie könnte man das aufbrechen?

«Ich denke an ein Theater ohne Theater», sagte der Dramaturg in einer der Zoom-Redaktionskonferenzen. «Hold my beer», dachte die Content Managerin. Was dann geschah, hatte nicht einmal sie selbst für möglich gehalten: Am Abend des 12. Mai fanden sich hunderte Menschen im Internet zusammen, um auf Twitter unter dem Hashtag #vorstellungsänderung von einer Vorstellung zu erzählen, die nur in ihrer Vorstellung stattfand. In über dreitausend Tweets wuchs eine kollektive Erzählung eines Theaterabends, der gar nicht stattfand, ja in Tagen von Veranstaltungsverbots gar nicht stattfinden durfte – ohne dass das Theater inhaltlich etwas vorgab oder eingriff. Nicht zuletzt durch den Algorithmus von Twitter erfuhr das gemeinsame Spiel in kurzer Zeit hohe Aufmerksamkeit und führte in Deutschland und Österreich die Trending Topics an.

Die Ankündigung dieses fiktiven Theaterstücks gehorchte den konventionellen Mindestanforderungen gängiger Spielplantexte: ein Titel («Der unheimliche Eindringling»), ein Genre (englische Schauerromantik), das personale Setting («Familie», Besetzung unter Nennung einiger Schauspieler/innen des Ensembles). #vorstellungsänderung bediente sich so angesichts der komplexen Kunstform Theater eines extrem reduzierten, vereinfachenden Ansatzes: Das gemeinsame Spiel, die gemeinsame Imagination und Kreation waren die zentralen Mechanismen dieses Abends. Dafür wurde deutlich Bezug genommen auf eine allen Beteiligten bekannte, konventionelle Anordnung, den abendlichen Besuch einer Vorstellung im Akademietheater. Auf diesen gemeinsamen Erfahrungshorizont konnten sich die Mitspieler/innen jederzeit beziehen, der Rahmen wurde im Verlauf des Spiels auch häufig thematisiert, aber nie durchbrochen. Die Verabredung «Theater» blieb als grundlegende Spielregel zu jedem Zeitpunkt aufrecht. Dieser Rückbezug war in den meisten Fällen auch der Ausgangspunkt kritischer Stellungnahmen. Kritik an der «Handlung» des «Stücks» oder deren Implikationen, oder der Abgleich mit dem «Bühnengefühl» eines Theaterbesuchs bezogen sich wie selbstverständlich auf Ansprüche an «Unterhaltung», «Sinn» und emotionale Beteiligung, die einem anderen Medium und einer anderen ästhetischen Form zugehören.

#vorstellungsänderung blieb bisher ein einmaliges Experiment, das im Spannungsfeld von Kunst und Kreativität und den Möglichkeiten der Quantifizierung und Kommerzialisierung vor allem Fragen aufwirft: Inwieweit lassen sich theatrale Formen im Netz entwickeln, die ohne oder mit deutlich geringerem Rückbezug auf die «klassische», seit dem 19. Jahrhundert gebräuchlichere Form des Theaters der

getrennten Räume und Rollen auskäumen? Lassen sich auf diese Weise nicht nur gemeinsame «Vorstellungen» von Vorgängen und Geschichten auf einer solchen Bühne schaffen, sondern womöglich neue Formen von Theatralität in anderen als den angestammten Räumen mit ihren sozialen Beschränkungen erspielen? Oder ist der Gedanke, dass Theater in getrennten Räumen stattfindet, ohnehin schon längst passé? Wie viele Räume hat Theater im Netz? Besteht das Internet nicht aus unzähligen Räumen? Vor allem aber: Besteht der Sinn und die potentielle gesellschaftliche Relevanz eines Formats wie #vorstellungsänderung letztlich in (etwas anderem) als seiner schieren Existenz?

In der «Kultur der Digitalität» (Stalder) möchten Menschen zu kulturellen Akteuren und Kulturproduzenten werden und sich an kulturellen Aushandlungsprozessen beteiligen. Corona hat diesen Prozess vorangetrieben. Welche Rolle sollen Theater dabei spielen? Vielleicht müssen wir ab und an unsere Vorstellungen ändern, um zu einem neuen Theater im Netz zu kommen.

# Das Theater der Digital Natives: Einübung in Szenarien des Widerstands und der Empathie

Wer vom «Theater der Digital Natives» sprechen will, muss sich beeilen und sich gleichzeitig damit zufriedengeben, dass alle Erkenntnisse schon am nächsten Tag überholt sein könnten. Das betrifft auch die Frage, wie wir in Zukunft Theater spielen, anschauen und produzieren werden. Theater ist die Institution mit dem ältesten Wissen über die gesellschaftliche Kraft des Spielens. Das Theater der Digital Natives, wie wir es am FFT Düsseldorf beobachten und begleiten, steht für ein neues Spiel aus geteiltem Wissen, digitalen Technologien und Räumen der Verantwortung.

## Wer sind die Digital Natives?

John Perry Barlow prägte 1996 in seiner «Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace» den Begriff der «Digital Natives» mit dem Satz: «You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants»<sup>1</sup>. Die ersten Web-Kids mussten sich enorme technische Fähigkeiten aneignen. Das frühe Internet war nicht «benutzerfreundlich», dafür bot es nie dagewesene Möglichkeiten der Interaktion und Partizipation.

Die Voraussetzungen der Digital Natives von heute sind grundsätzlich andere. Die smarten Geräte, die sie zu Hause und unterwegs benutzen, geben sich mobil und intuitiv. Sie sind zwar allgegenwärtig und in zahlreiche Alltagstätigkeiten eingeschrieben, bieten aber wenig Einblick in ihre Funktionsweisen. Wenn wir heute von Digital Natives sprechen, dann beschreiben wir weniger eine Fähigkeit als vielmehr eine bestimmte Art der Sozialisation. «Digital Natives» ist keine Selbstbezeichnung.<sup>2</sup> Der Begriff beschreibt nicht individuelle Kompetenzen und

1 Siehe: [www.eff.org/de/cyberspace-independence](http://www.eff.org/de/cyberspace-independence) (aufgerufen am 29.4.2020)

2 Eine Studie des Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet aus dem Jahr 2018 besagt, dass Jugendliche sich selbstbewusst im Umgang mit dem Internet und ihren Eltern oder Großeltern deutlich überlegen fühlen. Sie differenzieren aber gleichzeitig ihre eigenen Fähigkeiten und wünschen sich, dass nicht davon ausgegangen wird, dass sie diese qua Geburt besitzen. Die gesamte Studie kann online eingesehen und heruntergeladen werden unter: [www.divsi.de/publikationen/studien/divsiu25-studie-euphorie-war-gestern](http://www.divsi.de/publikationen/studien/divsiu25-studie-euphorie-war-gestern)

Praktiken, sondern eine jüngere Generation, die eine sich transformierende Welt anders bewohnt. Wie bei Barlow beschreibt der Begriff «Digital Natives» die Differenz zwischen denjenigen, die ihn verwenden, und denjenigen, die er bezeichnen soll.

In naher Zukunft wird es nur noch Digital Natives geben. Die Bedeutung und Anwendung des Begriffs werden sich dann verändern. Umso wichtiger, sich jetzt mit den Potenzialen des besonderen Generationenverhältnisses zu beschäftigen, von dem er geprägt ist. Denn gerade jetzt teilen Menschen, die sich noch an ein Leben ohne Internet erinnern, und Menschen, die sich ein Leben ohne digitale Vernetzung nicht mehr vorstellen können, die Welt miteinander.

## Das Theater der Digital Natives

Im Jahre 2019 nutzten acht von zehn Menschen ab 14 Jahren in Deutschland ein Smartphone.<sup>3</sup> Damit ist die Digitalisierung ganz automatisch im Theater angekommen, und zwar in Form von Alltagsstätigkeiten und Wahrnehmungsweisen, die nicht in analog und digital unterschieden werden können: vom Zugriff auf Information über den Konsum von Musik bis zum Navigieren durch die Stadt, von ständiger Erreichbarkeit bis zur Suche nach Motiven für das Social-Media-Profil. Das Wissen um die eigene mediale Sichtbarkeit und die Spuren, die wir im Netz hinterlassen, sind längst tief in unser Handeln eingesickert. All das bringen wir mit, wenn wir ins Theater kommen.

Wenn wir vom Theater der Digital Natives sprechen, meinen wir nicht (nur) den Einsatz «neuer Medien», um alten Geschichten einen neuen Anstrich zu verpassen. Wir meinen eine Kunstform, die die fortschreitende Digitalisierung als Chance nutzt, um neue Formen der Teilhabe zu erproben und um eingetübte Machtverhältnisse zu verändern. Es geht um einen tiefgreifenden Wandel, um neue Narrative und Dramaturgien, um neue Arten der Gemeinschaft. Wir meinen ein Theater, das immer wieder die Frage nach dem Zusammenhang von Digitalisierung und Demokratie stellt.

## Die Rolle des Publikums

Mit fortschreitender Digitalisierung hat sich das Verhältnis zwischen Künstler/in und Publikum radikal verändert. Wurde die Rolle der Zuschauer/innen häufig als passiv wahrgenommen, so muss man heute mit dem Journalisten Jay Rosen von «People Formerly Known as the Audience»<sup>4</sup> sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement, Beteiligung und damit auch Verantwortung gehört. Für eine

<sup>3</sup> Siehe: [www.marktforschung.de/aktuelles/marktforschung/achtvon-zehn-menschen-in-deutschland-nutzen-ein-smartphone](http://www.marktforschung.de/aktuelles/marktforschung/achtvon-zehn-menschen-in-deutschland-nutzen-ein-smartphone) (Alle noch folgenden Links aufgerufen am 21.9.2020)

<sup>4</sup> Zitiert nach: Michael Jäckel «Kann man die Mediengesellschaft des 21. Jahrhunderts schon sehen? Über Natives, Immigrants und «People Formerly Known as the Audience»»; in: Digital Natives oder Digital Naiv? Medienpädagogik der Generationen, von Sonja Ganguin und Dorothee Meister (Hg.), 2012.

jüngere Generation, die bereits mit dem Internet aufgewachsen ist, ist dieser Modus auch im Theater ganz selbstverständlich. Für die neue Praxis der Teilnehmenden hat das Theater noch keinen neuen Begriff gefunden. In den zurückliegenden rund 30 Jahren sind vermehrt Theaterformate entstanden, die auf die Einbeziehung der Zuschauer/innen und deren aktive Mitgestaltung der Aufführung abzielen.<sup>5</sup> Hier bildeten der emanzipative Impuls freier Theaterformen, die sich vom bürgerlichen Theater der Repräsentation abgrenzen, und die Performance-Kunst eine Allianz mit den Utopien von Demokratisierung und Mitbestimmung, von denen die frühe Phase des Internets geprägt war.

Mit dem Einzug der Digital Natives auf Bühnen, in Geschichten und in die Zuschauerräume wird das Spiel zum Game mit klaren Regeln, das die Zuschauer/innen mitspielen (müssen). Sie übernehmen als Spieler/innen Verantwortung für das Geschehen wie beispielsweise bei *machina eX*, tauchen ein in immersive Settings und erfahren Kritikfähigkeit und Reflexion jenseits der Distanz wie bei *The Agency*. Wissen und Macht werden auf diese Weise neu verteilt, sodass sich im besten Fall, wie es häufig bei Performances von *pulk fiktion* der Fall ist, ein Raum für gemeinsames Lernen und kollektive Erfahrungen über Altersgrenzen hinweg eröffnet.<sup>6</sup> Im Theater der Digital Natives gehen Post-Internet-Ästhetik, immersive Performance und Spiel-Strategien Hand in Hand mit neuen Formen von Vergemeinschaftung, um Modelle von Kritik und Politik abzulösen und neue Formen des politischen und künstlerischen Handelns zu erproben. Digital Natives, die in eine Welt des «There is no alternative» geboren wurden<sup>7</sup>, erfahren sich selbst als Handelnde und proben im künstlerischen Kontext Szenarien des Widerstands und der Empathie.

## Das Konstrukt «Generation»

Klassische Institutionen wie Schule, Universität und Familie gründeten bis vor nicht allzu langer Zeit auf einem Wissensvorsprung von Einzelnen (Älteren) und einem Verständnis von Lernen als Akkumulation von Wissen. Diese Verhältnisse

- 5 Die Frage nach der aktiven Beteiligung der Zuschauer/innen oder die gemeinschaftliche Produktion eines künstlerischen Ereignisses ist eine der zentralen Fragen der Gegenwartskunst und des -theaters. Im deutschsprachigen Kontext sei als ein frühes Beispiel auf die Ulmer Dramaturgie von Claus Bremer ab Ende der 1950er Jahre verwiesen: <https://zkm.de/de/publikation/claus-bremer-mitspiel>; einen guten Überblick über die Entwicklungen in der bildenden Kunst im internationalen Kontext bietet: *The Art of Participation. 1950 to Now*, San Francisco Museum of Modern Art, London und New York 2008. Für eine kritische Perspektive auf den «social turn» in den Künsten sei außerdem auf Clair Bishop: *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London und New York 2012, verwiesen sowie auf Diedrich Diederichsen: *Eigenblutdoping. Selbstverwertung, Künstlerromantik, Partizipation*, Köln 2008.
- 6 Bei den genannten Gruppen handelt es sich nur um einige Beispiele, die wir in unserer Praxis am FFT begleiten.
- 7 Margaret Thatcher prägte diesen Satz in ihrer Zeit als britische Premierministerin (1979–90). Es ist die Zeit, in der diejenigen geboren wurden, die heute als Digital Natives bezeichnet werden.

Perfect Romance von The Agency



werden im Zuge der Digitalisierung nun neu ausgehandelt, die Wissensbestände radikal anders verteilt.

Avancierte Praktiken aus Theater und Performance für ein junges Publikum weisen schon lange den Weg zum Theater der Digital Natives als einem Theater, in dem das Konstrukt «Generation» immer wieder neu verhandelt wird. Kindliches Spiel trifft hier auf das Spiel der Mittel und der Narrative und ergibt im Theatersaal häufig explosive Rezeptionserlebnisse. Dabei sind die Darstellenden Künste für junges Publikum nach oben alters-unbegrenzt, häufig sitzen hier die heterogensten Zuschauer/innengruppen zusammen. Schon deswegen wird Wissen hier anders bewertet und verteilt, werden gelernte Aufmerksamkeitsökonomien unterlaufen und kulturelle Codes gehackt. Vertreter/innen unterschiedlicher Generationen begeben sich in eine ergebnisoffene Auseinandersetzung über die Welt. Kinder und Jugendliche erleben sich nicht als User/innen, sondern als selbstbewusste Expert/innen, Mitgestalter/innen und Hacker/innen.

## Theater als Hackspace

Auf die Frage, was ihre Künstler/innengruppe pulk fiktion zur Arbeit brauche, sagte die Regisseurin Hannah Biedermann bei der Konferenz «Theater & Netz» 2019, es reiche, wenn jemand da sei, der löten kann, und es einen technischen Leiter gäbe, der nicht so genau hinsieht. In der Situation des Übergangs, in der wir uns befinden, sind Künstler/innen gleichzeitig Pionier/innen und Störenfriede eines Systems, das die Fragen der Digitalisierung gerade erst zu begreifen beginnt.

Ein Leitmotiv des Theaters der Digital Natives ist die Praxis des Cultural Hacking, wie sie Torsten Meyer beschreibt, «als kritisches und subversives Spiel mit kulturellen Codes, Bedeutungen und Werten. Es geht dabei um die Erkundung kultureller Systeme mit dem Ziel, sich darin zurechtzufinden und zugleich neue Orientierungen in diese Systeme einzuführen.»<sup>8</sup> Das Theater als Institution tut gut daran, einen Nährboden für diese Störungen zu bieten. Es sollte sich mit all seinen Ressourcen als Hackspace für die Digital Natives darbieten. Ein Theater der Digital Natives, das der Macht der digitalen Konzerne und Überwachungsapparate begegnen will, muss die Potenziale des Hacks und der Störung im System erkennen – gerade im eigenen. Es setzt auf kollektives Wissen, geteilte Verantwortung und neue Modelle der Zusammenarbeit. Es entsteht, wenn wir wissen, etwas nicht (besser) zu wissen, obwohl die Welt von Informationen nur so strotzt.

*Der Text basiert auf einem Aufsatz, der hier verfügbar ist:*

*<https://fft-duesseldorf.de/media/on-live-2020-das-theater-der-digital-natives>.*

<sup>8</sup> Siehe: <http://kunst.uni-koeln.de/kpp/hefte/heft-29>

# Auf zu neuen Publika!

## Zur Praxis des Zuschauens im Online-Theater

*Welche Lehren können Theater und Theatermacher/innen im Hinblick auf ihr Publikum aus den Netztheater-Erfahrungen des Frühjahres ziehen? Judith Ackermann ist Forschungsprofessorin für Digitale und vernetzte Medien in der Sozialen Arbeit an der Fachhochschule Potsdam. Sophie Diesselhorst und Christiane Hütter haben mit ihr über die Herausforderungen der Online-Theater-Rezeption gesprochen und darüber, welche Social Media zum Theater passen.*

**Der Lockdown hat dem Netztheater einen nie geahnten Aufschwung beschert. Aber jetzt, wo die Theater wieder ein Publikum hineinlassen dürfen, scheint ihr Online-Enthusiasmus weitgehend verpufft. Woran liegt's?**

Ackermann: Die Theater sind sehr beschäftigt damit, den physischen Betrieb wieder anzuschieben und die ganzen Anforderungen umzusetzen. Die ganze Energie, die während des Lockdown in die Entwicklung digitaler Formate gesteckt wurde, shiftet jetzt da rüber. Aber ich bin optimistisch für das Netztheater: Wenn der physische Regelbetrieb wieder läuft, kann der nächste Schritt sein zu integrieren, was wir in der Lockdown-Phase gelernt haben.

**Könnte das weitgehende Ausbleiben von Online- oder Hybridformaten aber auch etwas mit der allgemeinen «Streaming-Müdigkeit» zu tun haben? Viele Zuschauer/innen beklagten schon während der Lockdown-Zeit, dass es mühsam sei, sich auf Streams zu konzentrieren.**

Ackermann: Die Rezeptionssituation ist natürlich eine ganz andere: Das Netztheater muss sich in meine Alltagssituation integrieren. Es gibt nicht, wie sonst im Theater, dieses mit den anderen Zuschauer/innen geteilte Setting, das meine Aufmerksamkeit letztlich auf die Bühne richtet, sondern für jede, die an einer Vorstellung teilnimmt, ein eigenes Setting. Von der Idee her ist das Digitale ja ohnehin darauf ausgerichtet, dass ich immer verschiedene Sachen gleichzeitig mache und nicht nur rezipiere, sondern auch interagiere. Für das Theater ist es aber noch neu, Nebenbeimedium zu sein.

**Wenn ich einen klassischen Theaterstream gucke, kann ich in der Regel nicht interagieren...**

Ackermann: Genau. Ich kann mich höchstens ein bisschen mit anderen Zuschauer/innen austauschen, oder auch mal etwas an die Macher/innen zurückmelden, aber grundsätzlich soll ich mich auf eine Sache konzentrieren, und das funktioniert nicht so gut. Wir sind anders konditioniert in unserem Digitalverhalten, man wird also anfangen, gleichzeitig noch etwas anderes zu machen, und den Anschluss verlieren an den Stream. Das produziert Frust.

**Netztheater-Macher/innen sollten sich also auf die Entwicklung interaktiver Formate konzentrieren?**

Ackermann: Es macht auf jeden Fall Sinn, die Zuschauenden partizipieren zu lassen – auf unterschiedlichen Ebenen. Zusätzlich sollte man unbedingt schauen, wie man leichte Ein- und Ausstiegsmöglichkeiten schaffen kann, indem man immer wieder die Möglichkeit gibt dazuzustoßen, indem man modular denkt.

**In der Zoom-Performance «Lenz» am Residenztheater München wurde die Verbindung zwischen Schauspielerin und Publikum hergestellt, indem die Zuschauer/innen aufgefordert waren, ihre Zoom-Kameras und -Mikros eingeschaltet zu lassen, so dass man wie im Theater still und konzentriert dazusitzen musste, um nicht zu stören...**

Ackermann: Das ist aber schon ein krasser Eingriff in die Publikumssituation! Das gibt es ja im physischen Theaterraum auch eher selten, dass das Publikum so im Hellen sitzt, dass jede/r Zuschauer/in Angst haben muss, jederzeit adressiert zu werden. Um herauszufinden, welche Konzepte von Publikum fürs Netztheater funktionieren, müssen wir uns auf der Rezeptionsseite fragen: Wo kann man das Publikum teilhaben lassen, ohne es zu überfordern? Aber natürlich auch auf der Macher/innenseite: Wie kann den Schauspieler/innen das Gefühl vermittelt werden, dass sie keinen Film machen, sondern dass sie mit Personen interagieren, die nicht Teil der performenden Gruppe sind – auch wenn diese Personen nicht physisch kopräsent sind?

**Was macht für Sie eigentlich das Spezielle an Netztheater aus, was unterscheidet es von Online-Film-Formaten oder Youtube-, Twitch-Performances?**

Ackermann: Twitch kommt für mich schon sehr nah heran, weil es eine Livesituation gibt, in die ich als Zuschauer/in über den Chat eingreifen kann. Aber die meisten Theater haben ja erst einmal anders gedacht. Und klar sind diese ganzen Youtube-Kurzformate wie «Zoom in: Romeo + Julia» vom Jungen DT Berlin oder «Die tägliche Dosis» vom Staatstheater Darmstadt, die im Lockdown produziert wurden, toll – aber häufig auch recht hermetisch. Sie repräsentieren eigentlich eine andere Kunstform, denn sie denken das Feedback vom Publikum nicht mit,

obwohl man online auch ohne Livemoment eine Rückkopplung herstellen kann: indem man zum Beispiel seriell denkt, einen Film veröffentlicht, die Reaktionen sammelt und in den nächsten Film integriert.

**Für solche partizipativen Ansätze muss das Theater auf ein Publikum bauen können, das sich in diesen digitalen Kanälen sicher fühlt. Das ist aber eher das Publikum der Zukunft, das nicht ins Theater geht, sondern stattdessen auf TikTok selbst performt. Das klassische Theater-Publikum wiederum ist in der Breite nicht besonders affin zu digitalen Formaten.**

Ackermann: Ja, das ist ein Spagat. Einerseits soll das digitale Theater Personen abholen, die normalerweise nicht ins Theater gehen, aber online Interesse haben könnten an theatralen Formen, andererseits soll es die nicht verstören, die gerne ins Theater gehen wollen. Bei den Zoom-Performance-Formaten im Netztheater haben wir zum Beispiel gesehen, dass die sich häufig sehr stark daran orientierten, wie digitale Kommunikation stattfindet, und nicht so stark daran, was das Spezifische von Theater ist. Davon fühlen klassische Theatergänger/innen sich aber nicht wirklich angesprochen, und digitalaffine Zuschauer/innen wiederum sind da schon viel weiter und denken: Warum machen die so einen infantilen Quatsch mit Zoom? Ich glaube aber, es gibt einen Weg, beide Publika zu erreichen. Indem ich im digitalen Raum Zusatzinformationen – Hintergrundinfos zum Stück, zur Produktion – zu meinen Inszenierungen streue, kann ich zum Beispiel auch dem «analogen Publikum» einen Mehrwert bieten, der es aber nicht verschreckt. Wer sich darauf einlässt, wird irgendwann vielleicht auch bereit sein, noch weiterzugehen, in Interaktion zu treten. So lässt sich Offenheit kreieren. Gleichzeitig kann ich durch solche kleinen «Hinter den Kulissen»-Teaser vielleicht auch Leute aus dem digitalen Raum dazu verführen, sich mal auf den Weg in mein Theaterhaus zu machen. Man muss Theater ganzheitlich denken und dann die Besonderheiten der digitalen Kanäle angucken und überlegen, wie kann ich die bestmöglich als Elemente davon denken. Also nicht: Diese eine Inszenierung in dieses eine digitale Format pressen. Sondern: Wie kann ich diese Inszenierung als Erfahrungsraum erweitern und zugänglicher machen?

### **Welches Social Medium passt zum Theater?**

Ackermann: TikTok macht sehr viel Sinn fürs Theater! Eine Studie vom Rat für kulturelle Bildung zum Medienkonsum junger Menschen hat jüngst bestätigt, dass nur ein kleiner einstelliger Prozentsatz Theater auf Youtube guckt. Hingegen ist ein viel größerer Anteil aktiv auf TikTok, auch zu Theaterthemen: Wenn man mit Theater-Hashtags wie #Macbeth guckt, dann findet man Videos, wo Schüler/innen die zentralen Motive des Stücks in 20 Sekunden präsentieren. Auch wenn Videos nicht länger als eine Minute sein dürfen: TikTok ist beliebt und niedrigschwellig. Bisher sind dort aus dem Theaterbereich vor allem Schauspieler/innen präsent, die Theater selbst noch nicht wirklich. Da könnte, sollte noch einiges passieren.



## Sie machen selbst Wissenschaftskommunikation auf TikTok – welche Tipps haben Sie für Theater(macher/innen), die damit arbeiten wollen?

Ackermann: Für die Theater könnte die Duett-Funktion interessant sein, in der sie eine Challenge starten können mit einer Szene und Menschen dazu auffordern, sich performativ damit auseinanderzusetzen, Teil der Inszenierung zu werden. Das Medium an sich hat eine interessante Eigenlogik. Es ist oft nicht nachvollziehbar, wie was ausgewertet wird. Das führt dazu, dass es in ganz vielen TikToks genau darum geht, herauszufinden, wie der Algorithmus funktioniert. Das TikTok Publikum hat also ein Erkenntnisinteresse und lässt sich nicht davon abschrecken, dass die Bühne noch erforscht werden muss. Das lässt sich ja vielleicht aufs Netztheater übertragen. Was auch noch zu beachten wäre, ist, dass man nicht auf Chronologie setzen kann, weil die Videos den Follower/innen nicht zwangsläufig in der Reihenfolge ausgespielt werden, in der ich sie poste. Sie müssen also so gemacht werden, dass jeder Clip für sich funktioniert.

## Wie und wo knüpfen die Theater am besten an ihre Online-Experimente an, wenn nach der Aufnahme des «Regelbetriebs» wieder Zeit und Energie dafür da sind?

Ackermann: Das erste, was ich mir wünschen würde, wäre, dass das Theater aus diesem physischen Raum wieder herausläuft, und zwar quasi durchs Publikum. Indem es zum Beispiel auf TikTok zu jeder Aufführung eine Challenge gibt, deren kreativer Output dann zu einer eigenen Online-Inszenierung collagiert wird. Das ist nicht aufwändig: Ich brauche nur einen Hashtag, und das Online-Publikum, das sich reaktivieren und ausbauen lässt. Es ist die Hybridität zwischen Formaten und zwischen Publika, an der wir arbeiten können und sollten.

# Sozialmediale Theaterräume: Die performative Parallelwelt von TikTok

Das komische Gefühl verschwindet schnell. Das komische Gefühl auf einem Schulhof zu sein. Als über 30jähriger 14jährige bei eitlem Verhalten zu beobachten. Das hört auf, sobald die Algorithmen trainiert sind, und mir mehr und mehr gut gemachte, überraschende, witzige und vor allem sprühend kreative Kurzvideos gezeigt werden, auf der «fyp», der «for you page» von TikTok. Jenem (zu Recht, siehe Kasten am Textende) hochumstrittenen chinesischstämmigen Netzwerk, welches als erstes unter den großen Social Media mit genuin theatralen Mitteln arbeitet; im Gegensatz zu den Veranstaltungseinladungen von Facebook, dem schnarchigen Karussell der Belanglosigkeiten, den kurzen Texten von Twitter, der Heimat sarkastischer Zyniker/innen, und den Fotos von Instagram, diesem ironiefreien Rummelplatz der Eitelkeiten.

Wir müssen vielleicht nochmal über die häufig verwendete Definition von Theater sprechen. «Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht», wie es Peter Brook in «Der leere Raum» formuliert. Abgesehen davon, dass diese Formulierung die Frage unbeantwortet lässt, was mit all den Zuschauer/innen und Performer/innen ist, die keine Männer sind, lässt die Definition noch etwas anderes vermissen, was eigentlich das Theater ausmacht: physische Kopräsenz. Jenes «Zusehen», das Brook verlangt, ist eigentlich ein «Dabei sein», eben nicht ein bloßes Betrachten, sondern ein gleichzeitig Erleben.

## Die einzigartige Unmittelbarkeit des Theaters

Im Theater werden im Idealfall durch die zentralen Theaterzeichen – Körper und Stimme der Schauspieler/innen – Situationen aufgespannt, denen wir uns als Zusehende nicht entziehen können. Wenn sie gut sind, spielen sie geschickt auf der Klaviatur der Spiegelneuronen; eine Distanzierung ist nicht möglich, weil es schlicht keine physische Distanz gibt. Ideales Theater verlassen wir erschüttert, bewegt, wir müssen die Fingernägel aus den Sessellehnen ziehen, unsere Gesichter trocknen und lange über das Erlebte – nicht bloß Gesehene! – nachdenken. Darum ist eine Aufzeichnung auch des besten Theaterabends immer nur eine Aufzeichnung, kann nie diese Unmittelbarkeit entfalten. Man mag denken «Ach, das ist ja

witzig, Nebel als Bühnenbild!» oder «Erstaunlich, ist das ein Trick mit dem Würstchen?». Wenn man aber in einer wirklich guten Theatervorstellung sitzt, sind diese Gedanken unmöglich oder zumindest nicht vordringlich, man ist ganz Zeugin, gepackt und fortgetragen von der Situation. Wir wissen alle, dass diese Momente sehr selten und kostbar sind, aber es sind auch diese Momente, die uns begeistern und uns an diese Kunstform binden, denn Theater ist die einzige Kunstform, die das kann. Und oft, wenn wir mit Nicht-Theater-Menschen ins Theater gehen, müssen wir hinterher sagen: «Aber Theater kann auch ganz toll sein!» Und wir wünschen uns, dass es das immer wäre.

Aber genau das ist der Grund, warum Theater in der Breite der Gesellschaft nicht in dem Maße vorkommt, in dem es vorkommen müsste. Wir haben diese riesigen Häuser an den ersten Adressen der Stadt, hunderte Leute, die hart arbeiten, um Theater zu ermöglichen, und eine signifikante Förderung durch die öffentliche Hand, um das Theatererlebnis möglichst zugänglich zu machen; und dennoch, seien wir ehrlich, geht die überwältigende Mehrheit der Leute, gerade auch der jungen Leute, schlicht nicht hin, zumindest nicht freiwillig. Für weite Teile der Bevölkerung, insbesondere außerhalb des Bildungsbürgertums, ist Theater etwas, das anderen Menschen zustößt. Und wenn es sie aus welchem Grund auch immer ins Theater verschlägt, dann fehlt ihnen das Vokabular, die Übung mit jenem besonderen Zeichensystem umzugehen, um die Inhalte zu dekodieren. Und das ist natürlich vor allem für die Zukunft des Theaters katastrophal.

## Theatrale Zeichen auf TikTok

Ironischerweise ist es eine andere Katastrophe, die uns endlich auf die richtige Spur bringen könnte. Geschlossene Häuser, Distanzgebot, Seuchenschutz – die Covid19-Pandemie verhindert effektiv die für das Theater nötige Kopräsenz, von einigen Versuchen mit Videokonferenzen und dergleichen abgesehen. Wir sind vereinzelt, wir können weder spielen noch erleben. Aber in dieser dunklen Stunde, zurückgeworfen auf uns selbst, blüht TikTok nochmal ganz neu auf. «I'm in the house, in the house bored» wie es in einem der populäreren Sounds auf der Videoplattform heißt, und in diesem Zustand entdecken überall auf der Welt vornehmlich, aber keinesfalls ausschließlich, junge Menschen ihre performative Ader, entdecken die Rampensau in sich und zeigen ihre Kreativität, ihre situative Interpretations- und Narrationsgabe der Welt. Sie spielen wie verrückt, sind lustig, selbstironisch, toll und vielseitig, benutzen theatrale Zeichen, sicher oft, ohne es zu wissen, ohne Theaterwissenschaftler/innen in der Nähe, die ihnen das alles erklären würden.

Viele machen in den 15–60-sekündigen Clips immer noch das, womit TikTok ursprünglich groß geworden ist, nämlich Lipsync. Sie spielen Filmszenen nach und legen die Tonspur des Films darüber. Das geht schnell und unkompliziert, unter den jeweiligen Tonausschnitten entsteht dann ein umfangreicher Baum an Interpretationen, Reinszenierungen und Kontextualisierungen; Intertext im besten Sinne, künstlerischer Dialog ohne Label. Diese Intertextualität wird auch bedient durch eine weitere populäre Funktion: Duett. So kann der Bildschirm geteilt und

neben das Video einer User/in in Echtzeit ein eigenes Video gesetzt werden. Ergebnis sind einerseits natürlich wiederum szenische Dialoge, aber auch Kommentare oder Rekontextualisierung.<sup>1</sup>

## Chaotischer ästhetischer Fortschritt

Im Versuch populär zu sein, vorzukommen, entdecken die Performer/innen en passant Grundelemente theatraler Praxis: TikToks müssen, um erfolgreich zu sein, praktisch immer eine Pointe haben, meistens überraschend und lustig<sup>2</sup>, und damit grundsätzliche Elemente einer Narration – teilweise regelrechte Fünf-Akt-Strukturen im Miniformat<sup>3</sup> – nachbauen. Stellenweise werden gleichsam Lerninhalte der Schauspielschulen entdeckt, wenn Menschen etwa auf kanonisierten Soundbits Narrative aus ihren eigenen Leben performen und damit nicht das gesprochene Spielen, sondern die Spielebene selbst mit eigener Bedeutung füllen.<sup>4</sup> Es entwickeln sich auch TikTok-spezifische Memes, etwa eine Transformation von ungestylt zu aufgebrezelt unter einem Ausschnitt eines Songs, «I used to be so beautiful now look at me»<sup>5</sup> oder eben «Bored in the house».

In all diesen Videos werden quasi kanonisierte Stücke, Libretti und Partituren immer wieder reinszeniert, kontextualisiert und koproduziert. So entsteht künstlerischer Dialog, aber eben auch Fortschritt, befördert durch die hohe Frequenz der kurzen Clips – eine ungerichtete, chaotische, ästhetische Weiterentwicklung, die permanent aus sich selber schöpft.<sup>6</sup> Schließlich gibt es auch sehr gute politische Videos, wo etwa Trump gelipsync'd wird oder ihm vermeintlich aus einer Sprecherkabine eingeflüstert wird, was er zu sagen hat. Nicht zuletzt hat TikTok eine hohe politische Wirkmacht, schließlich waren es die TikTok-Kids, K-Pop-Stars und Cosplayer/innen, die im Juni 2020 Trumps Wahlkampfauftakt in Tulsa/Oklahoma durch tausendfache Kartenreservierung gezielt torpedierten. Sicherlich einer der Gründe, warum Trump sauer auf die Videoplattform ist.

## Heilige Kühe namens Datenschutz und Urheberrecht

Außerdem gibt es noch unzählige andere Inhalte, artistische Performances, Edutainment etwa über sprachliche Eigenheiten, Chemie, Physik, Astronomie, Mythologie, immer wieder Spiel, Sprechen, Präsentieren, Darstellen – alles (ergänzende) Inhalte, die wir als Theaterschaffende auch gern auf unseren Bühnen haben, in den verschiedensten Formaten, die das deutschsprachige Theater in den letzten Jahren hervorgebracht hat. Dies alles entsteht hier, wie gesagt, ungeordnet, chaotisch, auf einer datenschutzrechtlich mehr als umstrittenen chinesischen Plattform, während

<sup>1</sup> Siehe: <https://vm.tiktok.com/ZMJB2tj8e>

<sup>2</sup> Siehe: <https://vm.tiktok.com/ZMJB2qJFC>

<sup>3</sup> Siehe: <https://vm.tiktok.com/ZMJB2qHSa>

<sup>4</sup> Siehe: <https://vm.tiktok.com/ZMJB2WHLn>

<sup>5</sup> Siehe: <https://vm.tiktok.com/ZMJB2HFnC>

<sup>6</sup> Siehe: <https://vm.tiktok.com/ZMJB2SEhF>

es in deutschen Theatern immer noch schwierig ist auf den Prohebühnen WLAN zu installieren. Und, ja, dabei ist mir durchaus klar, dass deutsche Theater ganz anderen Zwängen unterliegen in Bezug auf Datenschutz und Urheberrecht, aber das ist auch ein Teil der Diskussion, die wir führen müssen; gesamtgesellschaftlich, aber auch und gerade im theatralen Bereich.

Versteht mich bitte recht: Theater braucht Digitalität nicht, um zu funktionieren. Theater funktioniert mindestens seit zweieinhalbtausend Jahren, und es funktioniert extrem gut. Außer es gibt gerade Lockdowns. Oder die Gesellschaft wird zunehmend von digitalen Inhalten geprägt. «Aber die physische Kopräsenz!», werdet ihr sagen, ja, diese Kopräsenz, die gibt es bei TikTok natürlich nicht. Die Videos sind aufgenommen, wir rezipieren die Inhalte in unserer eigenen, geschützten Umgebung, wir sind nicht «in der Situation».

## **Vernachlässigter Bildungsauftrag**

Das macht nichts, denn Apps wie TikTok sind auch kein Theater. Aber wenn Theater anfängt über digitale Inhalte nachzudenken, wirklich nachzudenken über die Möglichkeiten einer Fusion von theatralen und digitalen Mitteln, dann könnte eine neue Form des Theaters entstehen, eine neue Sparte für Stadt- und Staatstheater, die unabhängig von Lockdowns und physischen Beschränkungen existiert und die völlig neue Publikumsschichten adressiert, Zugangsbeschränkungen abbaut und Spielmöglichkeiten schafft, die wir uns kaum vorstellen können: Virtual Reality, keine Zeugenschaft mehr, sondern Protagonist/in werden, in Echtzeit einander befragen, zitieren, erweitern – die Möglichkeiten sind schier endlos.

Es braucht dafür Pionier/innen wie Friedrich Kirschner an der HfS «Ernst Busch» Berlin oder Tina Lorenz, die am Staatstheater Augsburg die erste Spartenleiterin für Digitalität an einem Staatstheater wird (siehe Artikel «Digitale Sparte» von Elena Philipp); Menschen, die Inhalte und Formen entwickeln können, die für Theater und Digitalität brennen und die Visionen haben. Aber vor allem braucht es eine breite Übereinkunft der Theaterlandschaft, dass diese Weiterentwicklung sinnvoll und nötig ist, wenn sie ihrem Bildungsauftrag und ihrem eigenen künstlerischen Allgemeinheitsanspruch gerecht werden will. Denn momentan spielen weite Teile der Bevölkerung eigentlich Theater, ohne es zu wissen. Wir sollten sie bei uns spielen lassen. Und, wie gesagt, das komische Gefühl verschwindet schnell.

## Über TikTok

TikTok ist ein Social Media Portal für Kurzvideos, dessen App seit 2018 weltweit mehr als zwei Milliarden Nutzer/innen gesammelt hat (Stand Frühjahr 2020). Vor allem bei jungen Zielgruppen ist TikTok sehr beliebt. In der App können Videos in einer Länge zwischen 15 und 60 Sekunden erstellt, mit Effekten angereichert und veröffentlicht werden.

Eigentümer von TikTok ist das chinesische Unternehmen ByteDance, das immer wieder mit dem Vorwurf konfrontiert wird, Inhalte zu zensieren bzw. die Reichweite Peking-kritischer Videos zu minimieren. Regierungen verschiedener Länder kritisieren ByteDance zudem wegen des Umgangs mit Nutzerdaten. Der Konzern bestreitet, dass er die weltweit gesammelten Daten chinesischen Behörden zugänglich macht.

US-Präsident Donald Trump drohte ByteDance im Sommer 2020 mit einem Verbot der TikTok-App in den USA, wo TikTok von 100 Millionen Menschen genutzt wird. Als Kompromisslösung wurde im Herbst 2020 ein neues Unternehmen mit dem Namen «TikTok Global» konzipiert, das zu 80 Prozent im Besitz von ByteDance bleiben würde, wobei etwa 40 Prozent der ByteDance-Anteile bei US-Investoren liegen.

# Live und auf Verlangen: Für ein Theater @home!

Im Jahr 2014 diskutierten die deutschen Bühnen erstmals über die Live-Übertragung ihrer Produktionen in digitale Räume. Das Theater war auf der Suche nach neuen Orten der Veröffentlichung. Theater im sozialen Brennpunkt, Stadtteilprojekte, Audio-Walks – und Theater im Netz. Die Möglichkeiten der Technik erlaubten bereits Direktübertragungen, die nicht mehr durch das große Besteck des Fernsehens realisiert würden. Am Schauspiel Dortmund und am Thalia Theater Hamburg experimentierte man mit Livestreams als Audio und Video, von der demokratisierenden Wirkung der Live-Übertragung via Internet war die Rede, örtlich unbegrenzt und umsonst sollte es sein, Kultur für alle, doch die Realität hinkte dem Wunsch hinterher. Es mangelte am politischen Willen, aber auch am Interesse der Theater selbst. So verflüchtigte sich die Euphorie für das Netz als Veröffentlichungsort – bis zur Pandemie.

Zur Eröffnung des virtuellen Theatertreffens im Mai 2020 nannte die Festivalleiterin Yvonne Büdenhölzer die «Demokratierelevanz» als eine Motivation, das Theaterereignis des Jahres erstmals online stattfinden zu lassen. Die Zugriffszahlen waren beträchtlich, die Überraschung, dass «dort draußen» jemand sei, der Anteil nehmen wollte, ebenfalls. Gleichzeitig öffneten die Theater ihre Archiv-Schattruhen auf digitalen Online-Spielplänen, und statt des Neuen lernten wir das Alte kennen. Wer die Produktionen des Gorki-Theaters der letzten Jahre verpasst hatte, voilà – eine Ära konnte digital nachgeholt werden. Wer die Inszenierungen von Klaus-Michael Grüber nie live hatte sehen können – ein Klick reichte, um sich ins Jahr 1972 zurückzusetzen und die berühmten Schauspieler/innen der alten Schaubühne als antike Held/innen zu erleben und zu bestaunen.

## Das lebendige Archiv

Nicht umsonst präsentiert das BE jetzt die Aufzeichnungen früher Brecht-Inszenierungen im eigenen On-Demand Kanal «BE at Home». Die Theater haben in der Pandemie eine Verbindung zu ihrer Geschichte aufgenommen, auch über die jeweilige Intendanz hinaus. Ein Schaufenster in die eigene Vergangenheit stärkt die Bindung des Publikums an «sein» Theater. Ein neues Feld: die abgespielten Werke für die Dauerausstellung im Netz aufbereiten, als lebendiges Zeugnis mit Informationswert für die Ewigkeit. Denn: keine Online-Community ohne

Online-Content. Und kein Content ohne Arbeit an der eigenen Identität als Theater im Netz.

Per Definition netzaffinere Institutionen und Gemeinschaften wie der Chaos Computer Club oder die Konferenz für Internet und Gesellschaft re:publica stellen schon lange die Vorträge und Diskussionen ihrer Live-Kongresse auf eigenen Plattformen ins Netz, und die Zugriffe, live oder On-Demand gehen in den Spitzen in die Hunderttausende. Eine Online-Community aufzubauen, das ist ein Handwerk, das eine Strategie, Zeit und Inhalte benötigt, und denjenigen im Theater, die heute noch sagen: «Das will doch keiner sehen», möchte man zurufen: «Fangt doch erstmal damit an!»

Nach dem virtuellen Theatertreffen las man öfter den Satz: «Theater im Netz kann Theater im Theater nicht ersetzen». Man unterschätzt das Publikum, dem unterstellt wird, es habe diesen Unterschied nicht begriffen. Jeder Zuschauer einer Fußballübertragung würde gerne im Stadion sitzen, aber akzeptiert das TV-Erlebnis als Möglichkeit der Teilhabe am Ereignis. Wer würde nicht lieber ein Teil der Gemeinschaft im Bühnenraum sein als zu Hause vor dem Bildschirm eine aktuelle Aufführung zu sehen? Aber allein der Informationswert einer Live-Übertragung oder einer Aufzeichnung gibt mir die Möglichkeit später am Gespräch über das Kunstwerk teilnehmen zu können. Und nebenbei würde der Anschein des elitären Events für Wenige aufgrund geringerer Platzkapazitäten entkräftet. Ist es das fehlende Aufmerksamkeitsmonopol, das manche Theater zurückschrecken lässt? Die geringeren Aufmerksamkeitsspannen vor dem Bildschirm? (Siehe das Interview mit Judith Ackermann.)

## Das Publikum ist weiter

Die demokratisierende Wirkung der visuellen Übertragungen geht einher mit einer Demokratisierung der Übertragungstechnik selbst. Nur noch ein Laptop, eine Kamera, ein Mikrofon und die Livestream-Software sind notwendig, um selbstgemachtes Live-Fernsehen anzubieten und dabei die gesammelten «Freund/innen» und Onlineabonnent/innen als Community mit eigenen Inhalten zu bespielen. Wir bauen als Sender und Empfänger dieses «Selfmade-TV» Rezeptions- und Macher/innenexpertise auf. Auch die Nutzung der gängigen Werkzeuge der Videotelefonie trainiert uns täglich als digitale Konsumenten, Performer und Produzenten gleichermaßen. Die neuen Wissensbestände machen uns zu erfahreneren Zuschauern, die die erste Zwiebelhaut der Technologie durchdrungen haben. Wir verstehen die prinzipiellen Vorgänge, sie sind Teil unseres Berufslebens und unserer Privatsphäre. Warum sollte uns eine Übertragung aus dem Theater abschrecken? Im öffentlichen Diskurs sind es Theaterschaffende selbst, die als Skeptiker auftreten, als Kritiker ihrer eigenen Kulturproduktion im Netz. Das Publikum ist derweil schon weiter und schaltet ein – oder auch ab, wenn es sich langweilt oder etwas Anderes tun möchte.

## Der öffentliche Auftrag

Ist es nicht ein Kernanliegen der Theater selbst zu zeigen, was sich auf den Theaterbühnen tut? Mit einem hohen Einsatz an Mensch und Material kämpfen sie seit Jahren mit der Gründung von Bürgerbühnen, mit neuen Vermittlungsprogrammen und zunehmender Barrierefreiheit für eine Erweiterung des eigenen Echoraumes in die Gesellschaft, dankbar für jede Seele, die sich dem Theater neu verschreibt. Eine einfache (und günstige) Möglichkeit jedoch, ein Pantoffeltierchen im Theaterkosmos zu werden, wäre die (Live)-Übertragung von der Bühne auf den Bildschirm. Die demokratisierende Wirkung der Übertragungen im Kanal der Münchner Kammerspiele während der Pandemie, das herrliche Glück, Zugang zu einem Teil der aktuellen Vergangenheit zu haben, war ein eindrucksvolles Fallbeispiel. Nicht umsonst spricht Matthias Lilienthal davon, zukünftig das Budget für professionelle Aufzeichnungen verdreifachen zu wollen. Die Teilhabe vieler ist jeden Cent wert. Theater braucht keinen Theaterkanal. Es ist ein Theaterkanal.

## Das Geld

Manche sagen: Mit Übertragungen und Aufzeichnungen lässt sich nichts verdienen. Das ist ein eigentümliches Argument, denn mit der Pflege deutscher Gegenwartsdramatik oder einer neuen Bürgerbühne lässt sich auch nichts verdienen, trotzdem würde niemand die Förderung dieser Bereiche in Frage stellen. Abgesehen davon: Die Zuschauer im Netz zahlen mit ihrer Aufmerksamkeit. Wenn ich in X am Bildschirm eine Aufführung in Y verfolge, widme ich diesem Werk meine Zeit, genau wie jemand, der im selben Moment auf einem Theatersessel in Y sitzt. Außerdem: Qualitätsmedien wie *Der Spiegel*, *die Süddeutsche* oder *Die Zeit* brauchten über zwei Jahrzehnte, um ihr subventionsfreies Online-Geschäftsmodell von «alles umsonst» auf «umsonst oder mit Bezahlschranke für ausgewählte Inhalte» umzustellen, warum sollte das Theater, das just am Anfang seiner Online-Karriere steht, als ersten Meilenstein eine Schranke hochziehen? Gerade der Verzicht darauf ist die Voraussetzung, eine neue Community aufzubauen, schwellenfrei und freiwillig.

Die Debatten über die Rechte der künstlerisch Beteiligten sind legitim und notwendig. Die Lösung deutete sich während der Pandemie an, und Häuser wie das Maxim Gorki Theater in Berlin signalisieren, dass sie den Weg weiter beschreiten wollen. Die komplexe Konstruktion des Gesamtkunstwerkes Theater als gemeinsame Arbeit von Schauspieler/innen, Regisseur/innen, Autor/innen, Verlagen, den Theatern selbst und vielen mehr erfordert die Klärung von drei Bereichen: es geht um eine angemessene Vergütung, eine Vereinbarung über die Aufzeichnung mit allen daran Beteiligten und eine Einigung mit den Verwertungsgesellschaften.

## Optionen

Die digitalen Experimente der vergangenen Monate habe uns erstmals flächendeckend informiert, welche Angebote online angenommen werden und welche (noch) nicht. Wenn bei den Diskursformaten des Berliner Theatertreffens vor der Pandemie im Schnitt hundert Menschen erschienen und im Mai dieses Jahres bis zu 400 gleichzeitig den Livestream einer Diskussion verfolgen, ist der Effekt der örtlichen Entgrenzung evident. Wenn der 10-teilige «Dekalog» des Schauspielhauses Zürich von bis zu Eintausend Zuschauenden pro Folge gesehen wurde, wer wollte diese Erfahrung eines Online-Publikums geringschätzen? Und welche «Online-Quoten» hätten die Übertragungen der ersten Premieren dieser neuen Spielzeit erzielen können, hätte es sie denn gegeben?

Eine zentrale Erkenntnis war die zeitliche Begrenzung einer Live-Übertragung oder einer Aufzeichnung auf die Zeitlichkeit des Ereignisses selbst, oft kombiniert mit einer 24-stündigen Zugabe. So blieb das Besondere, ein Gefühl der ins Netz erweiterten Versammlung, bei hybrid gedachten Produktionen in Gemeinschaft mit denjenigen, die das Ereignis live und vor Ort verfolgen. Die Aufzeichnungen der Produktionen könnten wenigstens nach Ende ihrer analogen Laufzeit on demand erhältlich sein. Um die Theater auch in virtuelle Gebäude zu verwandeln, die ihre Geschichte durch ihre Produktionen erzählen. Es wäre Theater, das bleibt.

# Portaaliteater.ee: Das estnische Theater und der nationale Rundfunk während der Pandemie

Estland hat 1,3 Millionen Einwohner und eine fast ebenso hohe Zahl von Theaterbesuchen pro Jahr. Laut einer Umfrage aus dem Jahr 2016 betrachten 87 Prozent der Bevölkerung die darstellende Kunst als eine der wichtigsten Ausdrucksformen der estnischen Kultur, und 57 Prozent gehen mindestens einmal im Jahr ins Theater. In Estland gibt es etwa fünfzig Theatergruppen, davon zehn Stadt- und Staatstheater, und jährlich werden etwa zweihundert neue Produktionen uraufgeführt.<sup>1</sup> Schon diese kurze Einführung zeigt, dass das Theater in Estland eine große Symbolkraft hat.

Eine weitere Institution mit viel Symbolkraft und eine, der die Bevölkerung vertraut, ist der Estnische Nationale Rundfunk. Historisch gesehen gibt es eine lange Tradition der Zusammenarbeit zwischen den Theatern und dem nationalen Radio und Fernsehen. Besonders während der Sowjetzeit waren Hörspiele ein wichtiger und organischer Teil der Kultur. Dasselbe gilt für Theaterproduktionen: Theaterproduktionen aufzuzeichnen und sie regelmäßig einmal pro Woche im nationalen Fernsehen zu zeigen, ist ein wesentlicher und traditioneller Teil unserer (Theater-) Kultur. Die Tradition und die Gewohnheit, aufgezeichnete Theateraufführungen zu sehen, ist mehr als ein halbes Jahrhundert alt.

In den Zeiten der großen Veränderungen durch die Wiedererlangung der estnischen Unabhängigkeit im Jahr 1991 und in den wirtschaftlich schwierigen Zeiten der 1990er Jahre ist das Budget für die Aufzeichnung relevanter Theateraufführungen zurückgegangen, aber die jährlichen Aufzeichnungen sind immer noch Teil des Programms. Die Kulturredakteur/innen des nationalen Rundfunks verhandeln jährlich mit der Gewerkschaft der Theatermanager über die Aufzeichnungsplanung und entscheiden dann, welche Aufführungen sie für das Fernsehen aufzeichnen. Die Aufzeichnung der Aufführungen wird durch den

---

1 Die Studie «The Position and Role of Theatre in Society» wurde 2016 vom estnischen Verband der Institutionen darstellender Kunst und von der estnischen Theatergewerkschaft durchgeführt.

Vertrag zwischen dem Estnischen Schauspielerverband und dem Estnischen Verband der Institutionen der darstellenden Künste geregelt; sowohl die Aufzeichnung als auch die Ausstrahlung der Aufführungen wird den Autor/innen und Schauspieler/innen vergütet.

## Das Theater-Webportal in den Zeiten des Coronavirus

Der estnische Nationalrundfunk hat ein kulturelles Webportal<sup>2</sup>, das Kulturnachrichten, Rezensionen und andere journalistische Inhalte bietet. Als am 13. März 2020 die Notsituation in Estland ausgerufen wurde und die Theater geschlossen wurden, begann die Theatersektion des Portals damit, Aufzeichnungen von Theateraufführungen (sowohl aus den letzten Jahrzehnten als auch aus der nahen Vergangenheit) zu zeigen. Die Idee, das «Theaterportal» ins Leben zu rufen, stammte direkt vom Generaldirektor des nationalen Rundfunks. Die Kulturredakteure begannen, alle 2–3 Tage eine neue Aufzeichnung hochzuladen (insgesamt 35 Videos), die bis zum Ende der Notsituation am 18. Mai 2020 zugänglich waren. Die Vereinbarung mit der Schauspielergewerkschaft galt nur bis zum Ende der Notsituation, danach konnten manche Videos nicht mehr angesehen werden.

Der estnische Nationalrundfunk verfügt über ein riesiges Archiv aufgezeichneter Theateraufführungen – mehr als 30 davon waren während der Notsituation über das «Theaterportal» zugänglich. Darüber hinaus boten einige Theater den Kulturredakteuren an, ihre selbst gedrehten Aufzeichnungen hochzuladen. Die Rechte zur Vorführung der Aufzeichnungen wurden zwischen dem Kulturportal des nationalen Rundfunks, dem Estnischen Schauspielerverband und den jeweiligen Theatern ausgehandelt. Die estnischen Schauspieler haben ihre Repräsentation an den estnischen Schauspielerverband abgetreten, und der Verband handelte die Rechte für die Online-Vorstellung der Aufführungen aus. Aufgrund der Notsituation und der Tatsache, dass sie nur zwei Monate dauerte, erklärte sich die Schauspielergewerkschaft bereit, die Rechte für die Online-Vorführung der Aufführungen kostenlos zu vergeben. Die Anzahl der Zuschauer der aufgezeichneten Aufführungen schwankte stark, aber die Zahlen waren 4–5-stellig.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Siehe: <https://kultuur.err.ee>

<sup>3</sup> Beispiele von Zuschauerzahlen: Theatre NO99, «The Rise and Fall of Estonia» – 4598. «Gender: F», freie Produktion von Priit Võigemast and Henrik Kalmet – 8332. Stadttheater Tallinn, «So ist es (wenn du meinst)», von Adolph Shapiro – 12.809. Estnisches Staatstheater Tallinn, «ABC Book», von Andrus Kivirähk – 23.754.

# «The Show Must Not Go On»

## Ein Plädoyer für 1000 neue Theater

Wer hätte gedacht, dass das vielleicht größte Drama der deutschen Theatergeschichte in der oberbayerischen Gemeinde Oberding und der westfälischen Stadt Soest entstehen würde? Dort befinden sich die Firmen, die das Theater, wie wir es kennen, vor dem Kollaps retten wollen. Zwei mittelständische Unternehmen kämpfen um die Vorherrschaft in den «mutmaßlich verseuchten Begegnungsräumen»<sup>1</sup> des deutschen Theaters. Wie? Mit Nebelmaschinen. Sowohl die BOGA Gerätetechnik GmbH als auch die Bedo Production & Services sprühen große Mengen Desinfektionsmittel in die ehrwürdigen Säle deutscher Theater, damit diese zu «99 % virus- und bakterienfrei» (Twitter Berliner Ensemble) werden. So könnten wir wieder ins gute, alte Theater gehen, auch wenn draußen weiterhin die globale Pandemie tobt.

Die Verzweiflung im Theater ist offensichtlich groß. Es ist nicht abzusehen, wie tiefgreifend und langfristig die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf das Theater und die Gesellschaft sein werden. Das Virus und seine sogenannten *Super-spreader*-Eigenschaften machen Versammlungen vieler Menschen zum neuralgischen Punkt der Pandemie. Das Publikum ist bedroht, im wahrsten Sinne des Wortes.

### Eine Krise der Versammlung

Die Corona-Krise ist eine Krise der Versammlung. Wir sollten uns jetzt auf das postpandemische Theater vorbereiten, denn es stellt die Frage nach der Situiertheit des Publikums. Im klassischen Theater ist dessen Platz der Theatersessel: Er steht in unseren Stadtzentren unumstößlich, in unmittelbarer Nachbarschaft zu Museen, Banken, Rathäusern und Einkaufsstrassen. Aber: Die leeren Säle können wir in der Pandemie nur in vorgegebener Reihenfolge mit Maskenschutz betreten. Sie sind auf Abstand bestuhlt, unsere Hände desinfiziert, jede/r Anwesende beobachtet von Corona-geschultem Theaterpersonal, das bei Zuwiderhandlung zur Ordnung ruft. Es ist, als betrete man einen Tatort.

Nehmen wir an, es ist wahr, was überall kolportiert wird: Die Corona-Krise führe die ohnehin schon bestehenden gesellschaftlichen Verwerfungen nur noch

1 *Süddeutsche Zeitung* vom 13.07.2020, [www.sueddeutsche.de/kultur/theater-corona-nebel-1.4964679](http://www.sueddeutsche.de/kultur/theater-corona-nebel-1.4964679)

deutlicher vor Augen. Im Theater erleben wir momentan eine Krise des Publikums und den Leerlauf der Apparate gleichzeitig. Statt den Blick für neue Verhältnisse der Kopräsenz zu öffnen, wird der alte Guckkasten gehegt und gepflegt, als müsste man ein einsturzgefährdetes Haus nur gründlich genug putzen, damit es nicht zusammenbricht.

Die Krise des Publikums hatte sich aber vor seiner pandemischen Ausräumung bereits angedeutet. Es ist ein Trugschluss zu glauben, alle wichtigen Strömungen und Entwicklungen des Theaters der letzten Jahre gründeten ausschließlich auf Innovationen oder ästhetischen Experimenten auf Seiten der Künstler/innen oder der Institutionen. Während Intendant/innen seit Jahren davon schwadronierten, sie würden Theater «für alle», «jung und alt» oder «für die Stadtgesellschaft» machen, war es auffällig häufig das Publikum, das sich mit seinen Forderungen Gehör verschaffte.

## Aufstand des Publikums

Erinnern wir uns an einige Eckdaten: Der nachhaltige Protest gegen rassistische Repräsentationen im Theater entbrannte in Berlin rund um das Jahr 2012 zu Inszenierungen von Michael Thalheimer<sup>2</sup> und Brett Bailey<sup>3</sup>. Teile des Publikums wandten sich deutlich und nachdrücklich gegen die lange Tradition rassistischer Darstellungs- und Denkweisen, die diese Arbeiten prägten. Zeitgleich entstanden Initiativen mit vielsagenden Namen wie «Bühnenwatch».

Ein regelrechter Aufstand ereignete sich bei Dries Verhoevens Performance-Installation «Wanna play? Liebe in Zeiten von Grindr» in Berlin 2014. Verhoeven wollte das neue Liebes- und Sex-Leben der User/innen von Dating-Apps portraituren und kritisieren. Er intervenierte dabei in einen Safe Space vornehmlich homosexueller Männer und sah sich plötzlich heftigen Protesten im Netz und auf dem Berliner Heinrichplatz ausgesetzt, wo die Installation stattfand. Eine im Theater bis dato nicht berücksichtigte Netz-Öffentlichkeit verschaffte sich Raum und lenkte den Blick darauf, dass der lokale Mikrokosmos einer Performance von nun an Teil einer global-digitalen Wahrnehmung war.

Ein jüngerer maßgeblicher Protest war der um die Frage nach der Sichtbarkeit und Berücksichtigung von Menschen mit Behinderung im Rahmen des Tanzkongresses 2019 in Dresden. In einem offenen Brief beklagten mehrere Theatermacher/innen und -wissenschaftler/innen den «strukturellen Ausschluss»<sup>4</sup> von Menschen

- 
- 2 Der Regisseur Michael Thalheimer setzte Blackfacing in seiner Inszenierung von Dea Lohers «Unschuld» am Deutschen Theater Berlin im Jahr 2011 ein. Nach Protesten änderte er die Szene und tauschte die schwarze Körperbemalung gegen weiße.
  - 3 Brett Bailey zeigte seine Arbeit «Exhibit B – Eine theatrale Begegnung mit lebenden Exponaten», bei der ersten Ausgabe des Festivals Foreign Affairs der Berliner Festspiele im Jahr 2012.
  - 4 Der offene Brief erschien auch am 13.06.2019 auf nachtkritik: [www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=16893:tanzkongress-hellerau-ein-offener-brief-fordert-inklusion&catid=126:meldungen-k&Itemid=100089](http://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=16893:tanzkongress-hellerau-ein-offener-brief-fordert-inklusion&catid=126:meldungen-k&Itemid=100089)



«Lehmbau» – Umgestaltung des Saales im Künstlerhaus Mousonturm  
durch Barbara Ehnes und Raumlaborberlin

mit Behinderung und hoben damit dezidiert auch auf die Rolle des Publikums im Theater ab.

Marginalisierung wurde mit diesen Debatten zu einem zentralen Begriff theatraler Darstellung und institutioneller Praxis. Kulturen und Ästhetik der Digitalität brachten völlig neue Spielformen von Theater und Performance hervor, die Theater öffneten sich zaghaft gegenüber «dem Internet» und seinem Publikum. In künstlerischen<sup>5</sup> wie institutionellen<sup>6</sup> Prozessen werden Menschen mit Behinderung langsam mehr berücksichtigt.

## Ein neues Theaterdispositiv

Zudem entwickelten Künstler/innen im Theater der letzten 20 Jahren wichtige Praktiken, die neue Figurationen «des Publikums» hervorbrachten, etwa bei Site-specific-Performances, Audio-Walks oder Aufführungen für kleine Publika.

Wenn wir die Erschütterung des Theaters durch die Corona-Pandemie nun in diesem Kontext betrachten und danach fragen, wie ein postpandemisches Theater aussehen könnte, bieten sich einige Überlegungen an:

Ob wir wollen oder nicht, wir müssen den Raum neu definieren, an dem Theater stattfindet. Ein mit Desinfektionsmittel durchnebelter und lückenhaft bestuhlter Raum ist ein neuer Raum. Und nur als solchen sollten wir ihn benutzen. Auch das Bühnengeschehen ist nicht das Gleiche unter Berücksichtigung von Sprech-Lautstärken und Körper-Abständen. Es entsteht ein neues Dispositiv, ein anderes Display, das ein neues Theatererlebnis erzeugt, nicht vergleichbar mit dem alten.

Wann, wenn nicht jetzt, ist der Zeitpunkt gekommen, um an diesem Theaterdispositiv zu forschen? Ideen zu entwickeln, die nicht nur aus der Not geboren sind? Von Akteur/innen, die eine Welt an Bildschirmen nicht als die große, neue Verheißung propagieren?<sup>7</sup>

Wir setzen das Theater, wie wir es kennen auf, Null und fangen an zu variieren. Und zwar so, wie es uns unser digitaler Alltag nahelegt: Wir bauen und entdecken neue Umgebungen. Wir generieren neue Theater, analog zur Verwendung des Wortes «theatre» im Englischen im Sinne eines Schauplatzes oder Einsatzortes – im Wald, im Web oder im Waschsalon. Die gute Nachricht: Es gibt diese Bühnen bereits.

5 Siehe Begriff: Relaxed Performance, zum Beispiel hier: [www.diversity-arts-culture.berlin/woerterbuch/relaxed-performance](http://www.diversity-arts-culture.berlin/woerterbuch/relaxed-performance)

6 Pionierarbeit leisten hier im deutschsprachigen Raum etwa die Berliner Sophiensäle. In Großbritannien sind die Entwicklungen schon deutlich weiter fortgeschritten, so wurden die Zugänge (Access) aus architektonischer Sicht beim Neubau des Battersea Arts Centre in London besonders berücksichtigt.

7 Ein plötzliches Echo von Stimmen aus den 1990er Jahren ist wieder zu vernehmen: Da orakelt Peter Weibel in der NZZ (20.3.2020) zum Pandemie-Beginn «Nah-, Fern- und Telegesellschaften» herbei. Stadien, Theater und Opernhäuser werden kurzerhand zu «Pharaonengräbern der Zukunft» erklärt. Zu diesem neuen privilegierten Dystopisten-Chic gehört dann übrigens auch, «die Stille neu zu schätzen».

Övül Ö. Durmusoglu und Joanna Warsza initiierten im April 2020 in Berlin Prenzlauer Berg eine Serie von Balkon-Performances und -Installationen («Die Balkone – Life, art, pandemic and proximity»), denen man von der Straße aus beiwohnen konnte, während die Corona-Infektionszahlen in die Höhe schnellten. Das Online-Projekt «1000 Scores», das ich gemeinsam mit Helgard Haug und David Helbich organisiere, versucht seit Juni 2020 neue Räume jenseits von Infektionsketten zu schaffen, indem wir Künstler/innen beauftragen, Performance Scores, also instruktive Kunstwerke, zu kreieren. Auf der Webseite präsentieren wir diese dem globalen Internet-Publikum und machen sie frei zugänglich.

Zur Eröffnung der Spielzeit 20/21 hat die Bühnenbildnerin Barbara Ehnes gemeinsam mit Raumlaborberlin den Saal des Künstlerhaus Mousonturm in Frankfurt am Main umgestaltet: Ein *Roundhouse* aus Lehm, gelöchert wie ein Schweizer Käse, umschließt die Spielfläche und bietet den Zuschauer/innen dahinter Platz in separaten Logen.

## Emanzipative Räume

Es gibt unzählige solcher potenziell neuen Theater. Nur müssen wir sie als solche erkennen, formulieren und zu nutzen lernen. Denn «The Show Must Not Go On», wie es Tim Etchells in einer Installation für das Zürcher Theaterspektakel in diesem Jahr formulierte: «Die hektische Rückkehr zum «Business as usual» in vielen Ländern folgt verschiedensten Interessen, aber wir sollten die Möglichkeit des Innehaltens und die damit verbundene Gelegenheit einer dringend notwendigen Neubewertung gewohnter Denk- und Handlungsweisen furchtlos und mit offenen Armen ergreifen.»

So könnten 1000 neue Theater jenseits von Corporate Identities, Spielzeitmottos und Premierendruck entstehen. Neue Orte der Begegnung und Versammlung. Wo die aufgewendeten Ressourcen – Geld, Personal, CO<sub>2</sub>-Ausstoß<sup>8</sup> – in einem vernünftigen Verhältnis zum Ergebnis stehen. Wo die Kunst im Vordergrund steht, nicht die Hygiene. Und wo sich das Publikum gut und sicher fühlt. Es wären Räume für emanzipative Momente, die unser Verständnis von dem, was Theater sein kann oder sein müsste, bereichern und so den Horizont nachhaltig erweitern. Diese neuen Theater zu suchen oder zu erfinden sollte eine der wichtigsten Erkenntnisse aus den Schließungen des Frühjahrs 2020 sein. Es ist die Aufgabe von Kulturpolitiker/innen und Intendant/innen, nun die dafür notwendigen Kapazitäten zur Verfügung zu stellen, damit Künstler/innen diese neuen «theatres» der Zukunft erfinden können. Nicht alles, was Theater ist, muss in den einen universellen Raum gepresst werden. Vielleicht braucht jedes Stück sein eigenes Theater, und es ist jetzt an der Zeit, diese zu erfinden.

8 Und damit meine ich nicht graues Ökopapier, das tausendfach durch Dramaturgie-Drucker gejagt wird. Ich meine: Flugbilanzen, LKW-Kilometer, Klimaanlage, Licht und damit zusammenhängend allgemein die tausenden Quadratmeter, die in Theaterdeutschland Jahr für Jahr gewartet, gebohrt und saniert werden. Das jüngst gegründete Aktionsnetzwerk «Nachhaltigkeit in Kultur und Medien» gibt Hoffnung auf Veränderungen.

you are surprised to find  
a card inside an envelope  
in your pocket, you take  
a closer look > •  
(this is a rabbit hole)

# Theater der Gegenwart: Strategiemaschine am Weltübergang

«Aufwachen! Möchtest du weiter Schlafschaf sein?» –

«Denk doch mal selbst!»

Der Einstieg ins immersive game der 2020er?

Rein in den eigenen Film! Follow the white rabbit.<sup>1</sup>

Sind sie wieder da, die Alternate Reality Games, in denen man sich durch zahllose Online-Artefakte klicken und völlig in eine andere Realität eintauchen konnte?

Nein.

2020 ist das kein Spiel, sondern das durchaus ernstgemeinte zeitgenössische Angebot der Covid-19-Verschwürungsmitholog/innen, in ihr Universum einzusteigen, hinter die Dinge zu schauen, und *das selbst* bewerkstelligen zu können – durch Googlen, Youtuben und Teilnahme an Demonstrationen.

In einer Zeit, die geprägt ist von gesamtgesellschaftlicher Konfusion sowie fehlenden gesellschaftlichen Strategien im Umgang mit dieser Unsicherheit, bietet sich hier offenbar für viele die Gelegenheit, wieder eigene Handlungsfähigkeit (oder auch: Agency<sup>2</sup>) herzustellen.

Die Methoden sind manipulativ. QAnon und Konsorten glänzen mit orchestriertem Storytelling, outgesourced an viele, mit einem übergeordneten World-building-Framework, das Inkonsistenzen erlaubt statt sie zur Gefahr für das

---

1 Siehe: [https://de.wikipedia.org/wiki/Alternate\\_Reality\\_Game](https://de.wikipedia.org/wiki/Alternate_Reality_Game)

2 Agency leitet sich vom lateinischen agere (dt. Tun und Handeln) her und wird in der englischen Sprache seit dem 17. Jahrhundert verwendet. Eine alle Bedeutungen umfassende Entsprechung gibt es im Deutschen nicht. Umschreiben lässt sich «agency» u.a. als Kapazität, Bedingung oder Zustand, der es einem Akteur ermöglicht, zu handeln und sich durchzusetzen. In weiterer Bedeutung ist Agency auch um eine Person oder eine Organisation, die einen anderen Akteur in die Lage versetzt, strategisch zu handeln.

Gesamtnarrativ werden zu lassen. Technologie und daraus resultierende soziale Effekte (z.B. Suchalgorithmen oder Beeinflussungsphänomene in sozialen Netzwerken, aber auch Gamification-Strategien in rechten Kontexten) unterstützen ihr Verschwörungs-Worldbuilding.

## Was kann Theater dagegenhalten?

Natürlich möchten wir alle wieder vollkommen handlungsfähig werden. (Echte) Agency ist gegeben, wenn Akteure ihre Situation praktisch evaluieren: d.h. ihre Position in ihrem historischen Kontext und ihrer Umwelt präzise und umfassend analysieren, daraus abgeleitet Absichten und Ziele formulieren und Projektionen für die Zukunft ableiten können. In unserer komplexen Welt ist dies nur bedingt möglich.

### MANIFEST .....

#### 1. Das Theater der Gegenwart schaut vom Hier und Jetzt in die Zukunft.

Ende April 2020 schrieb ich bei nachtkritik.de<sup>3</sup> über Peripandemisches und Postpandemisches Theater. Corona und die damit verbundenen Maßnahmen waren eine schwerwiegende und weitreichende Zäsur. Es schien Sinn zu machen, die Welt in b.c(orona) und a.c(orona) einzuteilen.

Ein knappes halbes Jahr später ist klar: Die Pandemie ist nicht vorbei. Und wer weiß, was danach kommt. Es macht keinen Sinn, in Zuständen zu denken. Es macht keinen Sinn, *eine* neue Strategie zu erfinden. Wir brauchen *mehrere* neue Strategien, Pläne B, C, D, E und Kriterien, anhand derer wir sie dann wieder mit der Realität abgleichen.

Wir brauchen eine Strategiemaschine. (Und damit meine ich nicht eine maschinengelehrte Instanz, die die bestmögliche Zukunft für uns entscheidet. Überhaupt hat sich die Zukunft in den letzten Jahren ziemlich abgenutzt, oder? Fangen wir doch einfach hier und heute an, soweit wir sehen können und denken müssen. Und gehen dann weiter. Um es mit Alan Kay zu sagen: «Look, the best way to predict the future is to invent it»).

#### 2. Das Theater der Gegenwart produziert Denkvorräte.

In ihrem im Mai 2020 erschienenen Buch «Covid-19: Was in der Krise zählt. Über Philosophie in Echtzeit», schreiben Nikil Mukerji und Adriano Mannio, Experten im Bereich der Risikoethik, von der Notwendigkeit, Denkvorräte aufzubauen und zu diversifizieren, um Kurzschlusshandlungen unter Druck in Krisenzeiten, gerade dort, wo viel auf dem Spiel steht, vermeiden zu können.

Auf Vorrat denken – wie soll das gehen? Die dafür vorgestellten etwas polemisch «10 Gebote» genannten Handlungsanweisungen sind ein Plädoyer für die

3 Siehe: [www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18053:gedanken-zum-weltuebergang-digitaltaet-und-theater-in-der-pandemischen-krise&catid=1768&Itemid=60](http://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18053:gedanken-zum-weltuebergang-digitaltaet-und-theater-in-der-pandemischen-krise&catid=1768&Itemid=60)

Entwicklung an der Realität orientierter emergenter Praktiken («Sorge dafür, das Informationen in Echtzeit zur Verfügung stehen», «Gib der Praxis Vorrang»). Aber auch weiterführende Anweisungen zur Organisation des Denkens vieler, die Anregung, auch das Denken und das Zusammenspiel vieler vernetzter Expert/innenhirne intelligent und sinnvoll anhand der Wichtigkeit der aktuellen Fragestellungen zu «triagieren». Das letzte Gebot hallt nach. «Versuch, durch kluge Kooperationsformen komparative Vorteile zu nutzen».

### **3. Das Theater der Gegenwart denkt, macht und evaluiert in kurzen Zyklen.**

Theater transformiert sich zu einem Echtzeitlabor an der Schnittstelle zwischen Wissenschaften, Technologie, Philosophie und Stadtgesellschaft. Es stellt aktiv und gemeinschaftlich Situationen her, um Praktiken zum Umgang mit gesellschaftlicher Transformation und Unsicherheit zu entwickeln und zu testen. Um Raum für tagesaktuelle Diskursformate zu schaffen, die über reines Zuhören und Zuschauen hinausgehen und Theaterschaffende, Expert/innen verschiedener Disziplinen und Besucher/innen in neue Konstellationen involvierenden Austauschs zu bringen.

### **4. Das Theater der Gegenwart ist Gastgeber/in. Es stellt Situationen her, nicht dar.**

Kluge Kooperationen entstehen nicht frontal oder von oben. Wir brauchen echte Partizipation. Das bedeutet vor allen Dingen ernst gemeinte Einbeziehung Externer in allen Phasen der Entstehung eines Werks, also schon in der Vorbereitungsphase. Kollaboration und Co-Kreation sind unter anderem hilfreich, um Expert/innen einzubinden und ein gutes Setting für einen Austausch zu schaffen, der tiefer gehen kann als in den üblichen Podiumsformaten. Und wie sollte das besser gehen als beim gemeinsamen kreativen Schaffen, Weltenbauen, Formate entwickeln? Das Theater der Gegenwart schafft dafür die Bedingungen.

### **5. Das Theater der Gegenwart versteht sich als Hardware, auf der verschiedene Arten sozialer Software laufen können.**

Am Theater Strategien «auf die Probe stellen» heißt im wahrsten Sinne des Wortes auch: sie durchspielen. Je mehr Möglichkeiten das Publikum hat, hier einzugreifen, umso größer ist natürlich auch die selbst empfundene «Agency»<sup>4</sup>, umso lebendiger werden gemachte Erfahrungen.

Oft enttäuschen «interaktive Stücke» durch limitierte Handlungsmöglichkeiten, meistens im Sinne einer Auswahl aus mehreren Möglichkeiten oder einer

<sup>4</sup> Siehe: What Is Agency? Mustafa Emirbayer and Ann Mische, *American Journal of Sociology*, Vol. 103, No. 4 (Januar 1998), S. 962–1023, [www.jstor.org/stable/10.1086/231294?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/10.1086/231294?seq=1#metadata_info_tab_contents)

festgelegten Route. Oft finden sich nur Pseudo-Interaktions-Möglichkeiten (überhaupt kein Einfluss auf den Ablauf und die Ausgestaltung des Werks wie bei den meisten klassischen Inszenierungen) oder asymmetrische Interaktionen (bei denen höchstens aus vorproduzierten Möglichkeiten gewählt werden kann, ein Abweichen vom eigentlichen Plan der Macher/innen jedoch unmöglich ist, wie z.B. oft bei Audiotouren, beim Game Theater etc.).

Echte Interaktivität erfordert «Einfluss auf Inhalt und Form, auf Ablauf und Dauer einer Kommunikation – und das heißt letztlich: die Möglichkeit zur aktiven De- und Reprogrammierung des «Programms» sowie die offene und autonome Mitgestaltung der Netzwerkarchitektur.»<sup>5</sup> Für Macher/innen bedeutet es in jedem Fall, Gestaltungshoheit abzugeben. Und Vorsicht: Kulturschaffende unterschätzen oft den Konzeptions- und Moderations-Aufwand, der mit Interaktion und echter Partizipation einhergeht; dabei kann man ihn personell und zeitlich vermutlich gleichsetzen mit der «eigentlichen» künstlerischen und organisatorischen Arbeit. Das Theater der Gegenwart kalkuliert ihn als gleichwertige wichtige Arbeit ein.

## **6. Das Theater der Gegenwart schafft hybride, radikal interdisziplinär und intersektional gedachte Erfahrungsräume.**

Publikum wird konsequent hybrid (im physischen Raum und remote zugeschaltet) gedacht. Formate und Interaktionsformen werden dementsprechend entwickelt.

Das heißt auch: Es gibt nicht *das* Publikum, sondern *viele* mögliche Publika, die sich in unterschiedlichen Situationen befinden, Medien unterschiedlich nutzen und verschiedene Bedürfnisse, Erwartungen und Motivationen haben. Nicht alle Besucher/innen werden sich alles anschauen – und das ist auch gar nicht nötig, solange die Formate modularer gedacht werden und sich zeitlich in den Alltag integrieren lassen.

Eingesetzte Technologien orientieren sich an dem, was für welches Publikum gebraucht wird. Hier nimmt sich das Theater der Gegenwart Zeit, Alternativen auszuprobieren und die beste auszuwählen oder aber in Neuentwicklung zu gehen. Benutzer/innenfreundlichkeit und «user centered design» ist die oberste Prämisse. Dabei geht es vor allen Dingen darum, technologische Hürden niedrig zu halten. Inhaltlich darf und soll Theater fordern und überraschen und nicht danach beurteilt werden, ob es die Erwartungen seines Publikums befriedigt, sondern danach, ob es sie zu verändern vermag.

Hybride Räume haben das Potenzial, diskriminierungsfrei genutzt zu werden, wenn sie gut designt und moderiert sind. Das bedeutet Planung im Vorhinein, welche Gruppen man im Sinne der Diversität zur Teilnahme befähigen und explizit einladen möchte; außerdem adäquate Einladungsgestaltung, gutes *Onboarding* und *Care* währenddessen sowie ein für alle verständliches Regelwerk zu schaffen, das die Handlungsoptionen aller transparent benennt.

<sup>5</sup> Aus: «Interaktivität – Soziale Emergenzen im Cyberspace?» Claus Leggewie und Christoph Bieber, [www.uni-giessen.de/fbz/zmi/das-zmi/homeueberuns/interaktivitaet](http://www.uni-giessen.de/fbz/zmi/das-zmi/homeueberuns/interaktivitaet)

Die *Community* ist Königin. Hier liegt der stärkste Fokus, nicht unbedingt auf einer besonders «guten Aufführung», sondern darauf, dass Leute wiederkommen, dass sich Routinen und Rituale entwickeln, dass serielle Formate entstehen, innerhalb derer man zusammen «jammen» kann.

## **7. Vorleben statt Vorgeben: Der wichtigste Gast im Theater der Gegenwart ist das Team selbst.**

Das Theater der Gegenwart schafft gute Bedingungen für Interaktion und Partizipation und nimmt diese auch im Innenverhältnis ernst. Respektvoller Umgang miteinander löst toxische Strukturen ab: Altbekannte Regel(mäßigkeit)en am Theater wie größtenteils männliche Führungspersonen, feste Hierarchien, die immer gleiche tradierte Rollenverteilung samt all ihren Zuschreibungen, Klassismus, Rassismus, Sexismus, Ungerechtigkeit und Intransparenz werden am Theater der Gegenwart verändert.

Die Leitung des Theaters der Gegenwart bedient sich den Prinzipien des Gastgebens und dienender Führung auch intern. Führung besteht bei diesem systemtheoretisch orientierten heterarchischen Führungsmodell vor allem darin, dass nicht einer viele führt, sondern alle füreinander Umwelt sind und für alle maximal gute Bedingungen für die eigene Entwicklung geschaffen werden. Denn das Team ist nur so stark wie seine schwächsten Mitarbeiter/innen.

Das Theater der Gegenwart bietet nicht nur neue Möglichkeiten für diejenigen, die die notwendige Technik für digitale Formate programmieren und betreuen. Es geht in Zukunft vor allem auch darum, die Gesamtprozesse zu koordinieren, Projektmanagement zu machen, Herstellungsleitung für Situationen, Care-Arbeit fürs Team. Gebraucht werden die, die alle Sprachen verstehen und zwischen verschiedenen Professionen und Bedürfnissen übersetzen können.

Das Theater der Gegenwart arbeitet effizient. Hierarchiefreie Zusammenarbeit heißt nicht, dass alle immer bei allem mitreden und es endlose Plena und wenig Entscheidungen gibt. Es heißt vor allen Dingen Transparenz, und es erfordert realistische Selbsteinschätzung der eigenen Zeit der Leistungsfähigkeit und des eigenen Engagements. Es erfordert regelmäßigen Realitätsabgleich. Je veränderbarer der Arbeitsalltag, umso mehr direkte Kommunikation erfordert dies von Mitarbeitenden. Umso wichtiger sind kurze Kommunikationswege, das Gespräch miteinander, egal ob durch Luft oder Glasfaser. Umso unverzichtbarer wird, dass alle zumindest grob Bescheid wissen, wie das Arbeitsfeld der anderen funktioniert.

## **8. Das Theater der Gegenwart und jede/r, der/die dazugehört, macht Fehler. Und freut sich darüber, sie zu teilen.**

Das Theater der Gegenwart hat keinen Ort, es ist in Bewegung. Es ist eine Bewegung. Obdach findet es in den Städten und Häusern, die es einladen, und es verbindet diese Häuser miteinander. Die Strategiemaschine braucht Input und Realitätsabgleich: Das Theater der Gegenwart geht davon aus, dass Wissen wächst, wenn es geteilt wird. Und dass es zusammen auch ganz einfach mehr Spaß macht.





# «Echte Menschen» im Theater: Eine Typologie von Interaktion, Kollaboration und Partizipation

**Tabelle 1: Interaktivität – Besucher/innen können mehr oder weniger aktiv während der Aufführung Einfluss auf das Werk nehmen**

| Grad der Interaktivität                                       | Beispiele                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Aktionsradius Macher/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>Interpassivität</b><br>(*)                                 | - Der Chor in der griechischen Tragödie, der stellvertretend Emotionen artikuliert<br>- «Lachkonserven» in Comedy Shows                                                                                                                                                                                              | - Aktive und einzige Gestalter/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| <b>Parasoziale Interaktion</b><br>(**)                        | - Identifikation mit Schauspieler/innen,<br>- Influencern und anderen Personen des öffentlichen Lebens<br>- Illusion eines <i>Face to Face</i> -Kontaktes                                                                                                                                                            | - Aktive und einzige Gestalter/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
| <b>Pseudo-Interaktion</b><br>(***)                            | - Klassische Theateraufführungen<br>- Lesungen<br>- Podiumsdiskussionen<br>- Immersive Rezeptionsformate <i>ohne</i> Eingriffsmöglichkeit<br>- Interaktion mit <i>Chatbots</i> und anderen <i>Interfaces</i>                                                                                                         | - Rahmen, Regeln, Ablauf stehen von Anfang an fest<br>- Macher/innen haben ein bestimmtes Ziel und größte Teile des Wegs dorthin im Kopf                                                                                                                                                                                                                        |  |
| <b>Asymmetrische Interaktion</b><br>(***)                     | - <i>Hybrid Games</i> (ARGs) der 2000er<br>- <i>Game Theater</i><br>- <i>Escape Rooms</i><br>- <i>VR Experiences</i><br>- <i>Audiowalks</i><br>- Choreographisches Mitmachtheater                                                                                                                                    | - Rahmen, Regeln, Ablauf stehen von Anfang an fest<br>- Macher/innen haben von vornherein ein bestimmtes Ziel und große Teile des Wegs dorthin im Kopf, gestalten aber auch den Interaktionsmodus aktiv im Vorhinein                                                                                                                                            |  |
| <b>Reaktive Interaktion</b><br>(***)                          | - Panikmodus<br>- fehllaufende <i>Playtests</i><br>- Wenig planbares Ergebnis, eher erratisch                                                                                                                                                                                                                        | - Macher/innen lassen sich vom Verhalten der Besucher/innen treiben <i>ohne</i> eigene Agenda                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
| <b>Wechselseitige Kontingenz/ totale Interaktion</b><br>(***) | - <i>Open world games</i><br>- Formate wie bspw. <i>Barcamps</i> , <i>Hackathons</i> etc.<br>- Soziale Kunst<br>- <i>Live Action Role Play</i> (LARPs)****<br>- Konzept der <i>Inter-Immersion</i><br>(Die gemeinsame Konstruktion von Wirklichkeit durch Übernahme einer Rolle und Support anderer in ihren Rollen) | - Macher/innen designen <i>eher</i> eine komplexe Welt als eine lineare Erfahrung, überlegen sich Eckpunkte (wie z.B. einen Zeitrahmen, <i>Tools</i> , die genutzt werden können etc.)<br>- Macher/innen gestalten den Interaktionsmodus aktiv im Vorhinein<br>- Verantwortung über den Verlauf des <i>Events</i> liegt nicht mehr alleine bei den Macher/innen |  |

\* Interpassivität nach Robert Pfaller u.a., «Das Kunstwerk, das sich selbst betrachtet, der Genuß und die Abwesenheit», in: ders. (Hrsg.), *Interpassivität*, Wien/New York 2000, S. 49–84.

\*\* Parasoziale Interaktion nach Donald Horton, R. Richard Wohl: *Mass Communication and Para-Social Interaction. Observations On Intimacy at a Distance*, in: *Psychiatry* 19, 1956. S. 215–229.

|  | Aktionsradius Besucher/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | «Das Werk/die Aufführung»                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Eher</i> für passive Rezipient/innen, die gerne zuschauen und andere ihre Emotionen ausleben lassen</li> <li>- «Delegiertes Genießen»</li> </ul>                                                                                                                                                                                      | - Unabhängig von der Reaktion der Besucher/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Eher</i> für passive Rezipient/innen</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                       | - Unabhängig von der Reaktion der Besucher/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Besucher/innen kommen mit bestimmten Vorstellungen in die Vorstellung (von Rahmen, Regeln und Ablauf) und können diese auch nicht verändern</li> <li>- Die Handlungsoptionen sind beschränkt auf Weggehen/ Ausschalten</li> <li>- Nichts, was sie tun, hat wirklichen Einfluss auf den weiteren Verlauf</li> </ul>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Weitgehend</i> unabhängig von der Reaktion der Besucher/innen,</li> <li>- Veränderungen im Ablauf sind <i>höchstens</i> zeitliche Verzögerung</li> </ul>                                                                                                                                                |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Besucher/innen können den Verlauf der Erfahrung beeinflussen, jedoch nicht das Ergebnis, z.B. A/B-Entscheidungen für verschiedene Arten von Erzählung, Abstimmungen</li> <li>- Räumliche Entscheidungen</li> </ul>                                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktionen der Besucher/innen sind wichtiger Bestandteil, <i>ohne</i> sie geht es nicht weiter</li> <li>- Besucher/innen entscheide über die detaillierte Ausgestaltung, meistens aus einer Auswahl vorgegebener Möglichkeiten, manchmal auch ergänzt durch eigenen <i>User generated content</i></li> </ul> |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Besucher/innen lassen sich vom Verhalten der Macher/innen treiben <i>ohne</i> eigene Agenda</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wissen Bescheid über Handlungsoptionen des Abends</li> <li>- Diese Handlungsoptionen verändern sich <i>nur</i> in Ausnahmefällen</li> <li>- Verlauf und Ausgang der Erfahrung sind offen und abhängig von dem, was passiert</li> <li>- Besucher/innen werden selbst oft zu Macher/innen währenddessen (z.B. beim <i>LARP</i>)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktionen der Besucher/innen sind wesentlicher Bestandteil</li> <li>- Ohne Aktion aller Beteiligten gibt es kein Werk, sondern allenfalls ein Regelset</li> </ul>                                                                                                                                           |

\*\*\* Pseudo-Interaktion, Asymmetrische Interaktion, Reaktive Interaktion und Wechselseitige Kontingenz/totale Interaktion nach Jones & Gerard, Foundations of Social Psychology, New York 1967.

\*\*\*\* Live Action Role Play (LARP) nach Mike Pohjola, Larp Manifesting from 2001.

**Tabelle 2: Kollaboration und Partizipation – Einbeziehung und Zusammenarbeit finden (potenziell) in allen Projektphasen statt, also auch vor und nach der Aufführung**

| Grad der Interaktivität                             | Beispiele                                                                                                                                                                                                                     | Aktionsradius Macher/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |  |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>Kollaboration</b><br>(*)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Experten des Alltags» bei Rimini Protokoll</li> <li>- Kollaborateur/innen im Stadtraum bei Matthaei &amp; Konsorten</li> <li>- «Echte Menschen» bei Invisible Playground</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbeitsbereich von vorneherein (gemeinsam) klar definiert bzw. im Prozess ausgestaltet; Rahmen wird durch Teilnehmer/innen <i>nicht</i> grundsätzlich verändert</li> <li>- Weiterführende Einsichten sind <i>eher</i> ungewöhnlich (z.B. in Finanzplanung)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| <b>Konditionierte Autonomie</b><br>(**)             |                                                                                                                                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Initial mehr <i>Community</i>-Arbeit,</li> <li>- Schaffung von offenen Kommunikations- und Beteiligungsstrukturen, z.B. im Sinne dienender Führung</li> <li>- Auswahl und Einladung sowie Betreuung der Partner/innen</li> <li>- Vorschlag angemessener Entscheidungsverfahren</li> <li>- Vorschlag geeigneter kollaborativer <i>Tools</i></li> </ul>                                                                                                                                                                                                               |  |
| <b>Co-Kreation</b><br>(**)                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zusammenarbeit mehrerer Gruppen, z.B. Matthaei &amp; Konsorten und Invisible Playground bei Spreezone (2011)</li> </ul>                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen</li> <li>- Weiterführende Einsichten sind <i>eher</i> ungewöhnlich (z.B. in Finanzplanung)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
| <b>«Kollaboration &amp; Partizipation»</b><br>(***) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorbereitungsphase</li> </ul>                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollenverschiebung (von Macher/innen zu Partner/innen oder auch Teammitgliedern)</li> <li>- Initial mehr <i>Community</i>-Arbeit, Schaffung von offenen Kommunikations- und Beteiligungsstrukturen, z.B. im Sinne dienender Führung</li> <li>- Auswahl und Einladung sowie Betreuung der Partner/innen</li> <li>- Vorschlag angemessener Entscheidungsverfahren</li> <li>- Vorschlag geeigneter kollaborativer <i>Tools</i></li> <li>- Regeln und Konditionen werden gemeinsam gestaltet (das <i>kann</i> auch Organisatorisches, Finanzielles umfassen)</li> </ul> |  |
|                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Event/Aufführung</li> </ul>                                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen</li> <li>- Rollenverschiebung hin zu weitaus mehr <i>Community</i>-Arbeit, künstlerischem <i>Enabling</i></li> <li>- Partner/innen haben eigene Aufgabenbereiche</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
|                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nachbereitungsphase</li> </ul>                                                                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |

\* Kollaboration nach Max Glauner (<https://maxglauner.com/2016/05/28/get-involved>)

\*\* Konditionierte Autonomie und Co-Kreation als bestimmte Arten, Kollaboration zu gestalten.

\*\*\* Kollaboration und Partizipation aus dem lateinischen *pars* (dt. Teil) und *capere* (dt. fangen, ergreifen, sich aneignen, nehmen usw.), als echte Partizipation hier übersetzt mit Beteiligung, Teilhabe, Mitbestimmung, Mitsprache, Einbeziehung usw.; *Participation* analog zu *Partnership*, *Delegated Power Citizen Control* nach A Ladder of Citizen Participation, Sherry Arnstein, Journal of the American Institute of Planners (1969)

|  | Aktionsradius Besucher/innen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | «Das Werk/die Aufführung»                                                                                            |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | - Wesentlicher Einfluss auf die Mitgestaltung des Werkes innerhalb vorgegebener Strukturen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | - Die Teilhabe im emphatischen Sinn als koproduktiver Faktor der Werkentstehung bzw. der Aufführungspraxis           |
|  | - Festgelegte Rolle, Entscheidungs- und Gestaltungsfreiheit in vorher festgelegten Bereichen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | - An bestimmten Teilen des Werks wird gemeinsam gearbeitet                                                           |
|  | - Wesentliche Mitgestaltung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | - Das Werk entsteht in gemeinsamer Urheberschaft                                                                     |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rollenverschiebung zu aktiver Rolle (von Besucher/innen zu Partner/innen oder auch Teammitgliedern)</li> <li>- Zeitliches <i>Commitment</i> für den Prozess</li> <li>- Völlige Möglichkeit zur Mitgestaltung, auch der Regeln der Zusammenarbeit</li> <li>- Einsicht in alle dafür notwendigen Prozesse</li> <li>- Regeln und Konditionen werden gemeinsam gestaltet (das <i>kann</i> auch Organisatorisches, Finanzielles umfassen)</li> <li>- Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen</li> </ul> | - Zusammenarbeit von Anfang an                                                                                       |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wissen Bescheid über Handlungsoptionen und Regeldesign</li> <li>- Diese können sich jedoch (auch durch das Zutun noch dazukommender Besuchender) ändern, in Abhängigkeit vom Grad der Interaktivität der Veranstaltung (siehe oben)</li> <li>- Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder in mehreren Projektphasen</li> </ul>                                                                                                                                                                                               | - Das Werk entsteht in gemeinsamer Urheberschaft mit geteilter Verantwortung unter zusammen erarbeiteten Bedingungen |
|  | - Gemeinsame (teilweise) Urheberschaft in einer oder mehreren Projektphasen                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                      |



## II PRAXIS

# Wa(l)king Copenhagen: Eine hybride Performancereihe im Stadtraum

*Am 11. März 2020 gab es in Dänemark 514 bestätigte Covid-19-Fälle. Die ersten umfassenden Regierungsmaßnahmen wurden beschlossen. Ähnlich wie in Deutschland standen Kulturinstitutionen strengen Restriktionen gegenüber. Das Københavns Internationale Teater (KIT) produzierte ab dem 1. Mai 2020 über 100 Tage lang 100 kuratierte zwölf stündige Walks von 100 Künstler/innen in Kopenhagen, die über stündliche Livestreams digital übertragen wurden. Sie waren eine Art Prototyp, um Theater aus der Krisensituation heraus neu zu denken. Trevor Davies, Gründer und Künstlerischer Leiter des KIT, spricht im Interview mit Christiane Hütter über den Prozess.*

## **Wie habt Ihr als Københavns Internationale Teater auf die Maßnahmen reagiert?**

Davies: Es kam für uns nicht in Frage, unser geplantes Jahresprogramm zu verschieben, zu reduzieren oder zu versuchen, die Corona-Sperre zu umgehen. Allgemein hatte ich den Eindruck, dass vor allem die Institutionen die Reaktionsfähigkeit verloren hatten. Wir fragten uns: Wie machen wir Künstler und Kunstinstitutionen relevant? Deshalb sind wir zum Ursprung des Einzel-Künstlers zurückgekehrt. Ich mochte die Idee sehr, mit ihnen über ihre Praxis nachzudenken und etwas zu machen, das sehr, sehr schnell und sehr, sehr einfach ist.

## **Und zwar?**

Davies: Das Gehen als künstlerische Praxis im öffentlichen Raum zu testen – denn diese einfachste der Fortbewegungsarten gewann ja in der Lockdown-Zeit für uns alle an Bedeutung.

**Aus dieser einfachen Idee ist eine große Produktion entstanden: 100 Einzelkünstler/innen, die jeweils zwölf Stunden lang zu Fuß in Kopenhagen unterwegs waren. Woher kamen die Künstler/innen?**

Davies: Wir wollten auch Künstler/innen erreichen, die wir noch nicht kannten und Menschen einbeziehen, die nicht «ideal geeignet» waren. In Zusammenarbeit mit sieben zeitgenössischen Kunstinstitutionen haben wir am 10. April den Open Call für 100 bezahlte Walks verschickt. Wir schickten den Aufruf an 125 Künstler/innen und erhielten schnell rund 90 positive Antworten. Offensichtlich hatten wir einen Nerv getroffen.

### **Wie habt Ihr mit den ausgewählten Künstler/innen gearbeitet?**

Davies: Wir haben in Online-Meetings die Regeln besprochen, die für alle gleich waren, genau wie das Honorar. Jeder Walk sollte zwölf Stunden dauern. Sie sollten bei sich zu Hause losgehen und zu jeder vollen Stunde einen kurzen, idealerweise ungefähr dreiminütigen Livestream machen. Das waren die Regeln. Alles andere war den Künstler/innen selbst überlassen. Ich musste sie nach den ersten Gesprächen vor allem dazu bringen, sich nicht ausschließlich der Beschreibung der Wirkung von Corona zu widmen und die Lockdown-Situation eher als Ausgangspunkt als Mittelpunkt ihrer Arbeit zu verstehen.

### **Die Künstler/innen kamen aus verschiedenen Disziplinen...**

Davies: Die Bildenden Künstler/innen und die Musiker/innen waren eher aufs Improvisieren eingestellt. Darauf, schnell und billig etwas zu produzieren, das die Leute trotzdem interessiert. 2,5–3 Minuten pro Video. Das ist eher die Länge eines Songs. Die Theaterleute taten sich erst einmal schwerer mit der Umstellung auf ein für sie neues Format. In den ersten Meetings sagte jemand: «Ah, einmal pro Stunde streamen? Ich mache jedes Mal 15 bis 20 Minuten.» – «Das wären dann bei 20 Minuten insgesamt 240 Minuten Aufführung. Das machst du doch sonst nie? Warum jetzt?» – «Ah, ich verstehe, das ist ein bisschen lang!» Gerade durch das eigentlich so einfache Format zeigte sich noch mehr die institutionell gemachte Unfähigkeit. Die Schwierigkeit, zu reagieren und sich an Gegebenheiten wie andere Zeitrahmen anzupassen, weil man normalerweise nur in spezifischen Zeiten von Formaten denkt und produziert, das ist wirklich industrielles Denken. Wie können wir das lockern?

### **Wie genau sah Euer technisches Setup aus?**

Davies: Wir hatten ein sehr begrenztes technisches Setup, wir wollten sicherstellen, dass es für alle einfach ist. Wir haben ein iPhone 11 mit Stativ und Arm benutzt, um sowohl stationär als auch bewegt filmen zu können, zusammen mit einem drahtlosen Mikrofon für Atmo-Aufnahmen und einem Richtmikrofon direkt am iPhone für spezifischere Sounds und Interviews. Die Bildqualität war erstaunlich gut. Beim Sound gab es Probleme mit Wind etc. und ein Limit von etwa sechs Metern Entfernung für das Signal des schnurlosen Mikrofons.



1 May:  
Thierry  
Geoffroy /  
Colonel

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 1



2 May: Gry  
Worre  
Hallberg /  
Sisters  
Hope

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 2



3 May:  
Jørgen  
Teller

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 3



4 May:  
Annika B.  
Lewis

Wa(l)king  
Copenhagen / day  
4



5 May:  
Michiel  
Tange Van  
Leeuwen

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 5



6 May:  
Mikkel  
Harder  
Munck-  
Hansen

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 6



7 May:  
Lilbeth  
Cuenca  
Rasmussen

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 7



8 May: Tim  
Hinman

Wa(l)king  
Copenhagen / day  
8



9 May:  
Jomi  
Massage

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 9



10 May:  
Annette  
Skov

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 10



11 May:  
Johnny  
Svendborg

Wa(l)king  
Copenhagen /  
day 11



12 May:  
Marcela  
Lucatelli

Wa(l)king  
Copenhagen / day  
12



13 May:  
Boaz  
Barkan



15 May:  
Mikkel  
Hobitz



16 May:  
Andreas  
Liebmann



17 May:  
Anja  
Franke

## Was ist konkret passiert während der Walks?

Davies: Sehr unterschiedlich. Klangkünstler/innen gingen an Orte ohne Alltagsgeräusche. Wie klingt Leere? Andere arbeiteten aus ihrer Biografie heraus: Ein homosexueller Dichter suchte zwölf Orte auf, an denen er missbraucht oder bedroht worden war. Dort verlas er Gedichte, allein, 1:1 auf dem Friedhof seiner Vergangenheit. Viele gingen ins Grüne, raus aus der Stadt. Gehen, um loszulassen. Gehen, um Zeichen der Natur, der Tiere zu finden. Eine Bildende Künstlerin bemerkte, dass sich während des Lockdowns mehr Vögel in der Stadt befanden, und begann nach einer Nachtigall in der Stadt zu suchen. Andere suchten nach essbaren Pflanzen. Wieder andere nach Orten, an denen es Wasser gibt. Sie alle suchten nach alternativen Zuständen, Entspannung, Meditation, um zu verstehen und um zu genießen. Als es langsam möglich wurde, wieder einzelne Menschen zu treffen, organisierte ein amerikanisch-dänischer Künstler am amerikanischen Unabhängigkeitstag zwölf Begegnungen mit Menschen, die sich aktivistisch für Demokratie einsetzen, und unterhielt sich mit ihnen über Unabhängigkeit in Zeiten von Corona. Es gab auch zwei oder drei Walks zu #blacklivesmatter. Durch Skype-Gespräche mit Menschen an anderen Orten kamen globale Debatten ins Bild. Es ist wie ein Tagebuch einer Stadt oder von Bürgern in einem anderen Geisteszustand. Gesellschaftliche Probleme können direkt übernommen und angesprochen werden. Es gibt Raum, Motivation zum Nachdenken, und es gibt auch ein Gefühl der Solidarität in der Situation des Unbekannten, in der man nicht in der Lage ist zu planen. Die Leute sind viel sensibler für das, was damit passierte.

## Welche Rolle spielte das Publikum in den Video-Performances, die im Rahmen der Walks entstanden?

Davies: Viele der Künstler/innen der ersten Zeit im strengen Lockdown fühlten sich freier als sonst, weil es kein Publikum gab, für das sie auftreten mussten. Mit der Online-Öffentlichkeit, an die sie sich ja stattdessen wandten, haben sie sich nicht so sehr auseinandergesetzt, das bedaure ich – denn sie unterscheidet sich ja stark von einer Offline-Öffentlichkeit. Niemand hat versucht, im Internet interaktiv zu sein. Es war immer sehr einseitig. Um tiefer darauf einzugehen, hätten wir mehr Ressourcen benötigt, mehr Zeit.

## Wie viele Leute haben sich das online angeschaut?

Davies: Die Teilnehmerzahlen bei den Live-Streams waren begrenzt. Man musste ja einmal stündlich reinschauen. Das waren meistens nur 1–25 Zuschauer/innen. Das gesamte gestreamte Material ist weiterhin online zugänglich. Die einzelnen, zwischen zwei und 15 Minuten langen Videos sind bislang insgesamt 250.000 Mal abgerufen worden. Das ist im Vergleich zu unserer «normalen» Reichweite ein riesiges Publikum! Natürlich haben die Kunstinstitutionen, mit denen wir zusammengearbeitet haben, die Videos auch über ihre Kanäle verbreitet. Aber das

Format hat auch seinen eigenen Sog. Viele Leute beginnen mit einem Video und schauen dann weiter, was andere Künstler/innen unter den gleichen Bedingungen gemacht haben.

### **Plant Ihr, weiter mit dem Format zu arbeiten?**

Davies: Ja. Wir haben eine Förderung aus einem neuen Kunstfonds erhalten und wollen damit landesweit arbeiten und zehn Orte mit zehn Künstler/innen vernetzen und die künstlerische Arbeit im öffentlichen Raum weiter erforschen, über den man als Künstler/in viel weniger Kontrolle hat. Im neutralen Raum einer Blackbox kann man alles tun, egal ob es relevant ist oder nicht. Aber die Umwelt, der öffentliche Raum ist kein neutraler Raum, sondern er hat eine Geschichte, Materialien, eine Kulisse, Wind, all diese Dinge. Man muss erst einmal darüber nachdenken, wie man diesen Raum betritt.

### **Nach diesen ersten Tests in der Coronazeit – was habt Ihr gelernt, wie wird es weitergehen? Was können andere Institutionen lernen?**

Davies: Wir müssen neue Hybridstrukturen finden, die in der Situation weitaus fließender sind, und ich meine auf vielen Ebenen fließend, in Bezug auf Themen, Probleme oder Realitäten. Und auch die Art und Weise, wie wir Arbeiten präsentieren – mehr in progress, mehr als Dialog, interaktiver.

# Arbeit in interdisziplinären Teams: Aus der Frühzeit von Mixed-Reality Projekten

In der späten Morgendämmerung des Digitalzeitalters, Mitte bis Ende der 1990er Jahre, war die Zukunft schon da, sie war nur noch viel ungleicher verteilt als heute. Es gab noch keine Smartphones, das Leben funktionierte ganz gut ohne Internet, der Webbrowser hieß «Netscape Navigator» und die größte Suchmaschine «Alta-vista». Immerhin konnten schon Daten durch die Mobilfunknetze übertragen werden, die Übertragungsgeschwindigkeit bewegte sich aber bestenfalls im Bereich von einigen Kilobits pro Sekunde.

## Die Ära der millionenschweren Server

In Berlin versuchte das Unternehmen Art+Com die Zukunft vorwegzunehmen. Art+Com bestand damals aus Mediendesigner/innen, Gestalter/innen, Informatikern, Elektronikern, Mechanikern und Hackern, eine für die Zeit ungewöhnliche Kombination. Das Team von etwa drei Dutzend Menschen folgte – finanziert von Großunternehmen wie der Telekom und aus Forschungsfördermitteln – einem neuen Prinzip: künftige Entwicklungen durch massierten Einsatz der gerade so eben verfügbaren höchstentwickelten Technologien zu erforschen und erfahrbar zu machen. Ein relativ bekanntes Beispiel für dieses Konzept ist das Projekt Terra-Vision, das später im Silicon Valley als Google Earth massentauglich nachempfunden wurde. Es lief damals am Hardenbergplatz auf einem millionenteuren Silicon-Graphics-Serverboliden – für jeweils eine/n Nutzer/in auf einem Bildschirm.

Die Vervielfachung von Rechenleistung und verfügbarer Bandbreite, die Miniaturisierung und der dramatische Preisverfall von Hardware, die ihren vorläufigen Höhepunkt in den heutigen High-End-Smartphones gefunden haben, waren schon absehbar. Was man dann damit anfangen könnte, welche neuen Medien dadurch entstehen könnten, wie die Auswirkungen auf etablierte Medien sein würden, zeichnete sich schon undeutlich am Horizont ab. Eines der Projekte bei Art+Com trug den Namen TriMedia/Mirage.

In Kooperation mit klassischen Broadcastmedien – in Berlin «Radio Fritz» – sollte herausgefunden werden, wie in Zukunft einerseits trimediale Medienproduktion (Radio, Fernsehen, Internet) aussehen könnte. Andererseits wurde

eine prototypische Ausstattung für ein volldigitales tragbares Augmented-Reality-Live-Reportage-Setup gebaut, das direkte Interaktion mit dem Publikum erlaubte. Es gab einen Audiostream, der im Radio verwendet wurde, Bilder von einer Kopfkamera, Nachrichten aus dem Publikum landeten auf der sehr frühen Augmented-Reality-Brille der Reportage-Ausrüstung, Position und Blickrichtung wurden in einer Live-Karte sowohl auf der Brille als auch im Webinterface für das Publikum dargestellt.

Mit dem Setup wurden diverse mehrstündige Sendungen wie eine interaktive Radio/Internet-Live-Reportage mit Radio Fritz von der Loveparade 1999, aber auch Urban Games produziert und gesendet, bei der das Publikum einen athletischen Reporter (der Geräterucksack war eher schwer) durch die Stadt navigierte, um in eine übergreifende Story eingebettete Aufgaben und Rätsel zu lösen (etwa jemandem eine Rose zu schenken, obwohl weit und breit kein Blumenladen mehr offen hatte).

Die Technik-Entwicklung lief zum Teil vor, zum Teil parallel zur Konzeption der Sendungsformate und Interaktionsmodelle. Dabei zeigte sich auf der Projektebene eine Dynamik, die bei der Entwicklung moderner digitaler Kultur- und Medienformate immer wieder zu beobachten ist: eine initiale Besoffenheit von den theoretischen Möglichkeiten der Technologie, die zu inhaltlichen Formaten führt, die in der Realität nur eingeschränkt beim Publikum funktionieren.

## Perspektivwechsel

Die präzise Koordination von Techies und Medien- und Kunschtchaffenden war auch damals schon eine der großen Herausforderungen. Ein gutes gegenseitiges Verständnis für Ziele, Prioritäten, Ressourcen-Limitationen, Methoden, Arbeits- und Denkweisen zu entwickeln, war oft frustrierend schwierig, insbesondere weil die zu verwendenden Technologien noch nicht einmal richtig existierten, sondern erst entwickelt wurden. Eine gute Methode, um dieses Verständnis deutlich zu verbessern, wurde im Laufe des Projektes erfolgreich ausprobiert, wenn auch zu spät und nicht in genügendem Umfang: für ein paar Tage «hospitieren» bzw. «Praktikum» in der jeweils anderen Domäne machen. Der Erklär- und Betreuungs-Aufwand dafür scheint initial erstmal hoch, macht sich aber im weiteren Projektverlauf enorm positiv bemerkbar. Es ist dabei nicht unbedingt nötig, dass Künstler/innen programmieren lernen (auch wenn das natürlich ein noch tiefergehendes Verständnis für Problemlagen und Schwierigkeiten erzeugt). Genauso wenig müssen Coder/innen ein Schauspiel- oder Dramaturgie-Studium absolvieren. Es hilft aber ungemein, den Arbeitsalltag, den Jargon, die Entscheidungswege und Planungsmethoden der anderen Teams selbst miterlebt zu haben. Plötzlich verstehen Künstler/innen, warum Software-Bugs priorisiert werden und nicht alle sofort behoben werden können, und Coder/innen entwickeln zum Beispiel ein Verständnis dafür, warum Medien- und Theatermenschen immer und immer wieder proben wollen.

Und oft ergeben sich daraus gegenseitige Befruchtungen. Coder/innen können gute Ideen für Inhalte haben. Regieassistent/innen können dank ihrer ständigen

beruflichen Erfahrung mit großen Egos unterschwellige Persönlichkeitskonflikte erkennen und auflösen, die auch in Tech-Teams nicht selten die Arbeit behindern. Künstler/innen haben oft ein besseres intuitives Gespür dafür, welche User-Interface-Konzepte tatsächlich funktionieren und welche nicht. Je mehr sich die Grenzen zwischen den Teams auflösen, je weniger jede Seite eifersüchtig über ihr Territorium wacht, je mehr Mut zum gemeinsamen Experiment, desto besser wird das Ergebnis.

## Erwartungsmanagement

Ein geradezu klassisches Problem, das sich auch immer wieder in heutigen Projekten manifestiert, sind unrealistische Annahmen über das, was die Technik am Ende leisten können wird. Der feine Unterschied zwischen den Aussagen «im Prinzip technisch machbar» und «können wir tatsächlich im Zeit- und Budgetrahmen schaffen» führt in späteren Projektphasen oft zu unangenehmen Überraschungen. Coder/innen neigen grundsätzlich dazu, ihre Arbeitsgeschwindigkeit zu über- und den Bedarf an Tests und Bugfixing zu unterschätzen. Faustregeln wie «es dauert grundsätzlich doppelt oder dreifach so lange wie geplant» sind zwar ganz gute Anhaltspunkte, aber bieten keine Garantie gegen unangenehme Überraschungen. Wenn sich spät im Projekt herausstellt, dass die gewählte Architektur oder Softwarebasis Limitationen aufweist, die nicht ohne weiteres zu beheben sind, wird es schnell schwierig.

Software-Projektmanagement ist kein triviales Handwerk, und gerade in kleinen Projekten, wo es oft aus Budgetgründen keine dedizierte technische Management-Rolle gibt oder eher unerfahrene Teilnehmer/innen die Rolle «nebenbei» ausfüllen, wird es häufig zur Quelle von Enttäuschungen und Problemen. Welche Features wann tatsächlich verfügbar sind, ob eingeplante Sensoren wirklich für die Problemstellung geeignet sind, ob die Server einem unerwarteten Nachfrageansturm über das Netz standhalten, all das ist auch für die Techies oft nicht gut absehbar und nur experimentell zu ermitteln. Bei TriMedia/Mirage hat sich ein iterativer Ansatz als gut funktionierend herausgestellt, bei dem in zeitlichem Abstand einzelne Elemente aufeinander aufbauend technisch und inhaltlich getestet und verfeinert wurden.

## Realitätsabgleich

Meist ist es für Künstler/innen schwer möglich abzuschätzen, wie viel Aufmerksamkeit eine hybride Aufführung erzeugen und wie viele Menschen online teilnehmen werden. Für die Planung der Technik sind aber solche Basis-Zahlengerüste absolut essentiell. Am Ende muss es wenigstens eine Option für überraschend hohe Publikumszahlen geben, etwa einen virtuellen Warteraum oder symbolischen Ticketverkauf im Vorlauf, der auf die tatsächliche Leistungsfähigkeit der Infrastruktur limitiert wird. Dazu muss man diese natürlich vor der ersten Aufführung testen. Bei den ersten Testsendungen mit TriMedia/Mirage stellten sich neben Lastproblemen

im Publikums-Interface auch unerwartete Probleme mit dem Userinterface für die Redakteur/innen heraus. Die Geschwindigkeit und die Menge der Publikumsinteraktionen führten zu einem Information Overload. Die Erkenntnis daraus war, dass Publikums- und Produktionsinterfaces die gleiche Menge Aufmerksamkeit benötigen, auch wenn die Nutzer/innen-Zahlen drastisch verschieden sind.

Aus einer Überschätzung des technisch real Machbaren resultieren initial oft komplexe, ambitionierte Konzepte und Interaktionsdesigns, die dann im Laufe des Projektes entsprechend dem kontinuierlich schrumpfenden Set an tatsächlich noch umsetzbaren Features immer weiter heruntergedampft werden. Im Resultat ist dann für das Publikum das ursprüngliche Konzept kaum noch erkennbar. Wesentliche Elemente sind nur noch als Mockups und Andeutungen sichtbar, die stark erklärungsbedürftig sind und nichts mehr zur Publikumserfahrung beitragen. Der Klassiker sind eigentlich interaktive Funktionen, die durch Animationen oder statische Elemente ersetzt werden, die nur noch im Kopf der Macher/innen eine Bedeutung haben.

Ein bewährtes Prinzip, um dem zu entgehen, ist, das «Minimum Viable Product» möglichst früh zu definieren, also die für das Funktionieren des inhaltlichen Konzepts unbedingt notwendigen Elemente festzulegen. Das geht nur in intensiver Kooperation zwischen allen Beteiligten. Ob eine technische Funktion «teuer» ist, also viel Zeit und Aufwand bei der Implementierung erfordert, hängt von vielen Details ab. Auch hier hilft es sehr, wenn die Coder/innen sich die Zeit nehmen, zu erklären, was geht und was warum «teuer» ist.

## Die Geschichtslosigkeit digitaler Formatentwicklung

Eine traurige Charakteristik digitaler Formatentwicklung ist ihre Geschichtslosigkeit. Erfahrungen werden nicht tradiert und immer wieder neu gemacht, weil niemand zugeben will, welche Fehlentscheidungen getroffen wurden und was man beim nächsten Mal besser machen könnte. Es gibt bisher keine breite Kultur des ehrlichen Erfahrungsaustausches, der Diskussion von technischen, inhaltlichen und Projektmanagement-Fehlern. Hybride Räume, digitale und interaktive Formate haben inzwischen schon eine lange Geschichte, nur ist diese den meisten aktuellen Macher/innen kaum bekannt. So wird das Rad immer wieder neu erfunden, auf dem jeweils aktuellen Stand der Technik, aber mit den gleichen Grundmustern. Ein besonders ermüdendes altes Muster sind Formate, die am Ende primär ein Showcase für die aktuelle tolle Technik und nicht auf inhaltliches Funktionieren beim Publikum ausgerichtet sind.

Natürlich müssen neue Möglichkeiten experimentell erprobt, ihre Eigenschaften und künstlerischen Gestaltungsspielräume ausgelotet werden. Danach gilt es aber, die dabei gemachten Erfahrungen auch zu dokumentieren, Lehren zu ziehen und sowohl auf Projektebene als auch auf technisch-inhaltlicher Ebene weiter zu gehen. Erst aus dem kooperativen und kontinuierlichen Zusammenspiel von inhaltlicher und künstlerischer Konzeption, Interaktionsdesign, technischer Umsetzung und guter Produktion entstehen künstlerisch hochwertige Formate.

MARCUS LOBBES UND MARIO SIMON IM INTERVIEW

# «Corona war ein Power-Up!»

Das erste Jahr der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität

*Die Akademie für Theater und Digitalität wurde zum Sommer 2019 vom Dortmunder Schauspielintendanten Kay Voges als Forschungs- und Weiterbildungsstätte ins Leben gerufen. Sie tritt als sechste Sparte dem Betrieb des Theaters Dortmund hinzu. Mit Geldern der Stadt, vom Land Nordrhein-Westfalen, der Kulturstiftung des Bundes und dem EU-Fonds für regionale Entwicklung wird eine Struktur aufgebaut, von der Impulse und Netzwerkbildung für die deutschsprachige Theaterlandschaft ausgehen sollen. Mario Simon ist Verantwortlicher für die audiovisuelle Medientechnik und Medienproduktion in dem aktuell sechsköpfigen Akademie-Team. Regisseur Marcus Lobbes ist designierter Direktor der Akademie und fungierte im ersten Akademie-Jahr als künstlerischer Leiter, auch wenn der Titel, wie er im Vorgespräch erklärt, ein Provisorium war, um eine «Direktoriumsschwemme» zu verhindern. «Wir sind ja keine ausspielende Sparte, sondern eine prototypisch forschende. Wir verstehen uns als kuratorisch, das heißt wir laden Menschen ein, hier an Digital-Projekten zu arbeiten.» Wie der Aufbau der Akademie vorangeht und wie Corona die Arbeit beeinflusst hat, erzählen die beiden im Interview mit Sophie Diesselhorst und Christian Rakow.*

**Das Akademieprogramm umfasst drei Säulen: Weiterbildung, künstlerische Forschung über Fellowship-Stipendien und ein Studiengang, der allerdings erst noch akkreditiert werden muss. Was ist das Herzstück?**

Simon: Im Moment ist das Fellowship-Programm das Herzstück. Mit insgesamt 54 Stipendien für je 5 Monate, gefördert mit Mitteln der Kulturstiftung des Bundes. Gerade hat der dritte Zug von Fellows begonnen. Parallel bauen wir das Fortbildungsprogramm mit der DTHG<sup>1</sup> auf.

Lobbes: Die Fort- und Weiterbildung ist ein viel komplizierteres Feld, als wir uns das zu Anfang gedacht haben. Was setzt man auf, wie bekommt man Leute hierher, an welche Techniken lohnt es sich jetzt ranzugehen? Das ist ja ein sehr dynamischer,

<sup>1</sup> Deutsche Theatertechnische Gesellschaft. Die DTHG ist der Bundesverband der Veranstaltungstechnik mit Sitz in Bonn, 1907 gegründet.

sich schnell entwickelnder Markt. Bei allem, was wir hier tun, liegt das Augenmerk darauf, wie man die Kommunikationsstrukturen zwischen künstlerischen und technischen Berufen verbessern kann.

### **Welche Berufsgruppen fühlten sich vom Fortbildungsprogramm zuerst angesprochen?**

Simon: Die Fortbildungsformate, die wir bisher angeboten haben, kommen eher aus dem bühnentechnischen Bereich. Arbeitssicherheit war ein großes Thema. Wie kann man mit einer Augmented-Reality-Brille Bühnenzüge überprüfen. Oder VR als Technologie für Bauproben. Aber wir wollen nicht nur rein technische Fortbildung anbieten. Wenn wir einen Workshop zum Thema «Digitale Narration» bekommen, werden wir auch das machen.

Lobbess: Ein großes Thema ist, wie man mit einem Lidar-Scanner Bühnenräume vermessen und ein Interface schaffen kann, um mit verschiedenen CAD-Programmen<sup>2</sup> zu arbeiten. Das würde die Hälfte der Reisetätigkeit, die wir im Theater bisher haben, ersparen.

### **Was hat die Akademie aus der Arbeit mit den Fellows mitgenommen?**

Simon: Die Fellows sind ja alle Leute, die schon viel gemacht haben. Sie werden aufgrund ihrer künstlerisch-technischen Qualifikation ausgewählt. Das Gute ist: Wir sind kein produzierender Betrieb.

### **Das bedeutet, die Forschung ist nicht auf konkrete Inszenierungen angelegt?**

Simon: Wenn die Leute hier fünf Monate an ihren Dingen rumdaddeln und am Ende in einer Powerpoint-Präsentation zeigen «Das war mein Startpunkt und das ist mein Endpunkt», dann reicht das. Ich glaube, dass dieses angstfreie und druckfreie Arbeiten total wichtig ist, um Kreativität zu entfalten.

Lobbess: Dinge, die hier gemacht werden, machen wir nicht für die Person oder für die Gruppe, sondern das muss übertragbar sein. Forschung fürs Tanztheater muss zum Beispiel auch im Musik- und Sprechtheater angewendet werden können. Und was man fürs Staatstheater mitnimmt, muss im Prinzip auch im Freien Theater umsetzbar sein. Da sind wir noch sehr hinterher, was die Dokumentation und die optimale Sichtbarmachung der Arbeit angeht. Es ist kein Abenteuerspielplatz der besonderen Art, sondern es soll wirklich in die Theaterlandschaft hineinwirken.

---

2 CAD, Abkürzung für Computer-aided Design, d.h. EDV für Produktherstellung.

## **Haben sich auch schon Sackgassen aufgetan?**

Lobbes: Einen riesigen Erfahrungsschatz haben wir an gescheiterter Kommunikation, wobei ich das auch positiv bewerten würde. Wir haben gesehen, mit welchen Tools wir arbeiten müssen, damit wir uns gegenseitig verstehen. Eine offene Chat-Kommunikation ist besser als ein E-Mail-Verlauf – wenn die jeweiligen Chat-Räume klar definiert sind. Da gibt es eine Menge Anwendungen am Markt. Der Runde Tisch und der Augenkontakt sind aber auch oft unersetzbar. Die Akademie ist ja aus dem Nichts gegründet worden. Anders als sonst bei Leitungswechseln konnten wir nicht auf Strukturen und Geschichte zurückgreifen. Wir versuchen kein Top-Down-Leitungsmodell zu haben, wenn wir schon einmal die Chance haben, etwas neu aufzubauen. Am Start haben wir die Technik aufgebaut, im zweiten Fellowship ist uns Corona reingegrätscht.

## **Inwiefern?**

Lobbes: Wir sind zwar eine Akademie für Theater und Digitalität, haben uns aber zunächst als eine Einrichtung verstanden, die hauptsächlich an Dingen arbeitet, die auf einer Bühne stattfinden. Der digitale und virtuelle Raum als erweiterte Bühne hatte 2019 noch nicht den Fokus, der ihm jetzt zugemessen wird. Das betrifft auch 90 Prozent der Anfragen von Fellowships, die wir hier bekommen. Die wenigsten sind daran interessiert, reine Onlineauspielungen zu machen. Wegen Corona mussten dann aber Projekte wie die Arbeit der Fellows Gloria Schulz und Alexander Nham über «Auflösung der Realität in singulären Welten» runtergedimmt werden. Das war als große gemeinsame VR-Raumerfahrung für fünfzehn Leute plus fünf Spieler/innen angelegt. Realisiert wurde es als 2+2. Hier konnten wir sehen, welche Vorteile das prototypische Arbeiten birgt. Sicher gibt es den Schmerz über das, was nicht möglich ist, aber auch die Befriedigung, dass es möglich ist zu zeigen, wozu Kunst und Technik hier trotzdem in der Lage sind.

## **Durch Corona musste sich das Theater neue Spielräume im Netz schaffen. War Corona für die Akademie eher Push oder Bremse?**

Simon: Wir waren die einzige Sparte, die durchgearbeitet hat. Durch Corona ist dieses ganze Interesse am Streaming und am digitalen Arbeiten viel größer geworden, sodass sich sehr viele Häuser und Künstler bei uns melden und fragen: Wie macht ihr das?

Lobbes: Die Geschichte der digitalen Auslieferung hat sich in den letzten Monaten noch einmal komplett neu erfunden. Corona funktioniert wie ein Power-Up für die Auseinandersetzung mit digitalen Medien an den Bühnen. Das haben wir begleitet und auch Anträge gestellt, etwa zu Interaktion in digitalen und virtuellen Ausspielformaten.



### **Ist durch Corona bei den Fellows das Interesse an Netztheaterproduktionen gewachsen?**

Lobbies: Aus der Not geboren, nicht mit dem Ziel zu sagen: «Ich mache jetzt Onlinetheater». Die Fellows bedenken mit: Wie kann ich etwas so bauen, dass ich es im schlimmsten Fall auch noch als Onlinetheater ausspielen kann? Und sie nutzen die Zeit in der Akademie, um sich hier Techniken draufzuschaffen. Es gibt immer Themen, die in der Szene gerade unterwegs sind, sei es Virtuelle Realität oder Chat-Bots. Zurzeit sind es gerade Holographie-anmutende Technologien. Wir haben natürlich immer auch Bewerbungen dabei, die sich mit Onlinetheater beschäftigen. Da ist eine große Veränderung passiert von «Wir hauen mal ein Video ins Netz» bis zu «Wir haben wirklich einen virtuellen Raum», in dem man über einen Avatar einen Theaterbesuch in irgendeiner Form simulieren kann. Da gehen die Forschungen jetzt auch weiter, in der Frage «Wie entwickelt man ein Gemeinschaftsgefühl in einem virtuellen oder digitalen Raum?».

**Wie beobachteten Sie beide persönlich die Onlineproduktionen während Corona. Was halten Sie für zukunftsfähig?**



Lobbes: Die spannendste Transformation verlief wirklich von der reinen Videoauspielung alten Materials zur Frage, welche Veranstaltung betreiben wir da eigentlich? Ich war zum Beispiel froh, als ich erstmals online ein Ticket erworben habe, für eine Veranstaltung, zu der ich dann auch mit einer Mail begrüßt wurde. Oder als ich ein Format entdeckte, in dem es ein Foyer gab, in dem ich mit Bekannten und Freunden rumlummeln konnte. Da geht die Entwicklung hin: Es geht ja nicht darum, Theater zu imitieren, sondern Gemeinschaft zu konstituieren.

Simon: Ich habe bei den ganzen Inszenierungen, die über Zoom und online liefen mit ihrer Kachel-Anmutung, sehr schnell das Interesse verloren. Und ich habe mir gedacht: Wie wäre das, wenn ich mit einer 360 Grad-Kamera eine der letzten Inszenierungen, die liefen, aus Reihe 8 in der Mitte abgefilmt hätte. Wie würde das Sehgeschehen dann aussehen? Wäre das eine Konserve gewesen, die irgendwie sehenswert gewesen wäre? Da setzt dann auch die Arbeit unserer Fellows an. In der erwähnten VR-Arbeit von Gloria Schulz und Alexander Nham war man mit den Schauspielern unter einer VR-Brille gemeinsam in einem Raum. Das ist eine Technologie, von der ich mir vorstellen kann, dass sie einem Theatererlebnis nahekommt.

## **Die Akademie hat im Mai das Streaming des Berliner Theatertreffens technisch unterstützt. Ist geplant, dass Sie weiter als Dienstleister auftreten?**

Simon: Das Streaming für das Theatertreffen war genau die Art und Weise, wie wir in der Akademie arbeiten wollen. Wir haben prototypisch etwas entwickelt, womit man solche Streams machen kann, um das dann weiterzugeben, weil wir das personell gar nicht leisten können, mit sechs Leuten Streamings in dieser Größenordnung zu machen. Unsere Expertise reichen wir gern weiter.

Lobbes: Das tolle an dieser Szene ist: Sie ist im Großen und Ganzen frei von diesem theaterüblichen «Ich hab's als erster entdeckt». Das ist ein guter Teil Nerdkultur, den wir ins Theater reinbekommen.

Simon: Was mir unter den Nägeln brennt, ist das ganze Thema: Wiki/Dokumentation/Open Source. Da sind wir noch hinterher. Das Wiki ist auf der Prioritätenliste sehr weit oben. Wir werden sehr viele Tutorials und Talks produzieren. Damit alles, was an Wissen in der Akademie rumschwirrt, an alle möglichen Leute weiterverteilt werden kann.

## **Wie steht es um die Pläne für einen eigenständigen Neubau der Akademie?**

Lobbes: Sehr gut. Es ist klar, wie das Gebäude aussehen soll. Jetzt geht es noch um Details. Aber für September 2022 ist die Schlüsselübergabe geplant. Es ist toll, dass die Stadt Dortmund sich mitten in der Corona-Krise dazu bekannt hat. Die Stadt verfolgt ja sehr hartnäckig eine Digitalisierungsstrategie.

## **Der Gründungsdirektor Kay Voges hat Dortmund verlassen und ist jetzt Intendant am Volkstheater Wien. Wie geht es ohne ihn weiter?**

Lobbes: Kay Voges bleibt der Akademie mit dem Ehrentitel «Gründungsdirektor» verbunden und er bleibt Teil des Kuratoriums und der Jury, die die Fellows auswählt. Und er hat als Erfinder der Akademie das Copyright auf die Einrichtung, womit abgesichert ist, dass die Akademie in ihren Gründungsideen auch in den nächsten Jahren bestehen kann und sich nicht in etwas ganz anderes transformiert.

## **Wie eng ist die Verbindung mit dem Schauspiel Dortmund unter der neuen Intendanz von Julia Wissert?**

Simon: Wir sind im regen Austausch. Die setzen auch gar nicht so wenig Technik ein, wie es am Anfang schien. Julia Wissert war auch schon mehrere Male hier und hat sich mit Fellows zusammengesetzt. Wir versuchen mit allen Sparten, Verbindungen zu knüpfen.

**Die Förderung der Akademie läuft vorerst bis Dezember 2021. Wie wird die Akademie langfristig finanziert werden?**

Lobbies: Das wird mittelfristig geklärt werden. Es gibt von allen das Bekenntnis, dass die Akademie bestehen bleibt. Das sieht man ja auch am Neubaubeschluss.

# Teilhabe als Notwendigkeit: Theater als Raum pluraler Gemeinschaften

Das Wegbrechen des gewohnten gemeinsamen physischen Erlebnisraumes stellt Theaterschaffende vor ungewohnte Herausforderungen. Unabhängig von der individuellen ästhetischen Präferenz ist physische Kopräsenz und die dadurch hergestellte Unmittelbarkeit des geteilten Erlebens der Kerngedanke von Theater. Im Rahmen des Masterstudiengangs «Spiel und Objekt», den ich leite, setzen wir uns mit dieser Fragestellung der Unmittelbarkeit im Theaterraum auseinander. Auch für uns hat sich in den letzten Monaten viel verändert – und nicht nur im künstlerischen Diskurs.

Eine der grundständigen theoretischen Überlegungen, auf die wir in unseren Seminaren in diesem Zusammenhang zurückgreifen, hat uns seit April nicht nur in der Betreuung neuer, delokalisierte Formate geholfen, sondern auch direkt in der Strukturierung unseres Unterrichts.

Der Begriff Hypermediacy<sup>1</sup> wurde von Jay Bolter und Richard Grusin im Jahr 1998 geprägt und beschreibt die Möglichkeit digitaler Medien, eine Art Unmittelbarkeit des Erlebens in digitalen Kanälen abzubilden. Bolter und Grusin argumentieren, dass digitale Medien durch Verschränkung unterschiedlicher und klar gerahmter Kanäle in ihrer Gleichzeitigkeit eine ähnliche Wirkung auf unsere Wahrnehmung von künstlerischen Inhalten haben können wie Medien, die ihre eigene Oberfläche gerne so unsichtbar wie möglich halten wollen.

In diesem Sinne soll in diesem Text über hybride Formate gesprochen werden, als Theaterformen, die auf mehreren Kanälen gleichzeitig vorgeführt werden. Nicht als Gegenmodell zur Kopräsenz, sondern als deren Erweiterung um Zugänge für Publikums, die in postpandemischen Zeiten für Theaterschaffende nicht mehr ohne weiteres gegeben zu sein scheinen.

## Neue Schwellen, neue Floskeln

Das Aussetzen des Miteinanders von Angesicht zu Angesicht war sicherlich eine der größten Neuerungen. Damit einher geht der Verlust des wohl wichtigsten

1 In Remediation – Understanding New Media, J. Bolter, D. Grusin, MIT Press, 1998

Zwischenschritten bei der Gestaltung sozialer Räume: der Schwelle, die allen, die willentlich hindurchgehen, eine Rollen- und Erlebnissicherheit vermittelt.

In Hochschulen wie in Theatern ist diese Schwelle manifest im Betreten des Gebäudes. Und tatsächlich sind auch alle außerhalb von Theaterräumen stattfindenden Produktionen sicherlich gut beraten, wenn sie sich Gedanken über die Gestaltung eben dieser Schwelle machen. Am Beispiel der Hochschule möchte ich kurz erläutern, welchen Wert diese Schwelle trägt. Betritt ein/e Student/in die Hochschule, steht ihr ein kompletter Katalog an Floskeln, Redewendungen und Verhaltensregeln zur Verfügung, mit der sämtliche der im Gebäude zu erwartenden sozialen Interaktionen durchlaufen werden können. Die zugrundeliegenden Wissensbestände hierfür sind kulturell oft so stark sedimentiert, dass jede Person innerhalb des Gebäudes darauf vertrauen kann, dass alle Anderen eben dieselben Umgangsformen, Rollenbilder und Motivationen als Grundlage ihres sozialen Handelns anwenden.

Im virtuellen Raum, egal ob auf Zoom, in einem Chat oder in einer virtuellen 3D-Umgebung, sind diese Sicherheiten nicht gegeben. Alle senden potenziell an alle, oder eine Person sendet potenziell an alle. Komplexere soziale Situationen, etwa das kurze Gespräch mit der Sitznachbarin, sind in der momentanen Wissenslage nur von einzelnen Personen und einigen Kanälen zu leisten. Die virtuellen Bühnen fühlen sich für diejenigen, die sie das erste Mal betreten, trotz vieler freundlich lächelnder Gesichter oft einsam an. Das gemeinsame Erleben geht verloren. Dieser Verlust ist allerdings nicht ausschließlich der eingeschränkten Konfiguration der virtuellen Räume geschuldet, sondern hängt in erster Linie an den noch ausstehenden sozialen Verhandlungen der Floskeln, Rollen und Situationen, die vor dem Beginn der eigentlichen Aufführung die Erlebnissicherheit unserer Theatererfahrung prägen. Eben diese Aushandlungsprozesse gilt es zusätzlich zum Aussenden des eigentlichen Theaterstückes ästhetisch zu gestalten.

Formate, in denen die Teilnehmenden aktiv zum Handeln aufgefordert werden, schaffen Räume für die Verhandlung der Rollen von Publikum und Spielenden, Räume, in denen Umgangsformen eingeübt und Wissensbestände darüber aufgebaut werden. Und sie bringen durch die für sie notwendigerweise aufzubauende technische Infrastruktur auch Erfahrungswerte über technisch und sozial delokalisierte Handlungsräume an die Häuser/Institutionen.

## Entzerrung von Zeit und Raum

Ein herkömmlicher Theaterbesuch besteht aus sehr viel mehr als nur dem Wahrnehmen der eigentlichen Aufführung. Von der Akquise der Theaterkarten bis hin zum gemeinsamen Kaltgetränk nach der Vorstellung ist gegenwärtig sehr viel soziale Rahmung verloren gegangen. Gerade dieser – oft nicht als künstlerischer Aufgabenbereich wahrgenommenen – Rahmung müsste besondere Aufmerksamkeit zukommen. Gerade hier gilt es Räume zu schaffen, die eine Breite gesellschaftlicher Verhandlung über die Dramaturgie des gemeinsamen Erlebens und Erlebthabens

befördern. Hinzu kommt eine neue Ökonomie der Aufführungsbesuche generell. Volle Häuser wird es zunächst einige Zeit nicht mehr geben.

Die Intensität des eigentlichen Theaterbesuchs und die Durchdringung zumindest eines Teils des eigenen sozialen Umfeldes mit gemeinsamem Wissen über das gemeinsam Erlebte ist als konstituierendes Element schwächer geworden.

Eben hier können Formate ansetzen, die den Ausstrahlungsformen vernetzter Kanäle zuträglich sind. Instagram-Stories (oder Weblogs, Twitter-Accounts und viele weitere Kanäle) können in kurzen Szenen über lange Zeiträume auch große Bögen erzählen, sofern sie nicht versuchen, die Intensität eines Bühnentextes zu übertragen, sondern sich die Wahrnehmungsqualität des Kanals aneignen. Sie können, häppchenweise, Welten aufbauen und Figuren durch Situationen transportieren, ähnlich wie es Serienformate bereits seit geraumer Zeit tun. Durch Konstanz und Langatmigkeit entwickelt sich eine andere Form der Vergemeinschaftung – durch gemeinsames, geteiltes Wissen über einen langen Zeitraum kann man ebenso eine Beziehung zu Figuren aufbauen, sie mit der eigenen Lebensrealität abgleichen und mit Freund/innen diskutieren, wie durch die uns naheliegende Verdichtung einer dramatischen Situation innerhalb weniger Stunden.

## Everything old is new again

Beispiele für dramaturgische Gestaltung solcher Hybridformate finden sich zuhauf in der Geschichte vernetzten Erzählens. Das Alternate Reality Game «I love Bees»<sup>2</sup> verknüpfte 2004 Kinotrailer, Webseiten, Internet-Communities, GPS-Geocaching und Telefonhäuschen in eine Erzählung, die nach und nach von einer wachsenden Community von Spieler/innen entschlüsselt wurde. «This Spartan Life»<sup>3</sup> ließ 2005 Interviews mit Künstler/innen und Theoretiker/innen in Online-Multiplayerspielen stattfinden, in denen die Gäste und Kameras von sich einwählenden Spieler/innen attackiert werden konnten. «Twitch Plays Pokemon»<sup>4</sup> (2014) und Reddits «/r/thebutton»<sup>5</sup> (2015) haben aus scheinbar trivialen Aufgaben für eine Gruppe von Spielenden großflächige Debatten über politische und gesellschaftliche Teilhabesysteme herausgeformt. Aber eben auch QAnon<sup>6</sup>, das als das vielleicht bisher ambitionierteste Alternate-Reality-Game die Brücke zwischen Fiktion und Fake News als waschechte Verschwörungstheorie bis an den Reichstag getragen hat. Vernetztes, verteiltes Erzählen ist in diesem letzten Beispiel in seiner Unmittelbarkeit überdeutlich, lässt es doch die Grenze zwischen Realität und Fiktion für zu viele Menschen verschwinden. Wie diese Entwicklungen

2 Siehe: I love bees, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/I\\_Love\\_Bees](https://en.wikipedia.org/wiki/I_Love_Bees)

3 Siehe: This Spartan Life, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/This\\_Spartan\\_Life](https://en.wikipedia.org/wiki/This_Spartan_Life)

4 Siehe: Twitch plays Pokémon, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Twitch\\_Plays\\_Pok%C3%A9mon](https://en.wikipedia.org/wiki/Twitch_Plays_Pok%C3%A9mon)

5 Siehe: The Button(Reddit), Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Button\\_\(Reddit\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Button_(Reddit))

6 Siehe: QAnon and the Emergence of the Unreal von Ethan Zuckerman, 2019, <https://jods.mit-press.mit.edu/pub/tliexqdu/release/4>

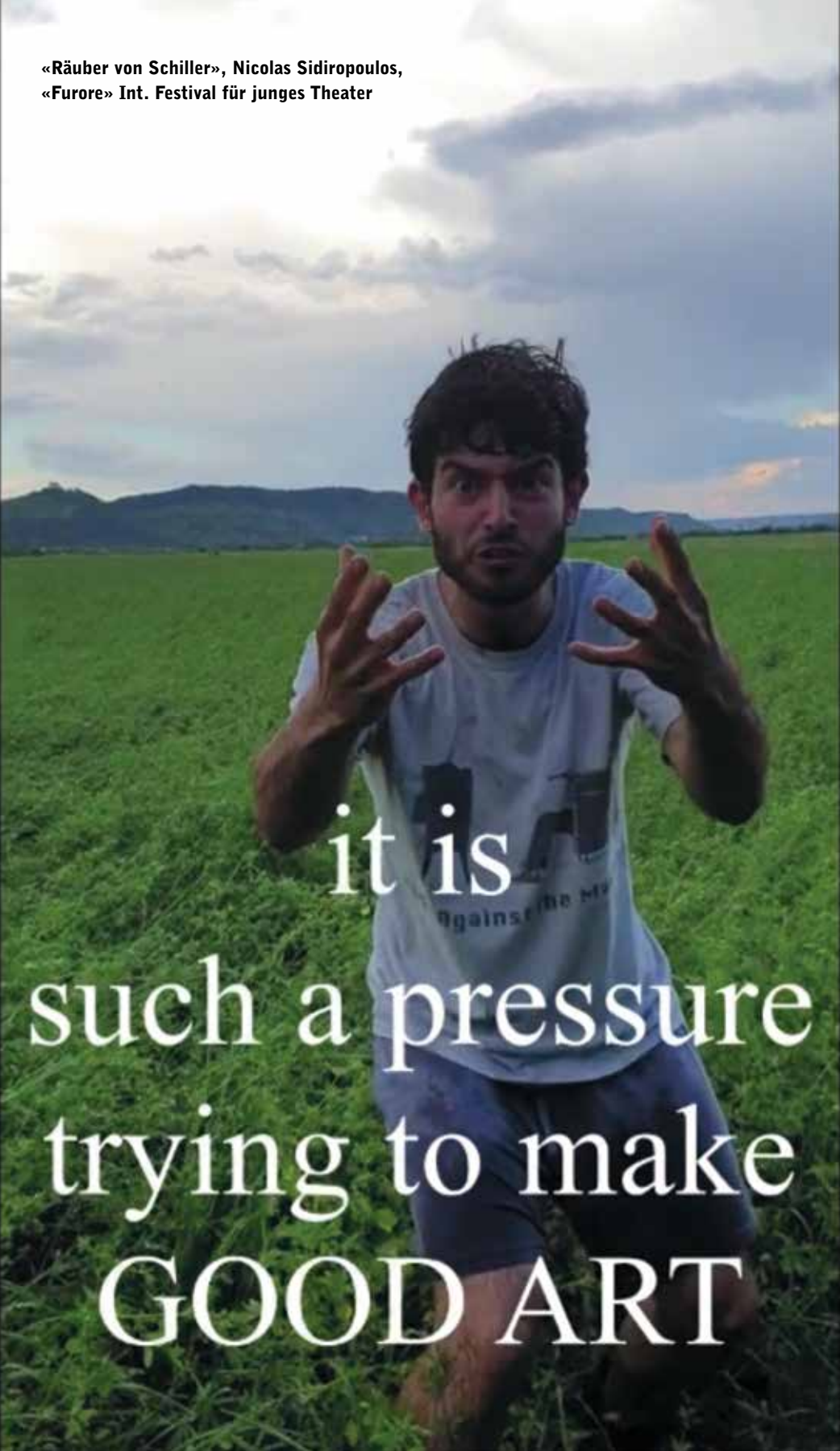
künstlerisch auf das Theater übertragbar sind, oder wie sich das Theater zu diesen Ausprägungen vernetzter Fiktion verhält, werden nicht einzelne Stücke, sondern viele Dramaturg/innen in den kommenden Jahren herausfinden müssen.

Was meines Erachtens nach unumstößlich feststeht, ist die Tatsache, dass die Gestaltung von Vergemeinschaftung eine der größten inhaltlichen Herausforderungen des Theaters sein wird. Viel zu lange schon hat das Theater, ebenso wie die künstlerische Lehre, die sozialen Dynamiken eines vernetzten Alltags höchstens kommentiert, oft ignoriert. An einem großen Teil der Diskussion über das soziale Miteinander im 21. Jahrhundert haben wir nicht teilgenommen und das Feld zu oft denen überlassen, deren Hauptaugenmerk auf Homogenisierung, Markenbindung und Produktplatzierung lag.

Für den Studiengang stehen wir vor der Herausforderung, nicht nur das Miteinander im Studienverbund als vergemeinschaftenden Prozess zu gestalten, sondern inhaltlich aus den historischen Erfahrungswerten vernetzten Erzählens diejenigen künstlerischen Werkzeuge zu vermitteln, die es einer jungen Generation von Theaterschaffenden erlauben, ein Miteinander zu gestalten. Eines, das im Gegensatz zu den treibenden Kräften der Plattformhalter auf Erkenntnis gerichtet ist; das Handlungsfähigkeit vermittelt anstelle von Determinismus.

Es ist viel passiert in den letzten 20 Jahren, unabhängig von technologischen Entwicklungen, die ohnehin lediglich die maßgeblichen gesellschaftlichen Entwicklungen aufzeigen und nicht, wie oft behauptet, konfigurieren und formatieren. Aber die Antworten auf die Frage nach der Gestaltung unseres neuen Miteinanders werden wir nicht in einer Übertragung vergangener künstlerischer Formate finden. Finden ist hier ohnehin das falsche Wort. Wir werden sie bauen müssen, diskutieren und formen, auch mit dem Wissen über Gepflogenheiten im Online-Diskurs, die es zu überwinden gilt, aber eben nicht passiv, als Kritiker/innen von der Seitenlinie, sondern aktiv, durch die Gestaltung neuer Räume, durch das Anhäufen neuer Wissensbestände und durch das Angebot von alternativen Umgangsformen und Inhalten, die kreativ die scheinbar homogenen Nutzungsformen der Plattformen konterkarieren. Wir werden Fehler machen, aber wenn wir zuhören und Kanäle anbieten, in denen diese Debatten geführt werden können, dann werden wir den neuen, erweiterten theatralen Raum um viele, plurale Gemeinschaften bereichern können.

«Räuber von Schiller», Nicolas Sidiropoulos,  
«Furore» Int. Festival für junges Theater



it is  
such a pressure  
trying to make  
GOOD ART

# Profis des Ausprobierens: Lernen im digitalen Zeitalter

«Die Gewohnheit, schrittweise und systematisch in Wissenspraktiken einzuführen, ist äußerst schlecht und irreführend. Wir sind immer mittendrin.»

*Donna Haraway<sup>1</sup>*

Die Digitalisierung hat offenbar eine neue Generation hervorgebracht, die wir Digital Natives nennen. Die ältesten von ihnen sind schon um die 40, wenn sie mit Heimcomputer und Modem-Internet sozialisiert wurden. Und doch scheint ihr Erfahrungshintergrund noch nicht hinreichend weit in die Bildungsinstitutionen eingedrungen zu sein. Die Kompatibilitätslücke zwischen der Lebenswelt der Digital Natives und den Traditionen im Kosmos der Schule oder Universität bezieht sich dabei nicht unbedingt auf die Inhalte, sondern auf die Herangehensweise. Mehr Austausch zwischen Unterrichtenden und Studierenden wäre nötig. Und er kann nicht von oben nach unten stattfinden. Er muss auf Augenhöhe praktiziert werden, um die Erfahrungslücke nicht nur zu registrieren, sondern zu überbrücken.

An vielen Stellen unserer schulischen Laufbahn werden wir in ein System der Disziplinierung, Zielgerichtetheit und Konkurrenz gepresst. Wir haben gelernt, auf Regeln und Handlungsanweisungen zu warten und uns «ordentlich» mit Themenkomplexen zu befassen. Diese Art von Wissensvermittlung führt zu einer asymmetrischen Form von Teilhabe: Wissende erheben sich über die Unwissenden. Zeiten des Explorierens und Umherschweifens sind lediglich geduldet, niemals Selbstzweck. Wir werden auf vorgefertigte Bahnen gesetzt, Endstation Kopfbahnkopf.

Ist diese Art des Lernens und der Subjektwerdung sinnvoll in einer Zeit, in der wir ein beschleunigtes und mehrdeutiges Leben zu bewältigen haben, in der Wissen in unüberschaubaren Mengen über uns hereinflutet?

---

1 Donna Haraway: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen, Frankfurt am Main/New York 1995, S. 103.

Der italienische Medientheoretiker Franco Berardi<sup>2</sup> spricht von unserer Gegenwart als dem Zeitalter der Erschöpfung, in das uns die Moderne hinein katapultiert hat. Die Zukunftsutopien der Futurist/innen sind größtenteils eingetreten<sup>3</sup>: die Beherrschung des Alltags durch Maschinen, das Mehr an dynamischen Prozessen, die Beschleunigung. Zukunft bedeutet Fortschritt, bedeutet Wachstum (immer noch). Aber wir erkennen mittlerweile, wie diese Expansion zur Zerstörung unserer Umwelt führt.

Das Fortschrittsnarrativ muss dringend überprüft werden, wenn wir unsere Zukunft noch erleben wollen. Wir sind in Echtzeit mit ungeheuren Wissensbeständen verbunden. Aber die Idee, dass mehr Wissen (mehr Informationen) zu besseren Entscheidungen führe, hält dem Wirklichkeitstest nicht stand. Doch was passiert, wenn wir nicht mehr versuchen, Wissensbestände zu erfassen? Was passiert, wenn wir gemeinsam entdecken und gegenseitig voneinander lernen, was wir nicht wissen? In einer Zeit, in der alles Wissen mit ein paar Klicks zur Verfügung steht, geht es schon lange nicht mehr darum, alles zu wissen, sondern zu entdecken, was uns interessiert, was uns neugierig macht, wo wir mehr erfahren möchten. Es geht darum, wie wir lernen wollen und wie wir einen Umgang mit unserer Mit-Welt pflegen wollen.

Wir dürfen uns aus dieser unendlichen Fülle an Inhalten und Herangehensweisen – die uns gleichermaßen erleuchten wie desorientieren – aussuchen, was wir für unsere eigene Position und Haltung gegenüber dieser Welt brauchen können. Es liegt in unserer Hand, mit den Privilegien und den Instrumenten, die uns mitgegeben werden, verantwortungsvoll und aufmerksam umzugehen, denn sie sind unsere Bezugsgrößen und prägen unser Denken und Handeln.

Ich muss mich mitten in eine Sache hinein stürzen, ohne dem Verlangen zu erliegen, erst etwas richtig gut beherrschen zu wollen, um mich daran heran zu wagen. Und ja, es gibt immer Leute, die es besser können. Na und? Denn den Anfang habe ich verpasst, und bis ich eine Materie beherrsche, dauert es ein ganzes Leben. Ohne uns entmutigt abzuwenden, müssen wir erkennen, dass wir keine Spezialist/innen mehr werden, sondern Profis des Ausprobierens, Aneignens und Entdeckens. Die Generation des Alles-ein-bisschen-Könnens?

Das heißt nicht, dass wir oberflächlich arbeiten sollen, dass die Dinge in einem Anfall von Beliebigkeit nicht vertieft werden sollen und dass uns alles zufliegt, solange wir interessiert bleiben. Es bedeutet lediglich, dass die Differenzen der verschiedenen Bereiche, aus denen wir kommen, nicht mystifiziert werden sollen. Wir müssen uns über unsere eigenen Wissensbestände bewusst werden. Wir sind immer schon vieles und bringen vieles mit, also warum nicht darauf zugreifen und aufbauen? Durchs Machen lernen wir, was wir brauchen, das ist anstrengend,

2 Vgl. Franco Berardi: Zukunft: Erschöpfung, S. 114–117, in: Kunstforum International: post-futuristisch. Kunst in dystopischen Zeiten, Bd. 267, hrsg. von Bechtloff, Dieter/Weiss, Judith Elisabeth, Frankfurt am Main, Mai 2020.

3 Vgl. James Bridle: New Dark Age. Der Sieg der Technologie und das Ende der Zukunft, München 2019, S. 20.

aber die Unsicherheiten werden von Mal zu Mal kleiner. Dies nehmen wir als Erfahrung in neue Projekte mit, die wieder etwas ganz anderes von uns abverlangen bzw. uns entdecken lassen.

Eine schweifende, suchende und nicht immer zielgerichtete Wissensvermittlung führt manchmal auf erstaunliche Abwege und lässt uns Dinge und Gefühle entdecken, über die wir noch gar nicht nachgedacht haben. Einen Raum kollektiven Handelns und Lernens zu ermöglichen heißt, umfassende und für alle zugängliche sowie referenzierbare Kommunikation und Dokumentation von Wissen aufzubauen.<sup>4</sup>

Wir müssen unsere Welt in eine Vielfalt verortbaren, kritischen Wissensgliedern, das die Möglichkeit von Netzwerken aufrechterhalten kann und Diskussionszusammenhänge schafft. Teilhabe bedeutet, Verantwortung zu übernehmen, Dinge in Frage zu stellen, Ergebnisse nicht privilegierter zu behandeln als den Arbeitsprozess an sich und einen auf Freiwilligkeit beruhenden Austausch zu pflegen. Das ist, was wir in unserer Ausbildung lernen müssen: Hilfe zur Selbsthilfe und die Übertragbarkeit von bewährten Strategien auf andere Bereiche. Lernen heißt nicht mehr, die Dinge komplett zu beherrschen und zu überblicken. Es bedeutet, seine Aufmerksamkeit zu teilen, unruhig zu bleiben und mit großer Neugierde und Elan gemeinsam der Zukunft zu begegnen.

---

4 Vgl. Felix Stalder: Der Wert der Daten. Warum sich Facebook nicht für Kommunikation interessiert, in: Die Überwacher. Prism, Google, Whistleblower, *Edition Le Mond diplomatique* N. 60, Berlin 2015, S. 73.

# Auf Zusammenspiel geschaltet: Netztheater-Experimente aus Schauspielschulen

Der Lockdown erwischte die Schauspielschulen im deutschsprachigen Raum in den Startlöchern zum Sommersemester 2020. Schlagartig war der Ausbildungsbetrieb auf die Theorieseminare reduziert, die auch online abgehalten werden konnten, und Szenenstudien und Inszenierungen mussten erst einmal auf Eis gelegt werden, Koproduktionen in Schauspielstudios wurden ausgesetzt. Die Folge: ein schlagartiges Defizit an Sichtbarkeit und Zugang zum Arbeitsmarkt, das die Suche nach neuen Kanälen online wie offline dringlich werden ließ. Einige Schulen erklärten das Sommersemester zum «Nullsemester», in dem die Studierenden also keine Leistungen erbringen mussten – was gleichzeitig Spielraum für größtenteils in Eigeninitiative realisierte, im Kontext der Schulen komplett neue Netztheater-Experimente eröffnete.

## Vorsprechen via YouTube und furiose Discord-Komödie

In Bayern waren die Restriktionen besonders streng. In Passau veranstaltete die halbstaatliche Athanor Akademie ihr Intendant/innen-Vorsprechen im Juli deshalb auf Youtube als Livestream. Unter dem Titel «Isolation – ein Monologabend» spürten die Absolvent/innen in Monologen und Liedern dem Thema «soziale Isolation in der Theatergeschichte» nach, mit Szenen u.a. aus Gerhart Hauptmanns «Ratten», Sarah Kanes «Psychose 4.48» und Elfriede Jelineks «Die Straße. Die Stadt. Der Überfall». Sie spielten zusammen auf einer Bühne, aber jede/r auf ihrer bzw. seiner Insel der Sehnsucht, mit Abstand im Raum verteilt; den Zusammenhalt stiftete die Kamera, die nach und nach den gesamten Raum erschloss und gemeinsam mit der geschickten Dramaturgie sinnfällige Zusammenhänge herstellte, so dass das Ergebnis ein stärkeres Zusammenspiel zu sein schien als sonst bei diesen Veranstaltungen, bei denen die Studierenden ja auch zum ersten Mal öffentlich konkurrieren müssen.

Für den Abschlussjahrgang Schauspiel der Münchner Theaterakademie «August Everding» kam der Lockdown am Tag der Konzeptionsprobe zu ihrer Inszenierung von Thornton Wilders «Wir sind noch einmal davongekommen». Regisseur Marcel Kohler, selbst Schauspieler im Ensemble des Deutschen Theaters Berlin, beschloss

kurzerhand, ins Internet umzuziehen – geprobt wurde in den folgenden Wochen auf Zoom, und Kohler produzierte mit einem Ensemble, von dem er noch nicht einmal die Hälfte der Spieler/innen überhaupt je «live» kennengelernt hatte, eine rasante und spielfreudige Wilder-Inszenierung, die zu den Netztheater-Highlights im Corona-Frühling 2020 gehörte.

Wilders Stück lässt eine amerikanische Mittelschichts-Familie stürmisch durch die Zeit reisen, von der Sintflut bis zum zweiten Weltkrieg. Es ist ein Stück im Stück, in dessen Rahmenhandlung Wilder einen Regisseur und seine Schauspieler/innen die Reise der Antrobus' probieren und kommentieren lässt. Kohler macht eine furiose Over-the-top-Komödie draus. Die theatralen Effekte sind darin größtenteils analog hergestellt, doch auch auf der digitalen Ebene hat das Ensemble sich in der kurzen Zeit zur Könnerschaft vorgearbeitet. Ein Stream-Operator mischte die auf Discord live gespielten Schauspielszenen auf eine vorproduzierte Tonspur. Die Studierenden hatten als Digital Natives keine Berührungsängste. Und die Akademie habe adäquate Technik und Know-how im Haus gehabt, erzählten Kohler und sein «Tonregisseur» Nils Strunk im Netztheater-Special-Gespräch Anfang Juli auf nachtkritik.de. Ein Techniker, der eigentlich gar nicht bei dem Projekt eingeplant gewesen sei, habe sich sogar freiwillig gemeldet.

## Aussteigerfantasie im digitalen Puppenspiel

Einen ähnlichen Umweg nahm das Projekt «Live from the woods» im Studiengang Zeitgenössische Puppenspielkunst an der HfS «Ernst Busch» in Berlin. Unter der Regie von Roscha A. Säidow und Jana Barthel inszenierten Studierende des 3. Jahrgangs Henry David Thoreaus Aussteiger-Kultbuch «Walden», auf dessen Bericht aus der selbstgewählten sozialen Isolation der Lockdown noch einmal ganz neue Perspektiven erschloss. Gefilmtes Puppenspiel trifft auf verschiedene Animationstechniken in den fünf zehnminütigen Episoden; Thoreau begegnet im Brandenburger Wald einem Lifestyle-Guru, einem pingeligen Förster, aufmüpfigen Feen und einer/m Blob, bevor ihm seine Hütte vom neuen Waldbesitzer abgerissen wird. Der Turbokapitalismus hat ihn überholt.

«Angedacht war ein begehrter Ausstellungsraum, der Wunderkammer, Bühne und Workshop-Space in einem sein sollte», beschreibt der Studierende Sebastian Ryser in einem Logbuch auf der Webseite des Projekts das ursprüngliche Vorhaben. Als der Lockdown kam, schwenkte man schnell aufs Format Webserie um und beschloss, «Henry eine Kamera in die Hand zu drücken und zu sagen: Mach's noch einmal, Henry. Vlogge für uns aus dem Wald».

Ihren Arbeitsprozess haben die Studierenden mit der «Scrum-Methode» organisiert, die Etappen definiert. «Was auf den ersten Blick nach neoliberaler Effizienzsteigerung schmeckt, ermöglichte es, den kreativen Prozess – das angestrebte Resultat und die Arbeitsweise – kontinuierlich zu reflektieren und die Ziele zu modifizieren. Ansonsten hätten wir uns wohl zwischen digitalen Probebühnen und langen To-do-Listen verirrt», schreibt Ryser. Die Skills, die sie sich im Verlauf

des Projekts aneigneten, teilten sie in der letzten Woche in einem Format namens «Sharing is Caring». «Wir haben alle Neues gelernt – und zwar on the fly.»

## Netztheater-Metadiskurs beim «Furore Festival»

Lerneffekte aus der Lockdown-Zeit waren auch das bestimmende Thema im Zoom-Nachgespräch zur digitalen Ausgabe des studentisch kuratierten «Furore Festival» der Akademie für Darstellende Kunst Ludwigsburg. Das Festival, dessen analoges Programm mit Arbeiten internationaler Nachwuchskünstler/innen schon geplant gewesen war, als die Pandemie anklopfte, forderte die Eingeladenen auf, ein dreieinhalbminütiges digitales Statement in Auseinandersetzung mit den ursprünglich eingereichten Arbeiten und den Möglichkeiten digitalen Theater-machens zu produzieren.

«How can we share our experience?» fragt nun im Zoom-Talk nach der Präsentation dieser Statements der mexikanische Theatermacher Aarón Govea leicht verzweifelt in die Runde, der die Aufgabe minimalistisch gelöst hat, indem er nur eine Sound-Spur einreichte, in der immer lauter klirrende Gläser die theatrale Vorstellungskraft anregen. Agata Koszulińska aus Warschau experimentiert schon länger mit VR und findet, dass sich im virtuellen Raum durchaus Kopräsenz herstellen lässt – sie freut sich über einen Digitalisierungs-Boost fürs Theater. In ihren «VR exercises – preparing for what's next» mit Mateusz Korsak wird eine goldene Flügelgestalt, die über den Wolken schwebt, interviewt zu Fragen wie «Glaubst du,

«Vlogg für uns aus dem Wald, Henry» – Still aus der Thoreau-Webserie  
«Into the Woods» von Puppenspieler/innen der HfS «Ernst Busch»



Verkörperung ist möglich?», aber auch «Was hast du im Lockdown am meisten vermisst?» Ihre Antworten sind sehr menschlich und dazu angetan, Skeptiker/innen die Angst vor dem virtuellen (Theater-)Raum zu nehmen.

Ein Highlight in der digitalen Festival-Auswahl waren die «Räuber von Schiller» der Hannoveraner Schauspiel-Studierenden Nicolas Sidiropulos (\*1998) und Mark Tumba (\*1995), die Franz und Karl je ein Video widmen und höchst kunstvoll Schauspiel und Social-Media-Kompetenz kombinieren. Nicolas Sidiropulos alias Karl läuft auf einem Feld vor seinen First-World-Problems weg und wird in TikTok-Ästhetik von den dynamischen Untertiteln wieder eingefangen, die seinen (mutmaßlich improvisierten) Text und die spöttischen Kommentare seiner filmenden Freundin ins Bildgeschehen einspeisen. Im Franz-Film beklagt Mark Tumba sich in Schillers Worten über seine Hässlichkeit, sein «Mohrenmaul», während er auf einem Fußballtor sitzt und ein Schild malt, das der Schwarze Schauspieler als Schlusspointe in die Kamera hält: Black Lives Matter.

All diese Beispiele zeigen: Eine Infrastruktur für Netztheater-Experimente existiert längst, und auch der Theater-Nachwuchs bringt das nötige Know-how schon mit – es wäre also ein Leichtes für die Schulen, Netztheater ins reguläre Curriculum zu übernehmen.



### **III PRODUKTIONEN**

# Piratinnen und Komplizen: Der Aufstieg des Netztheaters während der Pandemie

«Es ist immer das Volkstheater, das den Karren aus dem Dreck zieht. Im Laufe der Jahrhunderte hat es viele Formen angenommen, und es gibt nur einen Faktor, den sie gemeinsam haben – eine Rauheit. Salz, Schweiß, Lärm, Geruch: das Theater, das nicht in einem Theater ist, das Theater auf Karren, auf Wagen, auf Böcken, das Publikum steht, trinkt, sitzt an runden Tischen, das Publikum macht mit, antwortet zurück; Theater in Hinterzimmern, in Zimmern im Obergeschoss, in Scheunen [...]»<sup>1</sup>

Auf das raue, ursprüngliche Theater, so wie Regisseur Peter Brook es hier in «Der leere Raum» beschreibt, ist tatsächlich Verlass. Gerade auch wenn die gewohnten Spielräume kleiner werden. Als die Corona-Krise im März 2020 die Theater erreichte, der leere Raum de facto zum versiegelten Raum wurde und der Exodus ins Netz begann, da schossen neue, raue Spielplätze wie Pilze aus dem Boden. Ungezählt die Solo-Performances aus den heimischen vier Wänden, von Küchen und Balkonen. Sarah Viktoria Frick ließ sich für die Impro-Reihe des Wiener Burgtheaters #MyHomeIsMyBurgtheater von ihren Kindern mit Kuscheltieren bewerben, um sich als veritables Lockdown-Nervenbündel vorzustellen. Ein ikonisches Bild für das Corona-Popup-Theater. Es mochten «Salz und Schweiß» der Unmittelbarkeit fehlen, aber an spontanen Spiel- und Ausdrucksmöglichkeiten mangelte es nicht.

Mediale Umbrüche sind immer eine Zeit der Selbstvergewisserung für die bestehenden Künste. Und eine Überprüfung dessen, was vom eigenen Formenrepertoire übersetzbar ist. Die Flut an Online-Monologen, die während der Corona-Wochen entstanden sind, war fraglos der leichten technischen Realisierbarkeit geschuldet (Kamera an, und los geht's). Aber sie erzählten doch auch etwas vom Kern der Theaterkunst. Theater entsteht ganz aus dem Handeln der Akteure,

<sup>1</sup> «It is always the popular theatre that saves the day. Through the ages it has taken many forms, and there is only one factor that they have in common – a roughness. Salt, sweat, noise, smell: the theatre that's not in a theatre, the theatre on carts, on wagons, on trestles, audiences standing, drinking, sitting round tables, audiences joining in, answering back; theatre in back rooms, upstairs rooms, barns [...]» Aus: Peter Brook, *The Empty Space*, London 1968, S. 73.

gleichsam im «leeren Raum» (Peter Brook). Es lebt von der Geste der Spieler/in, die eine Vorstellungskraft entzündet, die sich abstrakt ihre Welt und ihre Situationen herstellt. Wo stärker aus einer Umwelt heraus erzählt wird und das Auge beim gegebenen Bild siedeln kann, da rückt man an den Film heran. So wirkte eine aufwändig im Stadtraum in Szene gesetzte Serie mit neuer Dramatik (oder neuer Kurzprosa) wie die «Bochumer Short Cuts» ungleich weniger theatralisch als die monologische Dramenreihe «Wiener Stimmung» vom Burgtheater, wo Norman Hacker gleich im Auftakt-Solo einen Corona-Hysteriker vor dem heimischen Rasierspiegel gab.

## Sender ohne Empfänger

Der Spiegel ist zugleich ein Sinnbild für ein Defizit. Denn was diesen für die YouTube-Konserven produzierten Monolog-Capricen abging, war ein Gespür für das Gegenüber, für diejenigen, denen man sich zur Schau stellt. Der Monolog zeigte das Ich in der Isolation, in der vollständigen Verklammerung. «Das Publikum macht mit, antwortet zurück», heißt es bei Peter Brook. Aber am Beginn des Netztheaters fehlten vielerorts die Kanäle, über die diese Antworten hätten laufen können. Im netztheaterkritischen Diskurs wurde routinemäßig das fehlende analoge Gemeinschaftserlebnis und also die essentielle leibhaftige «Kopräsenz» von Spieler/in und Publikum (Salz, Schweiß und Parkettgerüche) beklagt. Das Gespür dafür, dass soziale Medien wie Konferenz-Apps oder Chat-Rooms eine adäquate Form von Gemeinschaftserleben ermöglichen, bildete sich gleichwohl eher punktuell aus.

Gro Swantje Kohlhof aus dem Ensemble der Münchner Kammerspiele tastete sich in ihrer mehrteiligen, spontan eingerichteten Harry-Potter-Paraphrase «Hogwarts Exkursionen» mit wachsender Komplexität an die Möglichkeiten der Zoom-Performance heran, zog Mitspieler/innen hinzu, band mitunter auch ihr zugeschaltetes Publikum ins vernetzte Rollenspiel ein und deutete im Ganzen an, welche Möglichkeiten an Community-Aktivierung über die eigenen Stadtgrenzen hinaus in diesem Format schlummern. Das Finale aber ließ Kohlhof geradezu signalförmig an einem echten Lagerfeuer auf der Kammerspielbühne enden. Ein emblematischer Moment, der bezeugen sollte: Die Sehnsucht nach dem analogen Raum ist übermächtig, die Rückkehr ins Reale alternativlos.

Prinzipiell ist es weniger das Live-Moment des Zusammenseins im Chat- oder Konferenz-Raum, das den Funken überspringen lässt, als vielmehr die Suche nach dem Gegenüber, die durchaus auch zeitversetzt stattfinden kann. In den Kategorien der «Liveness» und der physischen «Kopräsenz» richtet sich das Theater (theoretisch informiert durch Erika Fischer-Lichte) allzu behaglich ein, ohne dabei nach der Intensität des gewünschten Feedbacks zu fragen. Jedes Lachen, jedes Hüsteln, das im Analogen die Atmosphäre und das Spiel der Darsteller/innen beeinflussen kann, wird als spezifischer Eigenwert der Bühnenkunst behauptet. Die Frage, wie (wenig) offen das Script eines gängigen Theaterabends dabei tatsächlich für Zuschauer-Input ist, wird geflissentlich übergangen.

Auf dem großen Rummelplatz des World Wide Web wirkten die Theaterproduktionen mitunter wie versiegelt, und zwar nicht weil es sich um Konserven handelte,

sondern weil ein Publikum strukturell nicht angesprochen wurde, ja geradezu nicht mitgedacht war. Live-Lectures wie in der von Lola Arias kuratierten Reihe «My Documents» muteten da nicht weniger hermetisch an als viele der erwähnten Monolog-Konserven. Das Theater entpuppte sich als Ort, wo man tendenziell auf Senden eingestellt ist, wo man nach Jahren Neuer Dramatik im Fahrwasser von Elfriede Jelinek und Gleichgesinnten weidlich an Textflächen und Sprechopern geschult ist und kunstvoll singuläre Redegesten durchexerzieren kann. Empfangsantennen und überhaupt Dialogpartner rückten nicht in Sicht.

## **Spielarten der Komplizenschaft**

Die Geschichte des Netztheaters während Corona ist aus Zuschauer/innensicht mithin eine Geschichte der Suche nach Formen von medial vermittelter Komplizenschaft, die den leeren Raum mit theatralem Leben füllt. Zwischen Spieler/innen und Spieler/innen, zwischen Spieler/innen und ihrem Publikum.

Die Entdeckung des Miteinanders zwischen Darsteller/innen zeigte Marcel Kohlers Thornton-Wilder-Inszenierung «Wir sind noch einmal davongekommen» mit Studierenden der Bayerischen Theaterakademie. Auf dem flotten Takt eines vorproduzierten Stummfilm-Soundtracks von Nils Strunk bauen sich vorm Zuschauer/innen-Auge die live performten Bilder in Zoom-Kacheloptik auf: Neun Akteur/innen stellen in Wilders Weltuntergangs-Farce die Mitglieder der «Familie Antrobus» und ihr Umfeld vor – eine amerikanische Musterfamilie from hell, an der sich symbolisch Etappen der Menschheitsgeschichte ablesen lassen (von Kain und Abel bis zur Sintflut).

Dick und bunt geschminkt springen einem die Antrobus als lebendig gewordene Karikaturen aus dem Bildschirm entgegen. «Normalerweise versuche ich meiner Spieler/innen als Regisseur davon abzubringen, zu wirkungsbewusst zu sein», sagt Regisseur Marcel Kohler. «Im digitalen Raum zaubere ich umso mehr, je bewusster ich mir dessen bin, was ich gerade mache.» Der Effekt ist eine übertrieben theatrale Spielweise der Studierenden wie aus dem Geiste der Commedia dell'arte. Wenn sie in parallelen Szenen um die Wette spielen – einer klampft auf der Ukulele, ein anderer singt dazu, und zwei weitere sprechen ihre Szene – dann ist es, als würden sie zusammen auf einer Bühne stehen, als Schöpfer/innen und Bewohner/innen ihrer kollektiv erschaffenen Kunstwelt. Das ist eine spielerische Komplizenschaft, die gar nicht erst von einem Publikum beglaubigt werden muss. Perfekt koordiniert und mit einer Stunde Performance-Dauer äußerst rasant, passt die Produktion auch in die kürzere Aufmerksamkeitsspanne eines Online-Publikums. Sie kam ursprünglich als Livestream heraus, lässt sich aber auch als Konserve gut schauen, weil sie nicht auf Interaktivität angelegt ist.

Eine subtile Art, das Publikum zu adressieren, findet die Web-Serie «zeitfuereinander.com». Die Regisseurin Anne Lenk und der Schauspieler und Musiker Camill Jammal führten im April Schauspieler/innen aus verschiedenen deutschen Stadttheatern paarweise in fünfminütigen Speed-Datings auf der fiktiven Partnervermittlungsplattform «zeitfuereinander.com» zusammen. Alle Teilnehmenden



erhielten vorab Figurennamen und ein Set an Eigenschaften zugewiesen sowie Instruktionen fürs Zoom-Bühnenbild. Auf dieser Basis wurden die Zusammenkünfte im Dating-Kanal improvisiert. Ähnlich wie in Schnitzlers «Reigen» werden die Paare reihum durchgemischt, wodurch die Zuschauer/in in die Voyeur-Rolle rutscht und schon bald genüsslich vom Wissensvorsprung gegenüber den Figuren zehrt. Man schaut heimlich von oben ins Separee, wo die Peinlichkeit der Improvisation für die Schauspieler/innen und die Peinlichkeit der Speed-Dating-Situation für ihre Figuren eine frappante Liaison eingehen (die Spieler/innen wussten nicht Bescheid über die Figuren der anderen, und die Zoom-Sitzungen wurden hintereinander weg bewusst rough aufgezeichnet).

«Zeitfuereinander.com» beweist, dass auch in Netzkonserven das Publikum stark impliziert sein kann, ohne dass man eine konkrete Feedbackmöglichkeit ins Kunstwerk einbauen müsste. Andere Netztheaterexperimente öffneten den Rückkanal und erzielten so beachtliche Community-Effekte. Das launige Assessment-Center «Kreisky-Test» von der österreichischen Immersionstheater-Truppe Nesterval lud per Zoom Zuschauer/innen ein, aus einem Pool an mehr oder weniger durchgeknallten Figuren eine Crew von Super-Sozialdemokraten auszuwählen, die auf einer Insel der Seligen namens «Goodbye Kreisky» eine utopische Gesellschaft aufbauen sollten (die Arbeit hat inzwischen einen Nestroy-Preis gewonnen).

Christopher Rüping stellte seiner experimentellen Monolog-Reihe «Dekalog» am Zürcher Schauspielhaus mehrere Arbeitsprinzipien für ein Digitales Theater voran: Live, flüchtig, interaktiv, auf einer echten Theaterbühne verfertigt und provisorisch forschend solle es sein. In zunehmend komplexen Zuschauer-Abstimmungen über den dargebotenen Handlungsverlauf bis hin zur Einbindung von

Chat-Fragen ins Spielgeschehen einer Episode öffneten Rüping und sein Team die Aufführung für Publikums-Input. Wobei Interaktivität hier auf ein anonymes Massenpublikum und großes Plebiszit angelegt war. Bis zu tausend Zuschauer/innen erreichten die Zürcher nach eigenen Angaben pro Episode (siehe das Interview in diesem Band).

## Die Verlängerung des Theaters ins Netz

Dort wo die Interaktivität spezifischer und persönlicher wird, werden auch die Teilnehmerzahlen geringer. Bei Game-Theatercombos wie Anna Kpok, Planetenparty, onlinetheater.live oder machina eX fand man sich in kleinen Spielgemeinschaften wieder, um skurrile Krimis zu durchleben oder anonyme Kennenlernspiele zu bestreiten. Einen Boost erhielt die Szene durch die Messenger-App Telegram, auf der etwa machina eX ihr Düsseldorfer Vermisstensuchspiel «Lockdown» realisierten. Während die Gruppe im analogen Theater mit großem Aufwand kleine Zuschauergruppen in mehreren Kohorten pro Tag durch ihre Real-Life-Adventures führt, erlaubte die Verwendung eines Chat-Bots in Telegram die Bespielung zahlreicher paralleler Gruppen. Ästhetisch erinnerte «Lockdown» an die Textadventures aus den frühen Tagen der Computerspiele, hier und da aufgejazzt mit Sprachnachrichten, Fotos und Stadtplänen, die uns bei den Nachforschungen nach einer verschwundenen WG-Gefährtin halfen. Das theatrale Moment in diesem eher als Erzählkunst denn als darstellende Kunst auftretenden Genre situiert die Gruppe bei den Spieler/innen, die im Rahmen des vorgegebenen Narrativs eine eigene Rolle erhalten und diese mit zunehmend großer Lust am Schwatzen und Miteinander-Knobeln ausfüllen.

Mit den ab Mai angekündigten Lockerungsbestimmungen für öffentliche Veranstaltungen konzentrierten sich die Theater wieder stärker auf ihre Rückkehr auf die Bühnen. Hygienekonzepte rückten in den Vordergrund, die Weiterentwicklung digitaler Formate in den Hintergrund. Angesichts der weiterhin reduzierten Platzkapazitäten wäre ein vermehrtes Nachdenken über Zweigleisigkeit geboten. Während der Corona-Hochphase gab es hier und da Adaptionen bestehender Inszenierungen für Social-Distance-Räume. She She Pop etwa richteten ihre 2019er Performance «Kanon», in der sich die Gruppe mit ihrem Publikum gemeinsam an die intensivsten persönlichen Theatererlebnisse erinnert, als intime Telefon-Call-In-Show ein. Eindrucksvoll verlagerte das Kollektiv vorschlag:hammer eine Produktion aus dem Roxy Birsfeld in die Messenger-App Telegram: Ihr «Twin Speaks» ist ein ironischer Mystery-Thriller (angelehnt an «Twin Peaks»), den zwei Schauspieler/innen live über Text- und Sprachnachrichten für die versammelte Messenger-Zuschauergruppe entfalten, wobei diverses Videomaterial aus der ursprünglichen Inszenierung zur Verstärkung der Geschichte dargereicht wird.

Das deutsch-englische Kollektiv Gob Squad entwarf im Sommer mit «Show Me A Good Time» einen lupenreinen Hybrid-Abend: In mehreren Stunden verfolgte man online wie offline über Video, wie Performer/innen an unterschiedlichen Orten durch Städte eilen, um einer Kollegin auf der leeren Theaterbühne Material

für ihre Performance zur vollen Stunde zuzuspielen: Ein Titel muss gefunden werden, eine Spielidee. Das Cruisen durch die Stadt, das letztlich auch fürs physisch versammelte Theaterpublikum nur per Live-Cam vermittelt ist, praktizierten Gob Squad schon in früheren Arbeiten wie «Super Night Shot». Die Verlängerung dieser Arbeitsweise ins Netz ist nur ein konsequenter Schritt. Zum Herbst legen die Erzähltheater-Veteranen von Forced Entertainment ihre schon 2015 als Hybrid entworfene Reihe mit Shakespeare-Nacherzählungen am Küchentisch «Table Top Shakespeare – Complete Works» wieder auf. Dieses Mal als «Home Edition» ohne analoge Präsenz.

## Ein neues Genre braucht Ressourcen

All das aber, so wirkt es, sind noch punktuelle Momente einer Hybridisierung von Theaterformen. Die ersehnte Rückkehr in den analogen Spielraum, die in Zeiten wachsender Verteilungskämpfe auch kulturpolitisch zwingend ist, steht systematischer Weiterarbeit im Wege. Das Gros der Netztheater-Experimente der Corona-Monate hatte piratischen Charakter. Es entstammte der Freien Szene oder ging auf Initiativen von Einzel-Künstler/innen zurück, die sich ihre eigene Infrastruktur bauten und einfache technische Lösungen jenseits des Stadttheater-Apparats fanden.

Obwohl das Lockdown-Frühjahr also gezeigt hat, dass es an sich nicht viel braucht, um das Netztheater anzustoßen, sind für seine Verstetigung größere Strukturanstrengungen vonnöten. Es bedarf Zeit, Raum, Willen und Ressourcen zur Bildung einer veritablen Digitalen Sparte, um Künstler/innen zu ermöglichen, jenseits des Hobbykellers zu arbeiten und Ergebnisse sichtbar zu machen. Das kleine inklusive Berliner Theater RambaZamba denkt in diese Richtung, indem es parallel zur sehr reduzierten Aufnahme seines regulären Spielbetriebs fortlaufend eine Webserie produziert. Geboren ist das vor allem aus der Not einer schlechten Belüftungsanlage und der Situation von Spieler/innen mit Einschränkungen, die überwiegend zur Risikogruppe gehören.

Das Netztheater, aus der Not geboren, muss kein Notnagel bleiben. Die Produktionen des Corona-Sommers unseres Missvergnügens geben genug Anlass, das neue, in zarten Vorformen aufscheinende Genre weiter zu fördern – auf dem Weg zu einem Theater, das anschlussfähig ist und bleibt für die Digital Natives, die das Publikum der Zukunft sind.

## «Es braucht ganzheitliche Lösungen»: Aus dem Maschinenraum der Webserie «Dekalog»

*Mit «Dekalog» schuf das Schauspielhaus Zürich im April und Mai dieses Jahres eine mehrteilige Netztheater-Serie über moralische Dilemmata und existenzielle Handlungszwänge. Angelehnt an die gleichnamige Filmreihe von Krzysztof Kieślowski wurden zeitgenössische Erzählungen im Lichte der biblischen Gebote entfaltet: von «Du sollst keine Götter haben neben mir» bis zu «Du sollst nicht neidisch sein». Die Erzählungen wurden als Monologe im Bühnenraum des Zürcher Schiffbaus live aufgeführt, abgefilmt und parallel über die Website des Schauspielhauses einmalig live ausgestrahlt. Bis zu 1000 Zuschauer/innen schalteten sich pro Episode ein. Ein «moralisches Bootcamp» nennt Regisseur Christopher Rüping seine Versuchsanordnung, in der das Publikum über Abstimmungstools und Chat-Dialog zunehmend komplex in das Spielgeschehen eingebunden wurde. Im Gespräch mit Christian Rakow geben Regisseur Christopher Rüping, Zürichs Chef dramaturgin Katinka Deecke und der Designer für Virtuelle Interaktion Timo Raddatz Einblick in die Arbeit.*

**Was war der Ausgangspunkt von «Dekalog»? Eine Reflexion über moralisches Handeln in Ausnahmesituationen, oder der Versuch, einen innovativen Beitrag zum Theater im Netz zu leisten?**

Rüping: Beides ist verknüpft. Erst kam der Schock des Lockdowns. Ein relevanter gesellschaftlicher Diskurs ging los und die künstlerischen Stimmen, wenigstens die aus dem Theater, verstummten. Das war ein nicht tragbarer Zustand. Wir wollten zu einer Sensibilisierung für Entscheidungen, die wir gerade als Gesellschaft und als Individuen treffen müssen, beitragen. So kamen wir auf das Konzept des moralischen Bootcamps.

**Die Arbeit basiert auf Ihrer Frankfurter «Dekalog»-Inszenierung von 2013, in der Sie auch schon mit Publikumsbeteiligung arbeiteten. Wie viel konnten Sie davon ins Onlineprojekt mitnehmen?**

Rüping: In Frankfurt konnten die Zuschauer/innen per Fernbedienung über den Fortgang der Handlung abstimmen. Die Idee war auch damals eine experimentelle: Wenn man das Gefühl aufbricht, dass die Geschichte ohnehin geprobt und festgeschrieben ist, und stattdessen das Publikum eine Mitverantwortung für die Handlung übernimmt, wie verändert das das Empfinden für die Entscheidungen.

### **Hat die Interaktion online anders funktioniert?**

Rüping: Digital haben wir viel mehr experimentiert. Wir haben unterschiedliche Abstimmungsmodi ausprobiert: anfangs nur eine Stimme pro Zuschauer/in, dann «Click Wars», bei denen die Leute so oft abstimmen konnten, wie sie wollten, und die Klickaktivsten setzten sich durch; in anderen Fällen musste die gesamte Gruppe eine fünfundsiebzigprozentige Übereinstimmung erreichen. Gestartet sind wir im Feld moralischer Dilemmata, die eine Gruppe durch Mehrheitsabstimmung lösen muss. In späteren Folgen haben wir damit angefangen, dass die Entscheidungen nicht mehr aus der Vogelperspektive gefällt werden, sondern aus einer Figurenperspektive. Das Publikum wurde direkt als fiktive Person angesprochen. Die Entwicklung ging also weg vom Plebiszit und vom moralischen Bootcamp hin zur Suche nach einer Begegnung, nach Dialog.

### **Wie war die konkrete Zusammenarbeit zwischen Technik, Dramaturgie und Regie gestaltet: Wurde nach jeder Aufführung evaluiert, dann umprogrammiert und daraufhin das Inszenierungskonzept fürs nächste Mal geändert?**

Deecke: Im Grunde schon. Nur dass zu der Evaluierung sehr wenig Zeit war: Wir haben zunächst drei Folgen pro Woche machen wollen, was aber einfach nicht zu schaffen war. Wir sind dann auf zwei Folgen pro Woche umgeschwenkt und haben quasi parallel zur Entwicklung der nächsten Folge immer auch die Evaluierung der vergangenen Folge betrieben. So war «Dekalog» ein in jeder Hinsicht simultanes Projekt, weder die zeitlichen Etappen eines normalen künstlerischen Prozesses spielten eine Rolle, noch die räumliche Trennung in einen künstlerischen, einen technischen und einen produzierenden Bereich. Alles geschah gleichzeitig und nebeneinander. Manchmal gab es eine narrativ-dramaturgische Idee, für die wir dann eine technische Lösung gesucht haben, manchmal aber war es auch umgekehrt, und wir haben unsere konzeptionellen Überlegungen gezielt auf die Weiterentwicklung des technischen Dispositivs gelenkt und daraus dramaturgische Schlüsse gezogen.

### **Welches Tool haben Sie für die Abstimmungen genutzt?**

Raddatz: Das Ursprungstool kam aus dem Marketing. Aber das war so unflexibel, dass wir dann ein eigenes programmieren mussten.

## Inwiefern unflexibel?

Raddatz: Wir hatten keine Designhoheit. Wir konnten die Farbe nicht bestimmen, keine Beschriftung hinzufügen, nichts weiterentwickeln. Dabei geht es ja um die Inszenierung des digitalen Raums. Da braucht man eine ganzheitliche Lösung für die Seite.

Rüping: Was man ja versucht, ist, eine immersive Desktop-Erfahrung zu bieten, sodass, egal auf welchem Endgerät man guckt, der ganze Bildschirm ein Spielplatz wird. Erst als Timo die Programmierhoheit hatte, kam das organisch zusammen. Mit dem Chat ist uns das nicht gelungen. Der blieb immer ein Fremdkörper, weil wir ihn nicht selbst programmiert haben.

**Der Chat lief in Episode 1 parallel zur Aufführung und wurde dann mit Ausnahme von Episode 8 in den Rahmen verbannt, quasi als Foyer für Ein- und Auslass.**

Deecke: Kommunikation im Internet läuft zunächst einmal regelfrei ab, und das kann schon sehr brutal sein. Im Laufe der Folgen haben wir daher versucht, eigene Regeln für die Kommunikation mit dem Publikum zu entwickeln. Wenn man mitten im Prozess, der beim «Dekalog» mit der Veröffentlichung ja nicht abgeschlossen war, vehement mit anonymem, unsachlichem Feedback konfrontiert wird und die Metakommunikation *über* die Aufführung lauter wird als das eigentliche künstlerische Angebot, verliert man den Fokus.

Rüping: Von einer kleinen fanatischen Gruppe wurde diskutiert, ob unsere Entscheidung, den Chat nur beim Ein- und Auslass zu haben, nicht eine gewaltvolle Praxis wäre, den Leuten ihre Meinungsfreiheit wegzunehmen, und dass wir damit die kulturellen Praktiken des Theaters im digitalen Raum durchzusetzen versuchen. Darauf gibt es zwei Antworten, finde ich. Erstens: Freie, unregulierte Chats gibt es im Internet nicht, außer auf 4Chan, aber ich kann da nicht drauf gucken, ohne dass ich drei Tage lang nicht schlafen kann. Bei Twitch oder Reddit gibt es Moderation und Community-Regeln. Zweitens: Wenn man Theater im digitalen Raum macht, dann ist ja die Frage: Welche Praktiken des analogen Theaters versucht man durchzusetzen? Und welche kulturellen Praktiken des digitalen Raums adaptiert man? Aber was entstehen muss, ist ja eine Mischform. Deshalb ist es völlig klar, dass das Theater aus den kulturellen Praktiken, die der digitale Raum anbietet, auswählen muss. Ich habe das Gefühl, dass wir am Ende einen fast unverkrampften Umgang mit dem Chat hatten.

**In der Episode 8 mit Josh Johnson wurde der Chat zentral, weil hier der Performer mit ausgewählten Chat-Fragen in den Dialog trat.**

Rüping: In einem Chat performt der oder die nur sich selbst. Das war auch bei Josh so. Wobei das Gebot der Episode «Du sollst nicht lügen» lautete. Unter diesem Aspekt ist es interessant, ob das Sich-selbst-Performen eine Lüge ist. Bei

interaktivem Theater würde ich die Performer nicht in die Verlegenheit bringen, gleichzeitig noch eine Behauptungsebene aufrechtzuhalten, also eine Figur, ein Narrativ. In gewisser Weise untergräbt ein Chat in Echtzeit die Behauptungsenergie von Theater.

### **Wie sehr sehen Sie sich in ihrer Arbeit durch andere entscheidungskritische Kunstformen wie Games beeinflusst?**

Raddatz: Mich interessiert aktuell eigentlich eher die Nebenerscheinung von Games, also das Streaming auf Twitch oder YouTube-Game und die Kommunikation, die dort stattfindet.

Rüping: Aus meiner Gaming-Karriere waren verschiedene Momente schon wichtig. Wenn man sich neuere Games wie «Detroit»<sup>1</sup> anschaut, dann entscheidet man sich dort innerhalb eines Dialogs, und nach und nach vergrößern sich die Implikationen, die mit dieser Entscheidung einhergehen. Das ist für mich ein klassisches Game-Narrativ. Am Ende aber – da hat, glaube ich, Game von Theater geklaut – ist es immer so, dass es nicht mehr die richtige Entscheidung gibt. Du kriegst nicht das Happy End oder die Katastrophe, Du kannst links oder rechts gehen, aber beides ist Tragödie, also Ödipus, also antikes Theater. Insofern ist es ein bisschen «full circle»: Die klauen von der griechischen Antike, wir klauen von denen, kommen aber im Theater dann wieder genau dort an, wo wir sowieso schon sind.

### **Mit Blick auf die Weiterarbeit: Ist die Technik, die für «Dekalog» entwickelt wurde, jetzt eigentlich open source nutzbar?**

Deecke: Unbedingt. Wir haben das allerdings noch nicht professionalisiert, so dass es z.B. keine Webseite gibt, auf der man einfach unser Abstimmungstool runterladen kann. Unmittelbar nach Abschluss von «Dekalog» haben wir interessierte Zuschauer/innen und Theatermacher/innen zu einem Videochat eingeladen, um von den Problemen und unseren Lösungen zu berichten und wo wir auf Fragen geantwortet haben, die anderen Macher/innen in ihrer Arbeit im digitalen Raum begegnet waren. Wenn es jetzt konkrete Anfragen gibt, teilen wir unsere [kleine] Expertise gerne und kostenlos. Denn auch die Rechtefrage stellt sich im digitalen Raum anders. Man kann nicht Theater im Internet machen und dann aber straight die Copyright-Gepflogenheiten des Analogenen anwenden wollen.

**Beim Blick auf die Spielpläne zu Saisonbeginn fällt auf, dass es trotz der geringen Platzkapazitäten kaum hybride Theaterproduktionen gibt, die analog und online zugleich ausgespielt werden können. Dabei wäre mit Netztheater ja Reichweite zu gewinnen.**

1 «Detroit: Become Human» ist ein Science-Fiction-Adventure aus dem Jahr 2019 vom Entwicklerstudio Quantic Dream, das um Konflikte zwischen Menschen und Androiden kreist.

Rüping: Da gibt es zwei Gründe, glaube ich: Timo hat bei «Dekalog» einfach Sachen schnell für uns gelöst. Mit Consumer-Technik<sup>2</sup> wie der Streaming-Software OBS. Und bei Consumer-Technik rollen sich den Theatern die Fußnägel hoch, weil es kein Profi-Equipment ist. Man kriegt ein staatliches Theater für eine große Produktion nur dazu, das auch im digitalen Raum zu machen, wenn die das gleiche Gefühl von ernsthafter Technik haben.

Raddatz: Die ganze Technik vom Schauspielhaus mit Videomixer, Laptop und Streaming Deck, die irgendwie im Wert von 40.000 Euro liegen, ist beim ersten Versuch abgeschmiert. Mein Streaming Deck kostet 400 Euro und die Software noch einmal so viel und funktioniert einwandfrei und ist up-to-date. Das ist wie: Ein Panzer gegen die richtige Munition.

Rüping: Der zweite Aspekt ist: Hybridisierung ist das Schwerste, wenn man sie nicht alibimäßig machen will und entweder das analoge oder das digitale Publikum vernachlässigt. Für mich muss Theater im digitalen Raum interaktiv sein. Mir würde es relativ leicht fallen, eine Inszenierung so einzurichten, dass sie im digitalen Raum «watchable» ist, aber ich weiß nicht, ob mich das als Konzept interessiert. Interaktivität ist im Theater ohnehin schwer zu denken. Aber eine Interaktivität, die nur im digitalen Raum stattfindet, während ich analog zuschaue und davon ausgeschlossen bin, ist merkwürdig. Ich kriege die verschiedenen Konzepte noch nicht wirklich gut zusammengedacht. Weil sich die kulturellen Praktiken des einen und des anderen so beißen, dass man eine Inszenierung machen müsste, die auf achtzehn Ebenen gleichzeitig funktioniert.

Raddatz: Für mich ist Theater ein ganzheitliches Erlebnis, man geht mit Freunden dorthin, hat einen Drink. Diese ganze Folklore kann man im digitalen Raum schwer herstellen.

**Ich hatte das Gefühl, dass «Dekalog» in dieser Herstellung des sozialen Raums schon recht weit gekommen ist, auch als Serie, die einen Anreiz bildet, wiederzukommen.**

Rüping: Ich glaube, es gibt eine Möglichkeit, im digitalen Raum dieses Erlebnis zu stiften, weil es jedem mittelmäßigen Streamer gelingt, sonst hätten der oder die keine Community. Gleichzeitig müssen wir den analogen Raum, der derzeit so krass bedroht ist, auch verteidigen. Eine Serie wäre ein total gutes Projekt. 52 Folgen, jeden Sonntag, sodass sich wirklich eine Community bilden kann. Nur kann ich dann ein Jahr lang nichts anderes mehr machen.

---

2 Consumer-Technik oder auch Verbrauchertechnik/Unterhaltungselektronik ist auf die Anwendung im Heimbereich (beim Endverbraucher) ausgelegt. Im höherwertigen Produktionsbereich sind professionelle bzw. Broadcast-Technologien angesiedelt.

# Keine Show ohne Publikum: Großbritanniens immersive Theaterszene im Lockdown

Während des Lockdowns boten Großbritanniens Theater dem krisengebeutelten Publikum Online-Theater in Not-Rationen: Aufzeichnungen alter Produktionen, Online-Monologe und Livestreams von Stücken, die vor leeren Sälen aufgeführt wurden. Bei den Künstler/innen hat dieser Ansturm von digitalem Gratis-Theater gemischte Gefühle hinterlassen. «Gleich zu Beginn des Lockdowns las ich einen Artikel, in dem es hieß: «Warum sollte ich mir eine Lesung von Hedda Gabler ansehen, statt Tiger King auf Netflix?», sagt Emma Blackman. «Und es stimmt ja: Das Theater hat eine beschissene Ausstattung im Vergleich zu Netflix.» Die Online-Aufführungen, mit denen sie sich hingegen wirklich beschäftigt habe, «waren diejenigen, die mir als Zuschauer/in eine gewisse Autorität verliehen haben».

Blackman ist zugegebenermaßen voreingenommen, sie produziert das immersive Stück «Forty Elephants», das im Herbst in London herauskommen wird. Die Faustregel des immersiven Theaters erklärt ihre Kollegin Amie Burns Walker so: «Wenn das Publikum nicht da ist und die Show weitergehen kann, dann ist sie nicht immersiv.»

In «normalen Zeiten» ist immersives Theater ein Risiko. Es bedarf einer sorgfältigen Planung, um eine Umgebung zu schaffen, die für Zuschauer/innen und Spieler/innen gleichermaßen gut funktioniert. Nichts allerdings im Vergleich zu den Herausforderungen, denen sich das «traditionelle Theater» in Großbritannien derzeit gegenüberstellt: Die meisten der berühmten Londoner West-End-Theater stammen aus dem 18. und 19. Jahrhundert. Selbst wenn ihre Zuschauerräume leer bleiben, ist Social Distancing in den labyrinthischen Gängen hinter der Bühne fast unmöglich. Als eine der wenigen großen Spielstätten, die überhaupt eine Herbstsaison ankündigen, hat das Bridge Theatre sich für Monologe mit berühmten Schauspieler/innen entschieden. Besser als nichts, aber ein neues Publikum wird so nicht davon überzeugt, dass Theater eine Kunstform ist, die zukunftsweisend und aufregend ist – und die es wert ist, gerettet zu werden.

## Vorhandene Infrastrukturen neu beleben – nur diesmal online

Swamp Motels immersives Stück «Plymouth Point» hingegen leistet genau diese Überzeugungsarbeit. Clem Garritty und Ollie Jones von Swamp Motel haben sich vom Lockdown inspirieren lassen: «Plötzlich benutzten wir alle unsere Laptops 500 Prozent mehr als sonst – wir machten Zoom-Quizze und chatteten mit Freunden – und wir konnten sehen, wie langweilig das auf die Dauer werden würde, wenn wir uns nichts neues ausdenken würden.»

«Plymouth Point» beginnt mit einem Zoom-Treffen mit einer verzweifelten Frau namens Ivy; sie erklärt, dass ihre Nachbarin vermisst wird, und schickt dann das Publikum los, um im Internet nach Beweisen für einen mörderischen Kult zu suchen. «Wir benutzen vor allem reale Plattformen wie Facebook und Google Maps. Der Gedanke war, von bekannten Umgebungen aus verrücktes Zeug zu erfinden», erklärt Clem Garritty. In gewisser Weise kehren sie die normale Arbeitsweise immersiver Theatermacher/innen um: Kompanien wie Punchdrunk sind dafür bekannt, dass sie in charakterlosen Lagerhallen schillernde Welten installieren. «Plymouth Point» dagegen nutzt eine reichhaltige Landschaft, die online bereits vorhanden ist – die Künstler/innen von Swamp Motel müssen das Publikum nur noch durch sie hindurchführen.

Eine weitere herausragende Online-Performance aus der Lockdown-Zeit, «Telephone», baut ihre Welt aus den Erinnerungen des Publikums auf. Regisseur Tassos Stevens schafft mittels der Konferenz-App Zoom eine Telefonzentrale, in der so getan wird, als würde man analog telefonieren. «Telephone» gibt in der inhaltlichen Gestaltung viel Kontrolle ans Publikum ab und gewinnt schnell ein Eigenleben, je nachdem, wer gerade im Zoom-Raum dabei ist: «Ich fühle mich in den Performances selbst oft mehr als Zuschauer denn als Autor», sagt Stevens.

«Telephone» ist das jüngste Experiment von Coney, einer immersiven Theatergruppe, die besser als die meisten anderen darauf vorbereitet war, mit den Bedingungen des Lockdowns umzugehen. Wie Stevens erklärt, «war eine der Gründungs-Ideen von Coney, dass der Künstler nicht im selben Raum wie das Publikum sein sollte». Stevens wollte mit einem Kollegen arbeiten, der 200 Meilen entfernt wohnte, «aber wir hatten nicht das Geld, um zueinander zu reisen. Also dachten wir, warum machen wir nicht etwas, das auch auf Entfernung funktioniert?»

## Das hyperlokale Potenzial von Online-Formaten

Und so erfüllt «Telephone» ein menschliches Bedürfnis, das die Lockdown-Zeit verstärkt hat – das Bedürfnis nach Verbindung, Spiel und sozialen Kontakten. Wird dieses Bedürfnis abklingen, wenn sich die sozialen Kontakte von Zoom wieder in die «reale Welt» verlagern? «Ich glaube, dass es weiterhin zumindest ein Nischenpublikum geben wird», sagt Stevens. «Man kann ja mit Leuten auf der ganzen Welt in Kontakt treten.» Aber die Form habe auch ein hyperlokales Potenzial.

Afsana Begums Rightful Place Theatre Company verfolgt einen solchen hyperlokalen Ansatz; ihre Arbeit «We Are Shadows» nimmt die Menschen mit Smartphones

mit auf eine Audio-Reise durch die berühmte Brick Lane im Osten Londons und in die Geschichten von Frauen, die dort seit Generationen leben. In Zusammenarbeit mit Coney und Tamasha entstand «We Are Shadows» bereits im vergangenen Jahr und kehrt im Herbst dieses Jahres zurück. Die Arbeit passt perfekt in eine Zeit, in der wir uns gezwungenermaßen daran gewöhnt haben, uns auf unsere unmittelbare Umgebung zu konzentrieren.

Die Rightful Place Theatre Company besteht überwiegend aus britischen Frauen aus Bangladesch, die aus dem Londoner Stadtbezirk Tower Hamlets stammen, der von Covid-19 hart getroffen wurde. «Ein großer Teil der Gemeinde lebt in Großfamilien, so dass die Auswirkungen enorm sind und die Menschen eine Menge Traumata durchleben. Diese Geschichten müssen auf irgendeine Weise weitergegeben werden», sagt Begum. Aber die Bedürfnisse einer Gruppe, die verzweifelt versucht, sich wieder zu vereinen, muss mit technischen Herausforderungen in Einklang gebracht werden: «Wir sind eine generationenübergreifende Gruppe, und Technologie ist nicht jedermanns Komfortzone.»

## Auf der Suche nach mehr Diversität

Das Internet wird oft als Demokratisierungs-Instrument bezeichnet. Doch obwohl Online-Darbietungen ein Publikum auf der ganzen Welt verbinden können, laufen sie auch Gefahr, Communities ganz um die Ecke zu verpassen. «Die britische Netztheater-Szene ist dominiert von weißen Männern, genauso wie andere Technik- und Games-Communities», sagt Tassos Stevens – seine Gruppe Coney bemüht sich deshalb darum, Fachwissen mit anderen Künstler/innen wie Rightful Place zu teilen und hat für Kinder das Nachwuchsprojekt «Young Coney» ins Leben gerufen.

Auch in Großbritannien ist also unter Lockdown-Bedingungen ein Theater gediehen, das sich zwischen den Welten bewegt. Die Künstler/innen, die diese hybriden Werke schaffen, könnten nun allerdings dem Sog der lukrativeren Genres erliegen – Gaming, Film, Fernsehen. Denn das Theater hat bestimmt noch einige schmerzhafteste Jahre vor sich. Elliot Hughes vom Hidden Track Theatre verbrachte seine Lockdown-Zeit damit, «How to Win» zu entwickeln, ein politisches Online-Spiel, das durch Vorschläge des Publikums inhaltlich gestaltet wurde. Er will nun wieder interaktive Live-Aufführungen machen, «was auch immer die nächsten Jahre bringen mögen». Aber er warnt davor, dass «es für Künstler/innen der Arbeiterklasse bereits vorher sehr schwer war, es in dieser Branche zu schaffen, und viele von ihnen werden jetzt sagen: «Wie viel Leidenschaft ich auch immer habe, physisch, finanziell, logistisch, ich kann diesen Weg einfach nicht weiter beschreiten».

Künstler/innen stehen in der Tat vor einer unmöglichen Herausforderung. Es wird von ihnen verlangt, innovativer denn je zu sein, und das unter höchst instabilen Bedingungen. «Es gibt viele kleine Aufträge von Theatern, die sagen: «Wir wissen nicht, wie es weitergeht. Wollen Sie etwas ausprobieren?», erzählt Hughes. «Aber in der nächsten Phase werden die Künstler etwas mehr Geld brauchen, um diese Ideen voranzubringen, und wir werden sehen, wie viel Risiko Theater dann noch eingehen werden.»

Wenn man die Wiedereröffnungs-Ankündigungen anschaut, scheinen sie jetzt schon eher auf bewährte Rezepte zu setzen. Etablierte Häuser in ganz Großbritannien kündigen reduzierte Spielzeiten an, die experimentelle Sitzordnungen mit vergleichsweise traditionellen Programmen kombinieren. Der Theaterproduzent Brian Hook ist trotzdem überzeugt vom Potenzial der nächsten Monate: «Es gibt diesen neuen Zeitgeist, in dem immersives Theater aufblühen kann», sagt er.

## **Sicherheitsregeln schlagen künstlerische Regeln**

Seine Kompanie Hartshorn und Hook eröffnet das bereits vor der Pandemie zum immersiven Theaterraum umgestaltete Great Gatsby für nur 90 Zuschauer [statt wie sonst üblich 240] wieder. Ökonomisch kann sich das eigentlich nicht lohnen. Aber Hook lässt sich nicht entmutigen: «Wir zahlen keine so hohe Miete. Und wir behalten die Einnahmen aus der Gastronomie und dem Merchandising. Wir haben also ein viel sichereres, stabileres Modell aufgebaut als das traditionelle Theater.» Er räumt ein, dass das nicht ohne Risiken ist. Denn die Einnahmen aus den Getränken mögen helfen, den Betrieb über Wasser zu halten – aber was ist, wenn ein beschwipstes Publikum das Social Distancing vergisst?

Die Theatermacher/innen, mit denen ich für diesen Beitrag gesprochen habe, befürchten alle eine zweite Covid-19-Welle. Überleben bedeutet für sie derzeit, sich streng an Sicherheitsregeln zu halten und dafür eher ein paar künstlerische Regeln zu brechen. Nach Marshall McLuhan ist das Medium die Botschaft; aber stehen Form und Inhalt in der gleichen unentwirrbaren Beziehung, wenn man nicht sicher sein kann, welche Formen in sechs Monaten überhaupt legal sein werden? Tassos Stevens von Coney sieht die Lösung darin, interaktive Performances zu machen, die sowohl online als auch analog funktionieren können. «Wir leben mit der Ungewissheit eines möglichen nächsten Lockdowns.»

Damals im März schien es denkbar, dass es irgendwann eine klare Antwort auf die Frage geben könnte, wann und wie das Live-Theater zurückkehrt. Obwohl wir mittlerweile mehr über die Krankheit Covid-19 wissen, sind die Perspektiven fürs Theater eher unsicherer geworden. Fest steht, dass die sicherste Investition derzeit die in Theaterformen ist, die flexibel genug sind, sich an alles anzupassen, was die Zukunft bringen könnte.

# Digitale Sparte: Der Aufbau von Online-Programmen an Theatern

Saisonbeginn 2020/21. Nach langen Corona-Lockdown-Monaten stürzen die Theater zurück auf die Bühnen. Produktionen, die im März premierenreif waren, sind in den Herbst-Spielplan eingeschoben. Hygienekonzepte werden implementiert und mit jedem neuen Verwaltungsbeschluss nachjustiert. Man spielt, auch wenn die Publikumssäle auflagengetreu anfangs gerade einmal zu einem Viertel besetzt sein dürfen.

Was derweil weitgehend auf der Strecke bleibt, sind jene digitalen Experimente, die den Theatern über die Corona-Schließzeit hinweghalfen. Dabei wäre es lohnenswert, an dieser Netztheater-Struktur gerade in Zeiten geringerer Platzkapazitäten und der damit wachsenden Exklusivität der Theaterkunst weiterzuarbeiten: um Reichweite über die Grenzen des Theatersaals hinaus zu erzielen und Zugangsbarrieren gerade auch für Risikogruppen zu überwinden.

Welche Vorarbeit für diesen lange fälligen Digitalisierungsschub der Theater wurde während der Corona-Monate geleistet, an welche Erfahrungen lässt sich anschließen? Diese Fragen richten sich hier an drei Häuser, die über das vielerorts praktizierte Streaming von Aufführungsmitschnitten hinaus experimentierten, die erste Schritte zum Aufbau einer Digitalen Sparte unternahmen. Mit der «Kammer 4» öffneten die Münchner Kammerspiele kurz nach Beginn des Lockdowns auf ihrer Website einen vielbeachteten Bereich fürs Streaming von Mitschnitten, Online-Diskussionen und eigens produzierten künstlerischen Formaten. Das Staatstheater Augsburg machte sich einen Namen als VR-Hochburg mit einem umfangreichen Spielplan an Virtual-Reality-Produktionen. Das HAU Berlin, das, wie andere Partnerinstitutionen aus dem Bündnis internationaler Produktionshäuser, ein Streaming aufgezeichneter Produktionen programmatisch ausschloss, regte Adaptionen bestehender Produktionen an und setzte mit etablierten Künstler/innengruppen neue Netztheater-Experimente auf. Welches Know-how haben sie ausgebildet, und welche Ressourcen sind für eine Verstetigung und Weiterentwicklung der Digitalprogramme nötig?

## Münchner Kammerspiele: Reichweitenstarke Netz-Experimente

Auf Do-it-yourself-Basis starteten die Münchner Kammerspiele ihre temporäre Digitalsparte «Kammer 4» bereits 48 Stunden nach dem Lockdown. Wie an vielen

Theatern begann das Münchner Projekt mit dem Streaming von Aufzeichnungen. Vorhanden waren sie in hochwertiger Qualität, da die Kammerspiele seit Matthias Lilienthals Intendanzstart 2015 mit zwei Filmabsolventen kooperierten, die alle Inszenierungen mit zwei Kameras aufzeichneten. Zudem gab es an den Kammerspielen eine mit sieben Mitarbeiter/innen recht große Videoabteilung, was den raschen Umstieg auf ein Digitalangebot bewältigen ließ. Beim online veranstalteten Berliner Theatertreffen präsentierten die Kammerspiele einen Stream von Toshiki Okadas «Vacuum Cleaner», der nicht nur filmisch zwischen verschiedenen Kameraperspektiven hin und her schnitt, sondern Totale und Close-up im Split-Screen gleichzeitig präsent hielt. Zudem wurde der Stream in einen farblich auf die Ästhetik des Stückes abgestimmten Rahmen gebracht – ein Fingerzeig darauf, wie man bei Aufzeichnungen von Theater-Aufführungen zu ganzheitlichen ästhetischen Lösungen finden und zwischen den Sehgewohnheiten online und offline vermitteln kann.

Auf das Streaming folgten Zoom-Versionen von Repertoire-Inszenierungen. Dramaturg Tarun Kade hatte die Idee, Leonie Böhms «Yung Faust» als Live-Cam-Performance für Zoom zu adaptieren, später folgte Toshiki Okadas «No Sex». Nicht unkompliziert sei es gewesen, die unterschiedlichen Internetverbindungen und Computer der Spieler/innen stabil zusammenzuschalten, so Kade. Parallel zum Zoom-Bild lief der Ton bei den Live-Cam-Performances über das Programm Mumble, mit dem Gamer/innen live und ohne Zeitverzögerung miteinander kommunizieren. Die Veränderung der Kommunikation und die nurmehr digitale Kopräsenz des Ensembles künstlerisch zu reflektieren, sei ein spontanes Anliegen gewesen, das sich zu einer technischen Qualifizierungsmaßnahme für die Mitarbeiter/innen entwickelt habe, berichtet der damalige Intendant Matthias Lilienthal. Im Normalbetrieb eines auf Bühnenpremieren fokussierten Theaters bleibe dafür sonst wenig Zeit.

Im dritten Schritt entstanden in der «Kammer 4» eigene künstlerische Projekte fürs Internet, etwa Gro Swantje Kohlhofs «Hogwarts Exkursionen». Zoom hatte, so Lilienthal, in dieser spontan gestarteten und technisch immer aufwändigeren siebenteiligen Arbeit «den Riesenvorteil, dass die Zuschauer via Bild im Raum der Gemeinsamkeit anwesend sein konnten – es ist sowas wie ein Publikum im Internet entstanden». Auf den Zoom-Kacheln konnten die Teilnehmenden einander sehen, in späteren Folgen wurden die vom Fanpublikum live gesendeten Chat-Nachrichten in den Spielverlauf einbezogen, beim Abspann zu Musik erzeugten Chat-Zurufe, Winken und Mitwippen das Gefühl einer Premierenfeier. In der direkten Begegnung via Bild und Chat banden die Spieler/innen das Publikum mit ein – und sie erlebten durch die Improvisation und Eigenverantwortung vor der Kamera Lilienthal zufolge «einen extremen Akt der Emanzipation».

Mit den Streamings erhöhten die Kammerspiele im Nebeneffekt ihre internationale Präsenz. Man habe bei untertitelten Mitschnitten Rückmeldungen aus China, Japan oder Australien bekommen, erzählt Tarun Kade. Nachdem 7.000 Zuschauer/innen aus Japan Toshiki Okadas «Vacuum Cleaner» beim Theatertreffen sahen, planten die Kammerspiele das Streaming des Abschluss-Events zur

Lilienthal-Intendanz, Okadas «Opening Ceremony» im Münchner Olympiastadion, zu einer Uhrzeit, die dem Publikum in Japan das Zusehen ermöglichte. Kade sieht hierin ein großes Reichweitenpotenzial: «Man müsste einzelne Dinge auswählen, die man so aufnimmt, dass man damit ein anderes, internationales Publikum gewinnen könnte.» Und auch Matthias Lilienthal ist von diesem Kanal überzeugt: «Bei einem Theater, das ich neu machen würde, würde ich dreimal so viel Geld in Aufzeichnungen stecken. Und ich hoffe sehr, dass die verstärkte Internetpräsenz der Theater bleibt.»

## **Staatstheater Augsburg: Eine Spielstätte in der virtuellen Realität**

Dauerhaft digital orientiert ist das Staatstheater Augsburg. Dort sammeln die Sparten Oper und Schauspiel seit einigen Jahren Erfahrungen mit Virtual-Reality-Produktionen, und während des Lockdowns ging mit «Judas», «shifting\_perspective» und «Der Mitarbeiter – Tagebuch eines Wahnsinnigen» ein vergleichsweise umfangreiches Repertoire online. Anfangs für ein lokales Publikum aufbereitet, sind einige dieser VR-Inszenierungen mittlerweile auch für Besitzer/innen eigener VR-Brillen außerhalb von Augsburg online zugänglich, gegen Zahlung eines im Vergleich mit den Ticketkosten bei Stadt- und Staatstheatern geringen Entgelts. Rubriziert werden sie auf der Augsburger Webseite als eigene Sparte «Digitaltheater».

Die Hardware vor Ort – ein Satz VR-Brillen für das gesamte Abendpublikum, finanziert durch einen Sponsor – und das Know-how der Belegschaft, zu der seit einigen Jahren auch Programmierer/innen zählen, standen bereits zur Verfügung, als die analogen Spielstätten schließen mussten. Im Lockdown baute das Staatstheater für die VR-Brillen einen Lieferservice in Augsburg und Umgebung auf. Technisch niedrigschwellig sollte das Angebot sein, ohne Software-Download oder Verkabelung mit dem eigenen Rechner: «Die Zuschauer/innen müssen sich nur die Brille aufsetzen, und es spielt los, man muss keinen Knopf drücken», erklärt Intendant und Regisseur André Bucker. «Für viele Leute war das die allererste Begegnung mit Virtual Reality, daher war es mir wichtig, die Arbeiten so aufzubauen, dass bei den Zuschauern kein Technikfrust aufkommt, sondern dass sie ein pures ästhetisches Erlebnis haben und Lust, weiterzumachen.» Begleitend zu einer Theaterästhetik für Virtual-Reality-Umgebungen wird somit auch das Publikum dafür entwickelt – strategisch ein Ansatz, den auch der Münchner Dramaturg Tarun Kade als einen zentralen Baustein für die Entwicklung einer digitalen Theatersparte nennt.

Zusammengearbeitet hat das Staatstheater bei der künstlerischen Umsetzung der VR-Formate von Beginn an mit einem professionellen Partner, der Augsburger Firma «Heimspiel». «Kooperationspartner zu finden, ist wichtig», sagt André Bucker. ««Heimspiel» hatten vor unserer Zusammenarbeit gar nichts mit Theater zu tun. Man lernt unheimlich viel voneinander.» Der Aufbau von Kooperationen ist zeitintensiv, Hardware und Qualifizierung kosten Geld. Am Staatstheater Augsburg organisierte man sich diese Ressourcen: Finanziert wird das Digitaltheater durch Umschichtungen im Budget und durch den Aufwuchs, der sich

aus der Umwandlung des vormalig rein kommunal getragenen Hauses in ein Staatstheater ergab. Zuwendungen von Sponsor/innen und Privatspender/innen und Kooperationen wie mit dem Theater Ingolstadt tragen zur Verstärkung des Digitaltheaters bei. Ingolstadt etwa hat einen Teil der VR-Brillen bezahlt und wird diese bei einem Gastspiel der ersten Augsburger VR-Opernproduktion «Orpheus und Eurydike» nutzen.

Mehr Programm ist in Planung: «Wir haben derzeit vier Repertoireproduktionen, sechs weitere sind schon umgesetzt, im nächsten Jahr werden wir dann insgesamt elf Produktionen im Repertoire haben», so André Bückler, der eine langfristige Vision verfolgt: «Zukunftsartig schwebt mir vor, eine Plattform einzurichten, eine Art Netflix für digitales Theater.»

Um die digitalen Angebote strukturell in der analogen Institution zu verankern, hat das Staatstheater Augsburg zur Spielzeit 2020/21 eine Projektleitung für Digitale Entwicklung eingestellt: Tina Lorenz, die seit zwanzig Jahren ihre Erfahrungen als Digital- und Theaterexpertin kombiniert. Vorsichtig optimistisch schätzt sie die Ergebnisse des Lockdowns ein: «Wenn nach Corona die Erkenntnis bleibt: Lasst uns bessere Aufzeichnungen machen! – dann wäre das schon mal eine sehr gute Konsequenz.» Noch befänden sich die Theater im Stadium der Grundlagen Diskussion, während etwa die Museen längst eine Digitalstrategie und ein entsprechendes Angebot entwickelt hätten. Für entscheidend hält Tina Lorenz daher eine Selbstverpflichtung der Theater zur Institutionalisierung des Digitalen: «Wenn man das nicht im Alltag mitdenkt, ist es nebenbei schwierig zu gestalten.» Zudem dürfe es nicht Sache der einzelnen Häuser bleiben: «Das muss in die Intendantenrunden, in den Bühnenverein.»

Konkret sieht Tina Lorenz im Experimentierfeld des Digitalen etliche Entwicklungsmöglichkeiten für die Theater – von virtuellen Bauproben über 3D-Drucker für die Werkstätten bis zu immersiven Hybridformaten mit Augmented und Virtual Reality. Eine Digitalsparte wäre für sie nicht auf eine bestimmte Erzählweise oder Technik beschränkt, und auch in den Inhalten sieht sie enormes Potenzial: «Noch ist das Medium die Message, aber wir müssen Geschichten für das digitale Zeitalter entwickeln, über die Gig Economy, Smart Cities oder darüber, wie Kommunikation, Aktivismus und soziale Bewegungen im 21. Jahrhundert funktionieren.» Nicht zuletzt mit einer veränderten Rezeptionshaltung müssten die Theater umgehen, wie Christopher Rüping's Live-Stream-Experiment «Dekalog» gezeigt habe: «Die Leute haben sich nicht verhalten wie im Theater, sie schreiben halt Penis in den Chat oder schicken sich Gifs.» Mit einer bürgerlichen Rezeption sei in den sozialen Medien nicht zu rechnen, aber «wie Theater sich dort einen Platz erobern können, um eine eigene Kultur der Rezeption, Partizipation und Immersion zu schaffen – das wird unfassbar interessant», ist Tina Lorenz überzeugt. «Es wird mit dem Geschehen im dunklen Theaterraum nicht viel zu tun haben.»

Digitalisierung der Theater bedeutet letztlich einen Kulturwandel. Für Tina Lorenz umfasst er drei Säulen: Kunst, Vermittlung, Arbeitsstrukturen. Aus ihrer Sicht gibt es viel zu gewinnen: «Die Häuser haben ein totales Potenzial: hochspezialisiert ausgebildete Leute, die für ihr Ding brennen. Warum nicht mehr in

die Fortbildung gehen? Wir machen uns ja nicht noch mehr Arbeit, sondern durch digitale Tools sparen wir auch Arbeit.» Den Job einer Projektleitung für Digitale Entwicklung am Theater wird sie on the fly mit entwickeln müssen – im deutschsprachigen Raum ist er, anders als etwa in Großbritannien, eine Innovation.

## **HAU Hebbel am Ufer: Ein digitales Produktionshaus fürs 21. Jahrhundert**

Strukturell, umfassend und ebenfalls mit neuem Personal angehen möchte den digitalen Wandel auch das Berliner Produktionshaus HAU Hebbel am Ufer. Zugänglichkeit und Barrierefreiheit sind die Leitgedanken, wie die Intendantin und Geschäftsführerin Annemie Vanackere beschreibt. «Wenn man nicht ins Theater kommen kann, weil man krank ist oder aufs Kind aufpassen muss, kann man dem Programm auch von Draußen folgen.» Als aktivistisches Moment beschreibt die Dramaturgin mit dem Schwerpunkt Digitales, Sarah Reimann, die Einrichtung der digitalen Bühne «HAU 4»: «Für Menschen, deren Perspektiven im politischen Diskurs und im institutionalisierten Kulturbereich oft unterrepräsentiert sind, hat der digitale Raum eine besondere Bedeutung als wichtiger Kommunikations- und Arbeitsraum. Diese Entwicklungen sollen mit einbezogen werden.»



Und Theater soll für die Digital Natives attraktiv(er) werden: «Das digitale Angebot kann die Chance sein, mit dem Klischee von Theater aufzuräumen – dass man immer sitzen muss, nichts versteht, nicht aufs Handy gucken darf», so Vanackere.

Ausprobiert wurden während des Lockdowns erste Live-Formate, da das Streaming kategorisch ausgeschlossen wurde – in der Überzeugung, dass es für den digitalen Raum spezifischer Inhalte, Formen und Ästhetiken bedarf, die sich von denjenigen der Bühnenformate unterscheiden. Mitproduziert hat das HAU stattdessen Forced Entertainments Zoom-Format «End Meeting For All», und ähnlich wie im TV holte eine Live-Video-Schleife aus Paris den Kulturtheoretiker Paul Preciado für einen im HAU1 aufgezeichneten Diskussionsabend mit auf die virtuelle Bühne. Dafür waren auch technische Neuanschaffungen nötig: Kameras, die Aufzeichnungen in Profi-Qualität garantieren, oder neue Scheinwerfer für Live-Formate im Netz, um etliches heller als das Theaterlicht. «Wir haben viel gelernt», sagt Annemie Vanackere: «Was bedeutet live, was ist on demand, wann fühlen sich Zuschauer angesprochen als Teil einer Gemeinschaft?» Für das HAU seien neue Formate etwa mit dem Kollektiv dgtl fmnm exploriert worden, ergänzt Sarah Reimann – «Arbeitstreffen im Computerspiel Garry's Mod, thematische Diskussionen im Telegram-Chat, gemeinsames Geschichtschreiben auf Discord».

Mit Gob Squads «Show Me A Good Time» brachte das HAU gemeinsam mit vier Partnerinstitutionen im Juni 2020 eine Online-Premiere heraus. In den Blick rückte bei der Auswertung die soziale Kontextualisierung des Theaterereignisses: Wie kann das Publikum an das Erlebnis herangeführt und eingebunden werden? «Wir brauchen ein digitales Foyer», um auch digital eine Kopräsenz zu ermöglichen, war die Erkenntnis nach der Aufführung. Wege dahin hatten sich die Zuschauer/innen während der Gob-Squad-Premiere selbst gebahnt: Gleichgesinnte fanden sich auf Twitter zusammen, ohne dass das HAU ihnen einen verbindlichen Hashtag mit auf den Weg gegeben hätte. Gob Squad selbst ermöglichten den Zuschauer/innen stellenweise, sich in das Skript des Abends einzuschreiben, eine SMS zu senden oder per Anruf Motiv- und Titelvorschläge für die finale Performance zu unterbreiten.

Wesentliche Neuerung bei «Show Me A Good Time» war die Monetarisierung des Ereignisses: Die Zuschauer/innen bezahlten für den Zugang, erwarben im Voraus ein Online-Ticket. «Mit Gob Squad ging es weg von der Gratiskultur», so Annemie Vanackere, die sicher ist: «Für einmalige Live-Veranstaltungen kann man das machen.» Mit acht und fünf Euro seien die Preise «eher symbolisch» gewesen. Bezahlmodelle müssten noch durchdacht werden, es gebe Innovationspotenzial.

Entscheidend für den Aufbau und Erfolg einer digitalen Sparte an Theatern werden sicher die technischen Skills der Belegschaft sein. Am HAU, das den Lockdown als «Forschungsauftrag» verstanden hat, bildete sich die Technikabteilung teils autodidaktisch fort, teils wird jetzt in externe Unterstützung investiert. Aktiv auf die Suche nach neuen Allianzen zwischen Kunst, Politik und digitaler Entwicklung geht das HAU seit September 2020 mit der Einrichtung eines Digitalen Labors. Angesprochen werden sollen Digital Natives, die «Utopien für das Theater der Zukunft» entwickeln möchten. In einem Open Call wurden sie zu einem

Online-Hackathon eingeladen; die dabei entstandenen Projektideen sollen nun in Arbeits-Residenzen im HAU3 ausgebaut werden. Im Text des Open Calls bündeln sich einige Interessen des Produktionshauses: «Wie können wir kommerziell ausgerichtete Plattformen unterwandern? Welche Online-Tools sollen im Sinne eines selbstbestimmten Arbeitens weiterentwickelt werden, um nicht durch technologiebedingte Ausschlussmechanismen alte Barrieren wie systemischen Rassismus, Sexismus und Ableismus zu reproduzieren?»

Fragen gibt es tatsächlich genug – und initiiert durch die Corona-Zeit machen sich die ersten Theater nun daran, sie systematisch zu beantworten. Die Häuser in Augsburg und Berlin deuten an, in welcher Richtung sie feste Strukturen für eine Digitale Sparte aufbauen wollen. Die Münchner Kammerspiele müssen sich mit dem gerade vollzogenen Intendantenzwechsel neu positionieren. Die Weiterentwicklung des Theaters zum Netztheater, das online und offline zugleich denkt, ist keine neue Forderung, aber eine, die sich mit Corona verstärkt hat: «Wir leben im 21. Jahrhundert in einer zunehmend digitalisierten Welt», sagt Tina Lorenz. «An den Theatern machen wir unsere Disposition nicht mehr mit Stift und Papier, sondern mit Software, und die Bühnentechnik ist komplett digitalisiert. Künstlich eine Differenz zwischen Digitalem und Analogem aufzumachen, ist, als würde man sagen: Das echte Theater findet wie in der Antike unter freiem Himmel statt, alles, was mit künstlichem Licht funktioniert, war der falsche Entwicklungspfad.»

# Auf der Suche nach dem passenden Interface: Virtuelle Festivalauftritte

Stets formen Spielorte auf subtile Weise auch die Erfahrung der dargebotenen Inhalte. Sie regeln durch ihre Architektur ebenso die gesellschaftliche Positionierung wie das Verhältnis von Sender/innen und Empfänger/innen zueinander. Sie organisieren Operationen von Kunst, die Navigation durch das Kunstwerk und die Verhandlung öffentlicher Fragen. Hier gesellen sich als funktionale Elemente dann noch Dramaturgie, Darstellungsstil, Ausstattung oder Textform hinzu.

Als Bedingung der Möglichkeit von Rezeptionserfahrung erfüllt das Theater als Spielort alle Voraussetzungen, um als Interface beschrieben werden zu können. Das besondere Merkmal des Interface Theater ist seine relative Unsichtbarkeit, da Form und Funktion zu einem untrennbaren Ganzen verschmelzen. Dies hat vor dreißig Jahren bereits die Informatikerin, Softwareentwicklerin und Gamedesignerin Brenda Laurel zu ihrem berühmten Buch «Computers as Theatre» inspiriert, in dem sie aus Funktionsweisen des Theaters Prämissen für das Interaktionsdesign von digitalen Anwendungen ableitet. Das Theater dagegen hat die eigenen Anwendungen nie wirklich auf ihr Transformationspotenzial für den digitalen Raum zu überprüfen gelernt.

Nach der Einstellung des Spielbetriebs Mitte März standen die Theater geschlossen in den Städten herum, weil physische Kopräsenz zum Gesundheitsrisiko geworden war. Die Darstellende Kunst hatte keine analogen Räume, keinen Rahmen, kein Interface mehr. Einzig verbliebene Schnittstelle zwischen dem öffentlichen Raum und dem vor dem Virus in die soziale Isolation zurückgezogenen Publikum und den Künstler/innen waren die Theaterwebseiten. Bis zum Corona-Lockdown erschöpften sich diese Websites in einer pragmatischen, auf Informationsvergabe angelegten Funktion: hermetisch abgeriegelte und rigide (mitunter bis zur Nutzer/innenunfreundlichkeit) gebrandete Marketing-, Informations- und Verlautbarungswerkzeuge.

Hier werden Spielpläne kommuniziert, Stücktrailer und Infomaterial zu den Inszenierungen veröffentlicht. Hier kommen wohltemperiert Intendant/innen, Dramaturg/innen oder Künstler/innen zu Wort, ist Ticketkauf möglich. Aber Theater? Gemeinschaft? Öffentliches Gespräch? Oder gar ein Streit der Meinungen? Dafür waren diese Webseiten bisher nicht vorgesehen. In der Krise aber rückten

sie nun an die Stelle der Spielstätten. Online-Leporellos wurden plötzlich zu Sendeplätzen für Streams aller Art: Inszenierungen, Live-Performances oder -vorträge, Aufzeichnungen, Live-Debatten via Videokonferenz-Software.

## Das Berliner Theatertreffen erprobt den Onlinebetrieb

Die erste Großveranstaltung, die online stattfand, war das Berliner Theatertreffen Anfang Mai 2020. Immerhin sechs der insgesamt zehn ausgewählten Inszenierungen konnten als Aufzeichnungen per Stream on Demand für 24 Stunden zur Verfügung gestellt werden. Daneben gab es Grußbotschaften künstlerischer Teams oder der Theatertreffenleitung als Videoclips sowie Live-Publikumsgespräche via Videokonferenz im Anschluss an die Streams der Inszenierungen. Ein begleitendes Diskursprogramm aus Online-Panels befasste sich mit Fragen von Theater und Digitalität.

Die minimalistisch am Zeitungs-Schwarzweiß orientierte Webseite der Berliner Festspiele, deren roter Schriftzug plus Logo sonst so gut wie das einzige Farbelement dieses Auftritts sind, verwandelte sich von einem Info-Medium in ein Multimedia-Deck. Da die Seite dafür gar nicht ausgelegt war, klickte man sich mitunter etwas panisch durch das Angebot, bis der gewünschte Stream gefunden war. Aufmerken ließ vor allem die Eleganz der Gestaltung der Panels (live gemixt durch die Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund) mitsamt den von Johanna Baumann (alias @theschlogger) gezeichneten Live-Übersetzungen der Panel-Diskussionen in dynamische Schaubilder.

Dass die eigene Webseite der Unternehmung nicht in jeder Hinsicht gewachsen war, tat dem Erfolg des virtuellen Theatertreffens keinen Abbruch. Der Auskunft der Berliner Festspiele zufolge verzeichnete die Netz-Ausgabe des Theatertreffens insgesamt 122.787 Views, darunter etwa 69.500 Aufrufe der sechs Theateraufzeichnungen (zwischen 5.000 und 36.000 pro Inszenierung). Die Diskurs-Panels und Nachgespräche via Stream wurden insgesamt 24.480 Mal aufgerufen. Zuschauer/innen aus 110 Ländern schalteten sich zu, unter den Top five die USA, Japan und Russland. Im Zuge einer Kooperation waren viele Streams auch auf nachtkritik.de zu sehen. Man muss nur auf die Vergleichszahlen des analogen Theatertreffens im Vorjahr schauen, um sich den enormen Gewinn an Reichweite und Barrierefreiheit für das Theatertreffen zu vergegenwärtigen, für das Normalsterbliche in der Regel kaum Karten bekommen können: 2019 hatte das dreiwöchige Festival in allen (Gast-)Spielstätten insgesamt 19.661 Zuschauer/innen, davon 15.581 Zuschauer/innen in «ticketrelevanten» Aufführungen und 4.080 Zuschauer/innen in kostenlos zugänglichen Veranstaltungen wie Nachgesprächen oder Podiumsdiskussionen (Quelle: Berliner Festspiele).

## Das Deutsche Theater Berlin als psychedelischer Festspielort

Websites, die ihrem Charakter nach auf Info-Wert und Ticket-Verkauf angelegt sind, stehen in einer Spannung zur neuen Aufgabe, Interfaces für ästhetische

Erfahrungen zu eröffnen. Einen digitalen Spielort aufzubauen bedeutet weit mehr, als zusätzliche Unterrubriken im bestehenden Menüsystem freizuräumen. Es bedeutet immersive Orte zu schaffen, die die Konzentration auf den künstlerischen Gegenstand fokussieren. Den ambitioniertesten Versuch in diese Richtung unternahm das Deutsche Theater Berlin mit seinem Osteuropa-Festival «Radar Ost». Hier wurde nicht einfach eine Website gestaltet, sondern eine digitale Reproduktion der berühmten, auf Max Reinhardt zurückgehenden Doppelspielstätte in der Berliner Schumannstraße ins Internet gebaut.

Zu diesem Zweck hatte das Künstlerduo «CyberRäuber» alias Björn Lengers und Marcel Karnapke 360-Grad-Fotografien verschiedenster Räume und Ansichten der beiden Theater angefertigt, gefiltert, bearbeitet und Machine-Learning-gestützt grafisch gestaltet. Daraus entstand das Deutsche Theater als gezeichnet (und leicht psychedelisch) anmutende 3D-Umgebung, durch die per Cursor wie durch ein Computerspiel navigiert werden konnte: vom Vorplatz ins Spiegelfoyer, durch Flure und Treppenhäuser in Künstler/innengarderoben oder die Kantine. Sogar die Untermaschinerie und der Motor, der die Drehbühne antreibt, waren auf diesem Weg erreichbar. Überall konnten kleine Filme, Online-Ausgaben eingeladener Performances und Inszenierungen, Grußworte, Debatten oder Diskussionen per Mausklick aktiviert werden – darunter immer wieder kleine immersive Kabinettstückchen. Auf den beiden Bühnen im DT und den Kammerspielen gab es Streams der eingeladenen großen Inszenierungen. Mit ihrer 3D-Inszenierung des Festivals haben die CyberRäuber ein Kunstwerk von eigenem Rang geschaffen. Zugleich stand die spektakuläre Ästhetisierung immer wieder in einem Spannungsverhältnis zu den Aufführungs-Konserven, die lediglich in normalen Videofenstern aufplopten.

Auch hier sprechen die Zahlen für sich: An den drei Festivaltagen verzeichnete die «Radar Ost»-Seite 11.012 Besucher/innen und 126.136 Seitenaufrufe. Dem stehen als Vergleichswert die Besucher/innenzahlen der analogen Ausgabe des Festivals von 2019 gegenüber: Die insgesamt acht Vorstellungen der fünf eingeladenen Inszenierungen sahen 1.778 Zuschauer/innen (Quelle: Deutsches Theater Berlin). Nicht erfasst sind hierbei die Besucher/innenzahlen der sechs Rahmenveranstaltungen. Die digitale Ausgabe des Festivals ermöglichte 2020 allerdings



eine unvergleichlich höhere Zahl an Rahmenveranstaltungen, Perspektiven und Debatten. Pragmatisch eingestellte Zeitgenoss/innen werden möglicherweise trotzdem nur das profane Menü verwendet haben, um zu den digitalen Radar-Ost-Angeboten zu gelangen, statt die Abenteuerreise durch das virtuelle DT zu wagen.

## Transfererleichterung durch Pragmatismus

Bereits einer der allerersten Versuche, einen Spielort für Theater im Internet zu behaupten, der 1995 an der Universität Hawai entstandene MOO der «Association for Theatre in Higher Education» ATHEMOO, bestand lediglich in einem grob skizzierten Lageplan, der das Gefühl einer Topografie zu vermitteln versuchte: im Sinne einer Transfererleichterung für das Denken immaterieller Räume – in diesem Fall ein weitläufiges System aus Chat-Rooms. Pragmatismus ist bis heute nicht die schlechteste Prämisse, Übergangsschleusen von der analogen in die digitale Welt benutzer/innenfreundlich zu gestalten.

Das bewies unter anderem die Webseite für das Festival «Postwest» der Berliner Volksbühne – eine Benutzer/innenoberfläche mit Magazinanmutung und eingebundenen Medien: Filme, Aufzeichnungen, Livestreams, Aktivismus-Webinare, Podcasts, digitale Performances oder Live-Talks via Zoom in Order of Appearance. Ohne Umwege gelangte man zu den Inhalten des Festivals, die erlebbar waren wie in einem animierten Magazin: als Mix aus Text, Film, Performance und Livetalk. Die beschriebene Spannung zwischen pragmatischer Steuerung und ästhetischer Rahmensetzung löste sich hier in einem diskreten Interface auf.

Was folgt nun daraus? Bis sie die Corona-Krise dazu zwang, haben die Theater kaum darüber nachgedacht, dass ihre Webseiten mehr als nur ein digital erreichbares Werbe- und Informationswerkzeug sein könnten. Jetzt gibt es eine Reihe von Erfahrungen, die weiterentwickelt werden können. Denn tatsächlich sind die Webseiten der Theater Portale in den digitalen Raum. Auch sind sie Interfaces, keine Gadgets für überambitioniertes Corporate Design. Wenn Zuschauer/innen Webseiten erst mühsam dechiffrieren müssen, fühlen sie sich möglicherweise vom Angebot gar nicht erst angesprochen.

Außerdem sollte der Weg zum digitalen Zuschauerraum klar ausgewiesen sein. Was gibt es dort wann und wo? Auf der Webseite des Festivals «Impulse» beispielsweise war das Online-Angebot im Design- und Infowust kaum auffindbar. Wäre eine analoge Spielstätte derart unübersichtlich strukturiert, kein/e Zuschauer/in würde jemals den Zuschauerraum erreichen. Allerdings präsentierte «Impulse» mit Arne Vogelgesangs interaktiver und multi-perspektivischer Adaption seiner Performance «Es ist zu spät» für das Internet einen spannenden Stream, der das Transformationspotenzial analoger Live-Performances für den digitalen Raum sehr gewinnbringend auslotete: Kamerapositionen konnten durch den Chat vom Publikum gesteuert werden, der Erzählfluss von Vogelgesangs Selbstauskunft über fünf Jahre Recherche an den Rändern diverser Abgründe zwischen politischer Radikalisierung und Klimakatastrophe ließ sich vom Publikum live mitgestalten. Es geht also!

# Spiel mit Realitäten: Aus der Geschichte hybrider Kunstproduktionen

Im Theater ist Kopräsenz als leibliche Anwesenheit mehrerer Personen zur gleichen Zeit im gleichen Raum definiert. Ist auch Kopräsenz bei physischer Abwesenheit möglich, sowohl zwischen Darstellenden und Zuschauenden als auch zwischen verschiedenen Arten von Zuschauenden an verschiedenen Orten? Das Internet ist nicht virtuell, sondern real. Es ist eine Raumerweiterung, die Grenzen verschwinden lassen kann. Wenn es keinen gemeinsamen physischen Ort gibt, so muss man den Kopräsenz-Begriff um den Aspekt der gemeinsamen Aufmerksamkeit, des Aufeinander-bezogen-Seins erweitern und sich mit einem gemeinsamen «Erfahrungsraum» innerhalb der vielen uns umgebenden Realitäten beschäftigen, mit dem «Magic Circle», den wir gemeinsam betreten und benutzen.

Wie gut Kopräsenz in hybriden Welten funktioniert, die physischen und digitalen Raum umfassen, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Zunächst einmal von der Gestaltung der *Aufenthaltsräume* (wie sieht der physische Raum aus, z.B. die Bühnensituation, das Foyer etc., und wie der digitale Raum, welches Interface hat er, und wie sind diese beiden Räume miteinander verbunden?), aber auch von *Aktions- und Spielräumen* für alle Beteiligten und Möglichkeiten zur Kommunikation. Es braucht Rückkanäle und Nebenflüsse. Darüber kann sich Gemeinschaft konstituieren.

In der Historie hybrider Formate finden sich einige Beispiele zum gestalterischen Umgang damit. Interaktive Formate können hier interessante Einblicke bieten, da sie überhaupt nur funktionieren, wenn das Publikum involviert ist und sie ansonsten ungenutzte Infrastruktur und tote Regelsets bleiben. Technologie wird in allen beschriebenen Beispielen nie als Selbstzweck eingesetzt, sondern um menschliche Interaktion zu befördern.

## Experimente im öffentlichen Raum – Urban Games

Mitte der 1990er-Jahre, spätestens um die Jahrtausendwende herum begannen Künstler/innen an verschiedenen Orten der Welt, in interdisziplinären Teams mit den sich rasant entwickelnden Technologien zu arbeiten.

Im anglo-amerikanischen Raum wurde mit Positionierungstechnologie, Textnachrichten und einfachen Mechaniken aus Brett-, Kinder- und Computerspielen im öffentlichen Raum experimentiert: Im «Big Urban Game» (2003)<sup>1</sup> konnten Bürger/innen riesige aufblasbare Spielfiguren (wie im «Mensch ärgere Dich nicht») fünf Tage lang via Online-Voting durch amerikanische Partnerstädte bewegen, um als erstes ein vordefiniertes Ziel zu erreichen. «PacManhattan» (2004)<sup>2</sup> brachte Computerspielmechaniken auf die Straße. Ein Spieler im PacMan-Kostüm konnte von Spieler/innen mithilfe von Handykontakten, Wi-Fi-Verbindungen und einer eigens für das Projekt entwickelten Software von einem zentralen Ort aus beim Punktesammeln in den Straßen Manhattans gesteuert und via Internet von überall her beobachtet werden.

Die Spiele wurden ortsspezifisch entworfen (z.B. anhand der Besonderheiten der rechtwinkligen Straßen Manhattans, die an das Muster des Computerspiels erinnerten). Der öffentliche Raum war nicht nur Spielfläche, sondern auch Bühne: Durch überraschende Aktionen der Spieler/innen oder ungewöhnliche Kostüme waren die Spiele auch für Unbeteiligte erkennbar. Zeitlich war die Erfahrung auf wenige Stunden, maximal Tage begrenzt.

In UK entstanden in Kooperation mit dem Mixed Reality Lab Nottingham<sup>3</sup> komplexe «pervasive games», die Spieler/innen an verschiedenen Orten über eine gemeinsame Mission zusammen brachten, z.B. bei «Can you see me now» (Blast Theory, 2003)<sup>4</sup>, einem hybriden Fangen-Spiel, bei dem bis zu 100 Spieler/innen gleichzeitig Runner mittels eines GPS Devices durch die Stadt navigieren und live über Walkie Talkie ihre Reaktionen im Audiostream verfolgen konnten. «Uncle Roy All Around You» (URAY, Blast Theory, 2003)<sup>5</sup> ging noch einen Schritt weiter in der Erforschung von «mixed realities» und der Interaktion verschiedener Spieler/innengruppen: Offline Spieler/innen suchten, ausgestattet mit einem mobilen GPS-Device, einen fiktionalen Charakter namens Uncle Roy in den physischen Straßen, während die Online-Spieler/innen in einer 3D-Welt parallel dazu unterwegs waren und Hinweise suchen konnten. URAY war ein sehr theatral gedachtes Spiel, in dem vorproduzierter Game Content mit Live Performances kombiniert wurde.

Ein nicht zu unterschätzender Aspekt hybrider spielerischer Formate ist die individualisierte, manchmal über mehrere Situationen hinweg räumlich und zeitlich fragmentierte Erfahrung. Jede/r Spieler/in erlebt möglicherweise etwas ganz Eigenes, und bei vielen solcher Spiele gehört der Austausch danach so selbstverständlich dazu wie die Spielerfahrung selbst.

Mitte der 2000er Jahre formierten sich in verschiedenen Städten Urban Gaming Communities. Mit den Festivals «Come Out & Play» (New York, seit 2006)<sup>6</sup>,

1 Siehe: [www.katiesalen.me/big-urban-game](http://www.katiesalen.me/big-urban-game)

2 Siehe: [www.pacmanhattan.com/contact.php](http://www.pacmanhattan.com/contact.php)

3 Siehe: [www.nottingham.ac.uk/research/groups/mixedrealitylab](http://www.nottingham.ac.uk/research/groups/mixedrealitylab)

4 Siehe: [www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now](http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now)

5 Siehe: [www.youtube.com/watch?v=vwMIO\\_Fk2sw&ab\\_channel=XYZExhibition](http://www.youtube.com/watch?v=vwMIO_Fk2sw&ab_channel=XYZExhibition)

6 Siehe: [www.comeoutandplay.org](http://www.comeoutandplay.org)

«Hide & Seek» (London, 2007-2013)<sup>7</sup> und «igFest» (Bristol)<sup>8</sup> entstanden drei bemerkenswerte Spiele-Festivals, 2011 fand erstmals in Deutschland mit «You are Go»<sup>9</sup> ein ortsspezifisches Urban Games Festival statt. 2012 und 2014 folgte das Festival «Playpublik» in Berlin<sup>10</sup> und Krakow<sup>11, 12</sup>.

Viele damals in diesem Bereich aktive Gruppen, die meisten interdisziplinär aufgestellt, begannen, postdigitale Spiele als eigenständiges Format auszubauen und experimentierten damit, was Open Source im künstlerischen Bereich heißen kann. Die Grenzen zwischen Macher/innen und Spieler/innen waren fluide. So boten die meisten Gruppen beispielsweise «Sandpit»-Formate an, bei denen man eigene Spieleformate testen konnte.

Mit ludocity.org<sup>13</sup> entwickelte sich nach 2008 eine Plattform, deren Herzstück ein Online-Wiki war, wo Designer/innen ihre Games als Anleitungen präsentieren, diskutieren und auch anderen zum Spielen und Weiterentwickeln zur Verfügung stellen konnten, ähnlich wie das Wiki des Studiengangs «Spiel & Objekt»<sup>14</sup> ein hervorragendes Vorbild für das Teilen von Inhalten.

## Sichtbarmachen, wie die digitale die Offline-Welt beeinflusst

Je besser die technologischen Möglichkeiten wurden, je mehr sich aber auch die gesamtgesellschaftlichen Folgen in unserer «echten» Welt abzeichneten, umso kritischer untersuchten Künstler/innen die Verflechtung zwischen Online- und Offline-Welt und den neuen Machtstrukturen, die der Plattformkapitalismus produziert.

Rimini Protokoll produzierten 2005 «The world's first Mobile Phone Theatre» namens «Call Kutta»<sup>15</sup>. Die Darsteller/innen sitzen hierbei in Kalkutta in einem Callcenter und führen die Besucher/innen durch die Stadt (Kalkutta oder Berlin). Ein Theatererlebnis irgendwo zwischen Service Line, GPS Navigation, Blind Date, Beichte und indischer Gesprächskunst: live, 1:1, eine Überlagerung der Realitäten und Lebenswelten.

Visuell eindrücklich bringt Aram Bartholl, Berliner Medienkünstler, Online-Konzepte als Gegenstände in den physischen Raum wie etwa den Google Pin bei

7 Siehe: <http://ludocity.org/wiki/Hide%26Seek>

8 Siehe: [www.s-j.io/index.php/2015/12/10/igfest](http://www.s-j.io/index.php/2015/12/10/igfest)

9 Siehe: [www.youtube.com/watch?v=gurZtVIToeQ&feature=emb\\_logo&ab\\_channel=Invisible-Playground](http://www.youtube.com/watch?v=gurZtVIToeQ&feature=emb_logo&ab_channel=Invisible-Playground)

10 Siehe: <http://playpublik.invisibleplayground.com>

11 Siehe: [www.playpublik.pl/en](http://www.playpublik.pl/en)

12 Bei weiterem Interesse: Eine ständig aktualisierte Liste von Indie-Game-Festivals gibt es unter: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AzXJtsGA\\_qxSsMBZ-rgn8SYAu8V41Hve3yYiWHVS\\_vc/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AzXJtsGA_qxSsMBZ-rgn8SYAu8V41Hve3yYiWHVS_vc/edit#gid=0)

13 Siehe: [http://ludocity.org/wiki/Main\\_Page](http://ludocity.org/wiki/Main_Page)

14 Siehe: <http://hyperdramatik.net>

15 Siehe: [www.rimini-protokoll.de/website/de/project/call-cutta](http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/call-cutta)



Eine Reaktion auf die Aufforderung «Dis quelque chose aux aliens!»  
(dt. «Kommuniziere mit Aliens!»)

«Map»<sup>16</sup>, um den Einfluss der Online-Welt auf unsere physische Realität bildlich zu verdeutlichen.

Bei «Gallery Delivery»<sup>17</sup> (Sebastian Schmieg, 2018) können sich Kunstinteressierte eine vom Fahrradkurier gelieferte, in einem der üblichen quadratischen Lieferrucksäcke verpackte Ausstellung digitaler und hybrider Kunstwerke in die eigene Wohnung liefern lassen. Während der Lieferfahrer sie aufbaut und vorführt, kommt man ins Gespräch, wodurch eine andere, menschlichere Komponente ins Spiel kommt als bei üblichen Essensbestellungen.

Als spielerische demokratische Installation, wie ein Offline-Message-Board, habe ich gemeinsam mit drei Kolleg/innen des Invisible-Playground-Netzwerks «Marée des Lettres» (2017)<sup>18</sup> entworfen. Das Publikum der «Nuit Blanche», einer stadtweiten Kunstnacht in Paris, konnte entscheiden, wie 42 große Buchstaben entlang der Seine arrangiert werden sollten. Über eine App konnten Vorschläge zu Themen eingegeben und über die Vorschläge abgestimmt werden. Stündlich wurden die Buchstaben umarrangiert.

<sup>16</sup> Siehe: <https://arambartholl.com/de/map>

<sup>17</sup> Siehe: <http://sebastianschmieg.com/gallery-delivery>

<sup>18</sup> Siehe: [www.youtube.com/watch?v=OwvE0SbjIyA&ab\\_channel=VilledParis](https://www.youtube.com/watch?v=OwvE0SbjIyA&ab_channel=VilledParis); [www.lefigaro.fr/culture/2017/10/07/03004-20171007ARTFIG00013-dans-les-coulisses-de-la-nuit-blanche-avec-les-collectifs-artistiques.php](http://www.lefigaro.fr/culture/2017/10/07/03004-20171007ARTFIG00013-dans-les-coulisses-de-la-nuit-blanche-avec-les-collectifs-artistiques.php)

## Online everywhere everytime everybody – Location Based Games

Die flächendeckende Verbreitung von Smartphones und immer besseren Mobilfunk-Netzen ermöglicht seit Mitte der 2010er Jahre eine kontinuierliche Erweiterung der physischen Welt mittels GPS-Tracking, einer Karte und einer Spielwelt, die sich räumlich mit der physischen Welt deckt.

«Ingress» (ab 2013)<sup>19</sup> und «Pokémon Go» (ab 2016)<sup>20</sup> sind die bekanntesten Beispiele für flächendeckende Location Based Games. Beide wurden von der Firma Niantic Labs, heute Niantic Inc. entwickelt, werden unter Zuhilfenahme von Standortdaten des GPS im Freien gespielt und nutzen Gebäude, Denkmäler und andere auffällige Objekte der physischen Welt zur Einteilung und Gestaltung der virtuellen Spielwelt.

Um diese Spiele zu spielen, muss man sich physisch an bestimmte Orte im Stadtraum begeben und kann an diesen (und nur an diesen) dann Aktionen im Spiel ausführen.

«Ingress» hatte einige Millionen Spieler/innen weltweit, die sich teilweise auch zu groß angelegten Live-Events trafen<sup>21</sup> (bei denen angeblich auch das eine oder andere Ingress-Baby entstanden ist).

Das von der gleichen Firma entwickelte «Pokémon Go», bei dem Spieler/innen ihre Pokémons fangen, entwickeln und in virtuellen Kämpfen gegen andere antreten lassen konnten, hatte noch weitaus durchschlagenderen Erfolg. Bis Ende 2018 wurde das Spiel weltweit mehr als eine Milliarde mal heruntergeladen.

Mit «Pokémon Go» zeigte sich sehr deutlich, welch gravierenden Einfluss mobiles Spiel auf die «reale Welt» haben kann: Kardiologen der American Heart Association lobten, dass es Spieler/innen nach draußen und in Bewegung bringt.<sup>22</sup> Allerdings führte die Unaufmerksamkeit dabei auch zu zahlreichen Unfällen. Der physische Raum wird durch sogenannte Pokéstops massiv verändert: Eine Brücke in Düsseldorf wurde im Sommer 2016 gesperrt, weil sich dort zu viele Spieler/innen aufhielten. Geschäftsinhaber/innen in aller Welt begannen, Kundschaft mit «Pokémon Go» in ihre Geschäfte zu locken. Die israelische Marine machte Rekrutierungswerbung mit dem Screenshot eines Pokémons auf hoher See, «das man nur hier beobachten kann», und palästinensische Aktivist/innen twitterten ein Bild eines Pokémons auf den Trümmern eines im Gaza Krieg zerbombten Hauses. Und vieles mehr.<sup>23</sup>

19 Siehe: [https://de.wikipedia.org/wiki/Ingress\\_\(Computerspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Ingress_(Computerspiel))

20 Siehe: [https://de.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Go](https://de.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Go)

21 Siehe: <https://futurezone.at/games/4-000-ingress-spieler-streifen-am-wochenende-durch-wien/190.342.916>

22 Siehe: <https://news.heart.org/pokemon-go-brings-video-games-outside>

23 Siehe: <https://web.archive.org/web/20160712171600/https://www.wired.de/collection/life/10-dinge-die-seit-dem-launch-von-pokemon-go-passiert-sind>

## Die totale Immersion – Alternate Reality Games

Bei den bisher angesprochenen Formaten war immer relativ klar, wo das Spiel beginnt und wo es endet, selbst wenn der Prozess des Spielens wesentliche Auswirkungen auf die physische Realität haben kann. Sogenannte «Alternate Reality Games» verwischen dagegen explizit die Grenze zwischen Realität und Fiktion.

Microsoft produzierte das erste ARG, «The Beast»<sup>24</sup>, zur Promotion des Films «A.I.» (2001), mit mehrmonatiger Laufzeit bis zum Filmstart im Juni. Es fiel durch umfassende transmediale Erzählung auf: Websites, Chats, Messages, E-Mails, aber auch Offline-Ereignisse wie Anrufe, Postversand oder Situationen mit Schauspielern/innen. «The Beast» wurde nirgendwo als Spiel angekündigt, und während der Laufzeit wurde seine Existenz dementiert. «This is not a game.»<sup>25</sup> Der Einstieg ins Spiel erfolgte durch sogenannte «Rabbit Holes», über Poster, das Einschleusen von Schauspielern/innen in öffentliche Veranstaltungen, Spuren zu In-Game-Websites, die Leute neugierig machten. Durch Mund-zu-Mund-Propaganda wuchs die Community.

Da die komplexen Rätselkaskaden im Laufe des Spiels allein nicht zu lösen waren, koordinierten sich Tausende von Spieler/innen online, wie beispielsweise eine Gruppe, die sich «Cloudmakers» nannte. Das führte dazu, dass die Spieldesigner/innen die Rätsel teilweise überarbeiten mussten, weil sie erheblich schneller als erwartet gelöst wurden.

Die Spieler/innen waren im Flow. Immersion konstituierte sich nicht durch sensorische Erfahrungen (z.B. aufwendige Gadgets wie Brillen o.ä.), sondern durch Einbettung in den Alltag der Spielenden und Nutzung ihrer üblichen Plattformen. Die Spielwelt war weniger «virtuell» im Sinne von simuliert oder augmented (enhanced), sondern vielmehr «alternate», d.h. es zeigte sich eine andere Schicht der Realität. In-game- und Out-of-game-Realität gingen nahtlos ineinander über. Das blieb nicht ohne Folgen: Wenige Monate nach dem Ende von «The Beast» ereignete sich der Anschlag von 9/11. Viele der (damals) 7322 Mitglieder beschlossen im Cloudmakers-Forum selbstbewusst, als «collective detectives» angemessen und produktiv mit ihrem Game-Mindset und all ihren Skills den Geschehnissen des 11. September zu begegnen: «Let's become a resource. Utilize your computer & analytical talents to generate leads.»

Der gemeinsame Spirit löste sich (an dieser Stelle) erst auf, als die fünf Mitbegründer/innen der Cloudmakers-Gruppe öffentlich im Forum darum baten und Zuspruch von vielen Mitgliedern bekamen: Es handle sich hier um das Leben, nicht um ein gescriptetes Spiel.

<sup>24</sup> Siehe: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Beast\\_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_(game))

<sup>25</sup> Siehe: <https://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf>

Die Geschichte dieses ARG (dem viele andere folgten) ist ein eindrucksvolles Beispiel dafür, dass hybride Formate Communities herstellen, die mitunter eine Eigendynamik mit gefährlichen Auswirkungen bekommen können (Cicada 3301<sup>26</sup>, QAnon<sup>27</sup>).

## Game Design meets Postdramatik

Ebenso wenig wie Technologie von sich aus gut oder böse ist, sind es hybride Formate, Storytelling oder Game Design: umso wichtiger, beides reflektiert zu verwenden und den Gestaltungsprozess offen und transparent zu halten. In einer Zeit, in der die Grenzen zwischen Fakten und Fakes, zwischen Kommunikation und Manipulation oft nicht eindeutig sind, kann allein das schon emanzipatorischen Impact haben: Spiel kann das Vorstellungsvermögen erweitern und bedeutet nicht automatisch, sich eskapistisch in verschwörungstheoretischen Burgen zu verschanzen.

2018 war ich an einem Experiment beteiligt: Mit «Spalt» (2018)<sup>28</sup> produzierten wir ein ortsspezifisches narratives Game am Grillo Theater Essen. Im Mittelpunkt der Narration stand die sich hinter der Abkürzung verbergende fiktive Forschungsorganisation (Spezialagentur für Alternierende Territorien), die in der Stadt einen mysteriösen Vorfall zu untersuchen hatte: Ein Bus aus einer anderen Dimension (Essen 2) war aufgetaucht. Die Videoansprache des Oberbürgermeisters mit dem Aufruf an alle Bürger/innen, bei der Aufklärung zu helfen, lief in den Kinos und über Social Media; es gab ein Forschungs-Headquarter, das man besuchen konnte, und eine mobile Forschungszentrale, die durch den Stadtraum wanderte.

Die Spieler/innen konnten sich mit Hilfe einer App an der Forschung beteiligen. Durch eigene Entscheidungen und Eingaben (z.B. genaue Ausgestaltung der Charaktere) schrieben sie den Verlauf der Geschichte wesentlich mit und konnten jeweils für sich eins von insgesamt fünf Enden erreichen.

Hybride Welten *gemeinschaftlich* zu entwerfen hat den Vorteil, dass von Anfang an verschiedene Perspektiven einbezogen werden können. Alle, die diese Realitäten gemeinsam gestalten, geteilte Urheberschaft und Verantwortung dafür empfinden, werden diese Realitäten auch pflegen und «bevölkern», bringen also ihre eigene Community direkt mit.

«Ruhrzilla» (2012)<sup>29</sup> war ein explizit partizipativ angelegtes Projekt, bei dem es darum ging, ein Spiel für eine «sterbende Fußgängerzone» in Mülheim an der Ruhr zu entwickeln.

Es war ein regeneratives Stadtfest in Form eines transmedialen Spiels mit Artefakten im öffentlichen Raum, einer kontinuierlich (mit Schauspieler/innen)

<sup>26</sup> Siehe: [https://de.wikipedia.org/wiki/Cicada\\_3301](https://de.wikipedia.org/wiki/Cicada_3301)

<sup>27</sup> Siehe: [www.wired.com/story/qanon-most-dangerous-multiplatform-game](http://www.wired.com/story/qanon-most-dangerous-multiplatform-game)

<sup>28</sup> Siehe: [www.die-deutsche-buehne.de/kritiken/virtual-reality-als-empathiemaschine](http://www.die-deutsche-buehne.de/kritiken/virtual-reality-als-empathiemaschine)

<sup>29</sup> Siehe: [www.ruhrzilla.de](http://www.ruhrzilla.de)

besetzten Monster-Forschungsstation, mit täglichen zielgruppenspezifischen interaktiven Event-Formaten (wie z.B. für Kinder oder Senioren, aber auch eine große nächtliche Monsterjagd für junge Erwachsene), Livestreams etc. Auf einer Website konnten Spieler/innen kontinuierlich den Stand der Monster-Erforschung nachvollziehen und selbst Monster-Reports anlegen.

Durch die Erweiterung der physischen Realität kommt andere Reflexion in Gang als bei reiner Darstellung auf einer Bühne: Wir erhielten mehrere hundert dieser Monster-Reports, die sich teilweise mit tatsächlichen Missständen beschäftigten, wie z.B. mit dem «Hypnose-Monster», das Fußgänger/innen hypnotisierte und minutenlang nicht weitergehen ließ (es handelte sich um eine dysfunktionale Ampelschaltung).

Wer Welten entwirft, muss sich zwangsläufig Gedanken darüber machen, welche Aufenthaltsräume, Aktions- und Spielräume es gibt und wie sie funktionieren. Welche Art von temporärer oder permanenter Gemeinschaft sich konstituieren soll. Auf der Website konnten die Spieler/innen permanent darüber abstimmen, ob die Monster in der Stadt bleiben sollten oder nicht. Je mehr sie sich in die Monsterforschung einbrachten, je mehr sie selbst zu Expert/innen wurden, umso größer wurde ihr Stimmgewicht.

Wer Welten entwirft, versteht, dass Systeme menschengemacht sind und analysiert und verändert werden können. Das bietet utopisches Potenzial: Man kann sich nicht nur Gedanken darüber machen, wie eine entworfene Welt funktioniert, sondern Potenziale direkt darstellen, sichtbar und erfahrbar machen.

## Realitätscheck

Involvierende Formate können Menschen über verschiedene physische Räume hinweg nachhaltig miteinander verbinden. In Vorbereitung und Betreuung brauchen sie viel Zeit und Wo/manpower, sie brauchen einige Schleifen, in denen Technik ebenso wie Interaktionsdesign getestet und weiterentwickelt werden (viele der aufgeführten Beispiele sind im Kontext finanzstarker Medien-/Gamesproduktionen entstanden).

Nicht umsonst existieren viele Gruppen, die sich eher künstlerisch als kommerziell mit solchen Formaten beschäftigt und Pionierarbeit geleistet haben, in dieser Form nicht mehr. Fulltime-Arbeit an solchen Formaten (jenseits der großen kommerziellen Produktionen) ist ohne Selbst- und Teamausbeutung kaum möglich und lässt sich mit Rhythmen, Funktionsweisen und Förderstrukturen der Theaterwelt schwer vereinbaren. Was aber nur heißt, dass die Suche danach, wie es gut funktionieren kann, noch nicht abgeschlossen ist.



## ANHANG

## DIE AUTORINNEN UND AUTOREN

**Judith Ackermann** ist Forschungsprofessorin für Digitale und vernetzte Medien in der Sozialen Arbeit an der FH Potsdam. Seit Oktober 2017 leitet sie anteilig das BMBF-Projekt «Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung» (PKKB). In ihrer Forschung befasst sie sich mit den Potenzialen der Digitalisierung für Gesellschaft und Kultur.

**Anne Aschenbrenner** ist Journalistin für Kunst, Kultur & Digitales und Expertin für Digitale Transformationsprozesse. Nach vielen Jahren im Feuilleton der österreichischen Wochenzeitung *Die Furche*, verantwortete sie die Digitalisierung des Blattes. Sie unterrichtet Journalismus & Social Media an der Fachhochschule für Journalismus in Wien und entwickelt für die Berliner *Kulturfritzen* in einer Wiener Dependence digitale Strategien & Formate im Kulturbereich. Seit der Spielzeit 2019/20 ist sie für die Digitale Kommunikation am Burgtheater Wien verantwortlich.

**Irina-Simona Barca** ist Dramaturgin am Forum Freies Theater Düsseldorf mit dem Schwerpunkt Kinder- und Jugendtheater. Sie studierte Schauspiel in Bukarest und Theaterpädagogik an der Hochschule Osnabrück. In den Jahren 2014 bis 2017 war sie Theaterpädagogin am Berliner Theater an der Parkaue. Am FFT beschäftigt sie sich u.a. mit Formaten der Kooperation und der Begegnung von Theater, Schule und Künstler/innen und dem Theater der Digital Natives. Sie ist Teil verschiedener Juries und kuratiert das Festival «Augenblick mal!» 2021 mit.

**Trevor Davies** ist ausgebildeter Stadtplaner mit fast 50 Jahren Erfahrung als Kulturkommunikator, Kulturstratege, Kulturkurator und Kulturplaner. Er arbeitet sowohl auf Mikro- als auch auf Makroskala und ist Gründer und immer noch künstlerischer Leiter des Københavns Internationale Teater (KIT), jetzt zusammen mit Katrien Verwilt.

**Katinka Deecke** ist Leitende Dramaturgin am Schauspielhaus Zürich. Nach einer Tanzausbildung studierte sie französische Literatur und Theaterwissenschaften in Paris. Von 2012 bis 2015 war sie Operndramaturgin am Theater Bremen, anschließend ging sie als Dramaturgin an die Münchner Kammerspiele. 2018 war sie als Dramaturgin bei der Ruhrtriennale tätig. 2019 begann ihre Arbeit in Zürich.

**Sophie Diesselhorst** ist Kulturjournalistin und Redakteurin von nachtkritik.de. Sie studierte Philosophie (B.A.) und Journalismus (M.A.) in London und Berlin

und arbeitet seit 2007 als freie Kulturjournalistin für verschiedene Medien. Im Redaktionsteam dieses Bandes.

**Katja Grawinkel-Claassen** ist seit 2012 Dramaturgin am Forum Freies Theater Düsseldorf und Lehrbeauftragte an verschiedenen Hochschulen. Sie studierte Medien- und Kulturwissenschaft in Düsseldorf und Potsdam, war freie Autorin und Theaterkritikerin für Zeitungen und beim Radio und arbeitete mit der freien deutsch-schweizerischen Theatergruppe «Schauplatz International» zusammen. Am FFT arbeitet sie zum Schwerpunkt «Das Theater der Digital Natives» und hat im Mai während des Shutdowns gemeinsam mit Irina-Simona Barca das Symposium «On/Live» in ein Online-Event überführt.

**Sebastian Huber** ist Dramaturg am Wiener Burgtheater. Zuvor war er Dramaturg in München, Graz, Hamburg, Stuttgart, Wien und bei den Salzburger Festspielen. Lehrtätigkeiten führten ihn nach Hamburg, Stuttgart, Wien und München. Von 2011 bis 2019 war er Stellvertretender Intendant und Chef dramaturg am Residenztheater München.

**Christiane Hütter** ist freie Künstlerin, Autorin und Diplom-Psychologin. Sie erforscht, hinterfragt und designt Systeme mit den Mitteln von Kunst, Game Design und (oft spekulativem) Storytelling. Ihre Arbeiten umfassen eine breite Palette hybrider Formate, von Urban Games über fiktive Organisationen, bis zu partizipativen Performances und revitalisierenden Festivals. Sie hat das Netzwerk «Invisible Playground» mit aufgebaut, ist Inhaberin der interaktiven Literaturplattform «Polypplot» und Initiatorin des «Weltübergangs». Im Redaktionsteam dieses Bandes.

**Friedrich Kirschner** ist Theaterregisseur, Softwareentwickler und Hochschuldozent. Er nutzt Spielstrukturen und Technologie für partizipative Performances und interaktive Installationen. Derzeit ist er Professor für digitale Medien an der Hochschule für Schauspielkunst «Ernst Busch» in Berlin. Er war im Planungsteam der Konferenz «Theater und Netz» in den Jahren 2017 bis 2019.

**Konstantin Küspert** ist Autor, Übersetzer und Dramaturg. Für sein Stück «europa verteidigen» erhielt Küspert 2017 bei den Mülheimer Theatertagen den Publikumspreis. Während des Lockdowns 2020 hat er zusammen mit fünf anderen Autor/innen im digitalen Writer's Room das Theaterstück «Corona-Monologe oder wie geht man auf Distanz» entwickelt.

**Marcus Lobbes** ist Regisseur und seit 2019 Künstlerischer Leiter und ab Sommer 2020 designierter Direktor der neu gegründeten «Akademie für Theater und Digitalität» am Theater Dortmund. Er arbeitet seit 1995 als Regisseur und Ausstatter im Musik- und Sprechtheater. Seine Schwerpunkte sind kompromisslose Klassiker-Umsetzungen sowie zahlreiche Ur- und Erstaufführungen. Seit 2014 widmet er sich

auch der Nachwuchsarbeit und wird von Universitäten und Hochschulen in Deutschland, Österreich und der Schweiz in diversen Funktionen eingeladen.

**Madli Pesti** ist Theaterwissenschaftlerin. Sie promovierte an der Universität Tartu, Estland («Politisches Theater und seine Strategien in der estnischen und westlichen Kultur», 2016). Derzeit arbeitet sie als Researcherin an der estnischen Akademie für Musik und Theater. 2018 veröffentlichte sie das Buch «100 Years of Estonian Theatre». 2019 gewann sie den Preis als beste Theaterkritikerin bei den Estnischen Jahrespreisen für Theater. Sie war Leiterin der Estnischen Vereinigung der Theaterforscher und -kritiker (2015) und kuratierte zwischen 2015 und 2017 das Programm des neuen Zentrums für darstellende Künste Open Space (Vaba Lava) in Tallinn.

**Elena Philipp** ist Theater- und Tanz-Kritikerin. Sie studierte Theaterwissenschaft und Komparatistik in Berlin und ist Redakteurin von nachtkritik.de und von «tanzraumberlin». Sie schreibt u.a. für «tanz» und für die *Berliner Zeitung*.

**Cornelius Puschke** ist Dramaturg, Autor und Dozent. Er studierte Kulturanthropologie und Germanistik und hatte Engagements als Dramaturg am Maxim Gorki Theater und bei den Berliner Festspielen. Er war Gastprofessor für Dramaturgie an der HAW Hamburg und arbeitet seit vielen Jahren mit Rimini Protokoll zusammen. Im Frühjahr 2020 initiierte er als Reaktion auf die Corona-bedingten Theaterschließungen gemeinsam mit Helgard Haug und David Helbich das Projekt «1000 Scores. Pieces for Here, Now & Later».

**Timo Raddatz** ist Autor, Video-Designer und Designer für Virtuelle Interaktion. Er studierte in Dresden Philosophie, Geschichte und Politikwissenschaften. 2015 wurde sein Autorendebüt auf die Shortlist des Theatertreffens der Jugend in Berlin gesetzt. Er studiert an der Zürcher Hochschule der Künste mit Vertiefung Dramaturgie im Master und wurde ab 2016 als Produktionsleiter für Film und Theater tätig. Mit «VielZuHell» arbeitet er an Video- und LED-Mappings. Er ist Video-Designer bei Christopher Rüping und Frank Castorf.

**Christian Rakow** ist Theaterkritiker und Redaktionsleiter von nachtkritik.de. Er studierte Germanistik und Philosophie in Rostock, Sheffield und Berlin und promovierte in Literaturwissenschaft in Münster («Die Ökonomien des Realismus: Kulturpoetische Untersuchungen zur Literatur und Volkswirtschaftslehre 1850–1900», 2013 im Verlag De Gruyter erschienen). Als Kritiker schreibt er u.a. für *Theater heute* und die *Berliner Zeitung*. Er war Mitglied der Jury des Berliner Theatertreffens 2017–2019. Seit 2013 ist er im Planungsteam der Konferenz «Theater und Netz». Im Redaktionsteam dieses Bandes.

**Frank Rieger** ist Hacker, Autor, Technikpublizist, Internetaktivist und einer der Sprecher des Chaos Computer Clubs (CCC). Neben seiner aktivistischen und publizistischen Tätigkeit verfügt er über mehr als 20 Jahre berufliche Erfahrung im

Management von Software-Projekten und interdisziplinärer Technologieentwicklung. Mit dem Thema hybrider Realitäten beschäftigt er sich bereits seit Ende der 1990er Jahre, als er beim Berliner Unternehmen Art+Com das Forschungsprojekt für eines der ersten tragbaren Augmented-Reality-Systeme leitete. Er ist Mitgründer bekannter deutscher Startup-Unternehmen in den Bereichen mobile und orts-bezogene Informationsdienste und Datensicherheit.

**Christian Römer** arbeitet seit 2011 bei der Heinrich-Böll-Stiftung als Referent für Kulturpolitik und Neue Medien. Dort entwickelt er Gesprächsformate wie die Konferenz «Theater und Netz» gemeinsam mit nachtkritik.de oder Features wie «Die digitale Müllabfuhr», «Schauspiel im Livestream» und «Klima trifft Theater» an der Schnittstelle von Kultur und Internet. Seit 2018 studiert er an der Berliner Hochschule für Schauspielkunst «Ernst Busch» im Masterstudiengang «Spiel & Objekt». Im Redaktionsteam dieses Bandes.

**Christopher Rüping** ist Theaterregisseur. Er studierte Regie an der Hamburger Theaterakademie und an der Zürcher Hochschule der Künste und arbeitete anschließend als freier Regisseur. 2016 wurde er Hausregisseur an den Münchner Kammerspielen und ist seit der Spielzeit 2019/2020 Hausregisseur am Schauspielhaus Zürich. Er war mehrfach zum Berliner Theatertreffen eingeladen. Seine zehnstündige Antiken-Inszenierung «Dionysos Stadt» erhielt in der Kritikerumfrage von *Theater heute* die Auszeichnung «Inszenierung des Jahres 2019».

**Alice Saville** ist Redakteurin beim britischen Theater-, Tanz- und Performance-Magazin *Exeunt*. Außerdem schreibt sie Kritiken und Artikel für verschiedene Publikationsorgane, darunter das Londoner Kulturmagazin *Time Out* und die *Financial Times*.

**Mario Simon** ist Leiter der Medienabteilung der «Akademie für Theater und Digitalität» am Theater Dortmund. Er studierte Germanistik, Literatur- und Kulturwissenschaften, Film- und Medienwissenschaften sowie Philosophie an der Universität Bonn, der TU Dortmund und in Hagen. Von 2009 bis 2013 war er beim alternativen Dortmunder Kult-Karneval «Geierabend» in den Bereichen Social Media Marketing, Bühnenmanagement und Video engagiert. 2014 wurde er künstlerischer Leiter der Videoabteilung am Schauspiel Dortmund. 2017 wurde er mit dem Förderpreis des Landes Nordrhein-Westfalen in der Kategorie «Theater» ausgezeichnet.

**Esther Slevogt** ist Autorin, Kritikerin und Chefredakteurin des Theaterportals nachtkritik.de, das von ihr mitgegründet wurde. Sie schreibt über theaterhistorische Themen im Kontext von Politik und Ästhetik im 20. Jahrhundert, u.a. die 2011 im Verlag «Kiepenheuer & Witsch» erschienene Wolfgang-Langhoff-Biografie *Den Kommunismus mit der Seele suchen*. Weitere Schwerpunkte sind die jüdische Nachkriegsgeschichte in Deutschland und die Folgen der Digitalisierung

für die tradierte Kulturtechnik Theater. Sie ist Miterfinderin der Konferenz «Theater und Netz».

**Kathrin Tiedemann** ist seit 2004 künstlerische Leiterin und Geschäftsführerin des Forum Freies Theater Düsseldorf. Zuvor war sie Dramaturgin auf Kampnagel in Hamburg, Mitbegründerin und Kuratorin des Festivals «reich & berühmt» in Berlin. Sie arbeitete als Redakteurin und Autorin u.a. für die Wochenzeitung *Freitag* und bei *Theater der Zeit*. Sie ist Mitherausgeberin der Reihe «Postdramatisches Theater in Portraits», die seit 2020 im Auftrag der Kunststiftung NRW im Alexander Verlag Berlin erscheint.

**Leoni Voegelin** hat an der Universität Basel Geschichte und Kunstgeschichte studiert. Nach ersten eigenen Arbeiten im Bereich der Videokunst studiert sie seit 2018 im Masterstudiengang «Spiel & Objekt» an der HfS «Ernst Busch» in Berlin. In ihrer künstlerischen Auseinandersetzung beschäftigt sie sich mit Fragen zum Zusammenspiel von Natur und Gesellschaft, wobei insbesondere durch diese Verschränkung entstehende Hybride und Cyborgs im Zentrum ihrer Aufmerksamkeit stehen.



## **Netztheater**

### Positionen, Praxis, Produktionen

Die Corona-Pandemie hat der Kulturszene mächtig zugesetzt. Selbst Staatstheater fragen sich, wie es auf lange Sicht weitergehen kann. Zwar füllen sich die spärlichen Stuhlreihen wieder, doch zwingen die Restriktionen wegen der Pandemiebekämpfung Theater und Kulturschaffende, auch neue Wege für Show und Schauspiel zu finden. Die Weiterentwicklung des Theaters zu einem kreativen Ort, an dem online und offline gleichzeitig gedacht wird, ist keine ganz neue Entwicklung, aber eine, die sich durch Corona verstärkt hat.

In diesem Sammelband beschreiben Praktiker/innen des Theaters sowie Beobachter/innen die neuesten Tendenzen, stellen spannende Experimente, veränderte Arbeitsweisen und wegweisende Produktionen vor: Das Theater wird digital, wird Netztheater.

ISBN 978-3-86928-222-0