

# Cultural Research Policy Lab

•Shaping Post-Covid Culture•Pioneering Research Transfer•Creating Research Alliances

Das Cultural Policy Lab ist ein interdisziplinäres Reflexions-Format, das ausgehend von dem theaterwissenschaftlichen Master- Forschungsseminar „Institutionelle Ästhetik“ an der LMU München entwickelt wird. Projektleitung: Christian Steinau.

Mit der Nutzung des Cultural Policy Lab Archivs erklären Sie sich mit unseren Nutzungsbedingungen einverstanden, die Sie unter [www.culturalpolicylab.com](http://www.culturalpolicylab.com) finden.

Alle Rechte vorbehalten. Kontakt: [info@culturalpolicylab.com](mailto:info@culturalpolicylab.com)

# Ein körperloses Theater

Untertitel: **Die deutsche Theaterszene zwischen Pandemie, Tradition und der Erforschung eines möglichen digitalen Theaters**

Von: **Ivana Koschier**

Keywords: #Digitaltheater #Netztheater  
#Forschung statt Kuration #Liveness  
#Theater der Zukunft

Zitation: Ivana Koschier: „Ein körperloses Theater: Die deutsche Theaterszene zwischen Pandemie, Tradition und der Erforschung eines möglichen digitalen Theaters“, in: Birte Kleine-Benne (Hg.): Everything is live now. Das Kunstsystem im Ausnahmezustand, 2021.

Verfasst: November 2020

Veröffentlicht im **August 2021** via  
[http://culturalpolicylab.com/  
publications/everything-is-live-now/  
inhaltsverzeichnis/ein-korperloses-  
theater](http://culturalpolicylab.com/publications/everything-is-live-now/inhaltsverzeichnis/ein-korperloses-theater)

## Ist das Theater „systemrelevant“?

Die Corona-Pandemie im Jahr 2020 trifft auch die Theaterbranche schwer. Weltweit kämpfen die Häuser aller Sparten um ihre Existenz, da sie ihre Einnahmen durch Lockdown, Ausgangssperre und Verbot von Veranstaltungen verlieren und größtenteils weiterhin geschlossen bleiben müssen. In Deutschland dürfen die Theater unter strengen Hygiene- und Abstandsregelungen im Sommer 2020 vorübergehend öffnen. Gerade die Abstandsvorschriften machen im Gegensatz zu Museen, Galerien und anderen Kulturstätten den Normalbetrieb im Theater schwierig, eben weil die Bestimmungen nicht nur für die Zuschauer:innen gelten, sondern auch für die Darstellenden auf der Bühne, für alle Beteiligten bei Proben, hinter den Kulissen und das Orchester. Das beeinflusst neben den Finanzen auch die künstlerischen Möglichkeiten. Selbst große und subventionierte Häuser müssen die Rentabilität ihrer Aufführungen prüfen, den Verkauf anpassen und ihre Spielstätten und Inszenierungen den Auflagen entsprechend umbauen. Das lohnt sich für die wenigsten, vor allem nicht für die kleineren Theater, der freien Szene und die Häuser ohne staatliche Subventionie-

rung. Die Pandemie führt die Theaterszene nicht nur in eine Existenzkrise, sondern provoziert eine Selbstkrise, eingeleitet durch die öffentliche Diskussion dessen, welche wirtschaftlichen Bereiche *systemrelevant* sind, wie sich diese Kategorie definiert und ob Kunst und Kultur hierunter fällt. Die Breite der Theaterschaffenden sieht den Kultursektor als relevant und vernachlässigt, andere Einschätzungen zur Systemrelevanz gehen aber weit auseinander und führen zu Fragen, die sich das Theater nicht erst seit 2020 stellen muss. Die Welt geht online und das Theater muss mitziehen, um die Systemrelevanz zu bezeugen. Doch kann Theater digital sein?

Das Theater definiert sich durch *Raum* und *Zeit*, beides wird in dem selben Moment von zwei Gruppen geteilt.<sup>[1]</sup> Und dieser *Raum* definiert sich seit Jahrhunderten im physischen Sinne.<sup>[2]</sup> Jener Raum müsste nun in digitalen Welten neu erkundet und vermessen werden, um festzustellen, ob auch das Theater hier seinen Platz finden kann. Die Pandemie zwingt viele Theaterschaffende zum Sprung in die Digitalität – der digitale Weg ist monatelang der einzige Weg, der zum Theater führt.<sup>[3]</sup> Weil es dabei aber den Wenigsten um das *Wie*, sondern um das *Überhaupt* geht, wird sich zunächst kaum Gedanken gemacht, auf welche innovative Art und Weise das Theater in dieser neuen Realität interpretiert werden kann. Doch in Zeiten der Krise befragt sich das Theater nun von Grund auf, denn Krisen fördern Selbstreflexion, Krisen fördern Veränderung und vielleicht fördert diese Krise ein vollkommen neues Theater.

Ob Kunst und Kultur für das *System* relevant sind oder nicht – ihnen kann in dieser Krise eine wertvolle Rolle zuteilwerden: „Die derzeitige Funktion von Kultur könnte eher die sein, sich miteinander weiterzuentwickeln, neue Perspektiven für die Gesellschaft zu erobern und das Bestehende zu hinterfragen. Kunst kann Gefühle wecken und damit auch Mitgefühl. Und sie ist der Ort, an dem die Gesellschaft wagen darf, neue Denkmodelle und Vorstellungswelten zu skizzieren.“<sup>[4]</sup> Diese neuen Denkmodelle finden durch das aktuelle *Social Distancing* größtenteils virtuell ihre Entfaltung. Im digitalen Zeitalter ist fortan nicht nur der einzelne Mensch über Social Media und andere Netzwerke im Internet zu finden, durch die Pandemie wird das, was wir Wirklichkeit nennen, in das Internet verschoben. Wir leben damit in hybriden Räumen und Zeiten.<sup>[5]</sup> Die Veränderungen der letzten dreißig Jahre, die durch die Corona-Krise nun schlagartig verstärkt wurden, müssen nun auch in der Theaterwelt berücksichtigt werden.

Das Grundgerüst des Theaters hat sich seit der Antike nur wenig geändert. Die Geschichten, die Menschen, die Orte haben sich verändert, aber nicht das Prinzip einer Bühne mit Darsteller:innen auf ihr und Zuschauer:innen vor ihr. Nun werden dieselben Dramen Saison für Saison auf neue Art inszeniert, um ein Jahr später von Beckett zu Goethe zu wechseln und Faust weiblich zu besetzen.<sup>[6]</sup> Digitalität und Virtualität brechen diese Wiederholungsschleifen auf und erweitern sie. Zwar nehmen sie dem die physische Präsenz und Körperlichkeit, diese gehen aber im virtuellen Raum nicht verloren, sondern werden anders erlebt. Inspiration und Kreativität auf unkonventionelle Art des digitalen Wandels bewirken Innovation und noch unbekannte Denkweisen und -wege, die unsere Gesellschaft in dieser ungewissen Situation zusammenführen und weiterentwickeln können.<sup>[7]</sup> Krisensituationen können zu Reflektionen führen, um

bisherige gesellschaftliche Muster zu ändern.<sup>[8]</sup> Die Kunst ist ein exzellentes Medium für diese notwendigen Vorgänge, da sie sich kritisch mit der Gegenwart auseinandersetzt und in Möglichkeitsräumen unserer Wirklichkeiten existiert, um neue und mögliche Realitäten für unsere Gegenwart und Zukunft und auch für unsere Vergangenheit zu erkunden.<sup>[9]</sup> So können auch mögliche Realitäten für das Theater erforscht werden, um als Medium der Welt zu zeigen, wie sie war und ist und wie sie sein könnte.<sup>[10]</sup>

### **Digitales Theater: Kann das sein oder muss das sein?**

Die Frage, ob Theater digital sein kann, ist von der Definition von Raum und Räumlichkeit abhängig. Die Digitalisierung beweist uns jeden Tag, dass die „Räume“, die im Netz existieren, auch genau solche Räume sein können, in denen die bisherigen Theateraufführungen stattfanden: Räume, die ähnliche oder gleiche Attribute bieten, beispielsweise Menschen zu beherbergen, Darsteller:innen eine Plattform zu bieten und Geschichten zu erzählen. Nichtsdestotrotz existieren Bedenken, ob ein medialer Wandel gelingt oder die alten Muster als neue Technologien überleben und der Mehrwert der scheinbar unbegrenzten Mitteilungsmöglichkeiten im Internet doch zu gering ist, um den vermeintlichen Verfall unserer bewährten kulturellen Tradition aufzuwiegen.<sup>[11]</sup> Das Theater wird durch seine *Liveness* und die leibliche Körperpräsenz von Menschen maßgeblich definiert; es ist die einzige Kunstform, die sich erst dann entfaltet, wenn Rezipient:in und Produzent:in in dem selben Augenblick und an dem selben Ort zueinanderfinden.<sup>[12]</sup> Doch der Begriff des Ortes könnte gedehnt und multidimensional begriffen werden, so dass im Angesicht des digitalen Wandels auch das Basisgerüst des Theaters eine Auseinandersetzung erfahren kann. Schon seit einigen Jahren spielt Videotechnik und Technologie in Inszenierungen eine größere Rolle, die Marketingabteilungen vieler Häuser setzen auf Social Media-Konzepte und eine zeitgemäße Online-Präsenz. Diese Bemühungen sind größtenteils darauf ausgerichtet, den Zugang zu einer Generation zu finden, die dem Theater auf der einen Seite schon seit einer Weile zu entgleiten scheint, auf der anderen Seite aber unsere Zukunft darstellt, die immer stärker in der virtuellen Welt agiert<sup>[13]</sup>: „Wir haben eine Zuschauergruppe, die einfach Digital Natives sind. Da fängt digital schon beim Denken an. Ich glaube, man muss beide Welten irgendwie zusammen bringen.“<sup>[14]</sup>

Die nun angebrochene Phase der Theatergeschichte kann als eine notwendige Phase der *Forschung* und das Ende der Phase der *Kuration*, die bis zuletzt in Deutschland vorherrschte, verstanden werden.<sup>[15]</sup> Denn Theatergeschichte lässt sich durch die Medien der jeweiligen Gegenwart wahrnehmen und untersuchen, so wie die neuen Medien auch in Theatergeschichten der Vergangenheit zu finden sein können.<sup>[16]</sup> In einem Prozess der *Remediation* werden die älteren Medien mit den neueren verknüpft; hierbei handelt es sich um multiple Annäherungsprozesse im Zuge der Transmedialität, zu der bereits geforscht wird.<sup>[17]</sup> Forschung findet oftmals an Grenzen statt, so muss die Theaterwissenschaft auch die Grenzlinien als ihren Gegenstand behandeln und erforschen, wann und wo Theater gerade kein Theater mehr ist.<sup>[18]</sup> Die Digitalität und die dadurch bedingte Ausdehnung dieser Grenzen inkludiert weitere Themen und Gegenstände in die Theater- und Medienwissenschaft; so wird die Ver-

bindung und der Austausch mit der Informatik- und Gaming-Branche ebenso förderlich wie eine Grafik- und Social Media-Expertise.<sup>[19]</sup>

Doch diesen Innovationen für ein „neues“ Theater fehlt vermeintlich die leibliche Ko-Präsenz: Der Aspekt der körperlichen Spürbarkeit des Geschehens vor den eigenen Augen, die *Liveness*, und auch das *Ins-Theater-Gehen* als einen sozialen Prozess – das alles zeichnet für viele „das Theater“ aus. Und dadurch schließt sich für einige Theaterbegeisterte das Theater auf anderem Wege als über diese „Direktheit“ aus. In den vergangenen zwanzig Jahren wurden Computer bereits einbezogen, die Theateröffentlichkeiten konnten Roboter auf der Bühne bestaunen, Bühnenbilder erstrahlten in verschiedenen Facetten von Visual Effects, in experimentierfreudigen Performances konnten erste digitale Inszenierungen wahrgenommen werden. Der Konsens aber besteht aus Skepsis und Traditionsbewusstsein.<sup>[20]</sup>

Die Aktionshintergründe während der Corona-Pandemie gehen nun in zwei Richtungen: Auf der einen Seite wird der digitale Raum erschlossen und kreativ konzipiert, wie ein digitales Theater aussehen könnte. Aber auf der anderen Seite passen Theaterschaffende ihre bisherigen Projekte an, um „irgendetwas“ digital anzubieten und darauf zu hoffen, dass eine Normalität in den Theateralltag zurückkehrt und weitergemacht werden kann, wie zuvor.<sup>[21]</sup> An digitalen Möglichkeiten werden vor allem jene übernommen, die die bisherigen Normen beibehalten und die Attribute des Theaters und der Theatererfahrung lediglich in den digitalen Raum übertragen, wie die (mittlerweile schon negativ bewertete) Streaming-Option schon bestehender Inszenierungen. „Dass man Elektronik und diese ganzen neuen Medien auf den Bühnen einsetzt, um Wirkungen zu erzielen, das ist eine andere Frage. Aber das [Theater] generell in die Elektronik und von Menschen losgelöste Kanäle zu geben, das ist keine Zukunft für Theater.“<sup>[22]</sup> Inszenierungen abzufilmen und online anzusehen, ist eine einsame Beschäftigung, schätzt auch Kay Voges ein.<sup>[23]</sup> Dieser sieht aber weit mehr Potential in einem digitalen Theater: Da deutschlandweit keine Schnittstelle von Digitalisierung und Theater existiert, gründet Voges, bis 2020 Intendant des Theater Dortmund, 2019 die Akademie für Theater und Digitalität, die mittlerweile in Dortmund als gleichwertige Sparte neben Schauspiel, Oper, Ballett, Kinder- und Jugendtheater und Philharmoniker besteht.

### **Was und wie kann digitales Theater sein?**

Die Corona-Krise macht auch kreativ und durch einige Theaterschaffende sind neben Inszenierungsaufzeichnungen und Lesungen Ideen und Konzepte entstanden, die nicht nur die Pandemie-Zeit füllen, sondern weiter verfolgt werden sollen<sup>[24]</sup>: In den Münchner Kammerspielen werden *Hogwarts*-Exkursionen via Videokonferenz mit einer Schauspielerin angeboten, das Deutsche Theater Göttingen baut einen Theater-Autoparcours auf und das Theater Nürnberg stellt *Big Brother* als Webserie mit dem eigenen Ensemble nach. Das Gorki-Theater entwickelt einen Audiowalk in kleinen Gruppen, der die Öffentlichkeit als Bühne nutzt, wenn man schon keine klassischen Bühnen bespielen darf.<sup>[25]</sup>

Das Theater Augsburg befindet sich in einer besonderen Lage zu Beginn der Pandemie: Für eine hybride Operninszenierung von *Orfeo ed Euridice* schaffte Intendant André Bückler 500 VR-Brillen an, die den Zuschauer:innen auf virtuellem Wege die Unterwelt zugänglich gemacht hätten. Die Inszenierung wird Corona-bedingt abgesagt. Spontan wird umdisponiert und ein Heimservice für Theater per VR-Brille im eigenen Zuhause geschaffen. Das Paket beinhaltet die Brille und die gewünschte Inszenierung und wird dem Publikum von Theatermitarbeiter:innen an die Haustüre gebracht und nach zwei Stunden wieder abgeholt. Zunächst stehen zwei Inszenierungen zur Verfügung, nach den ersten Erfolgen folgen weitere Arbeiten, die nun extra für dieses Format entwickelt werden.<sup>[26]</sup> Die Zuschauer:innen setzen die Brille auf und befinden sich im Theater, die Erfahrung ist aber eine außergewöhnlichere als das meist passiv sitzende Betrachten im Saal, denn sie sind in den Bildern der Brille allein und auf der Bühne. Sie erleben das theatrale Ereignis nicht aus der Perspektive eines Zusehenden, sondern eines Teilnehmenden. Im Scheinwerferlicht stehen die Zuschauer:innen direkt vor den Schauspieler:innen, in der VR-Tanzperformance *Shifting Perspectives* sogar zwischen einem Pas de deux oder über den Tänzer:innen. Diese Direktheit und Nähe ist im Theatersaal unmöglich, die direkte Unmittelbarkeit wäre in der Wirklichkeit übergreifig.<sup>[27]</sup> Es bleiben die theatralen Aspekte, wie die Entscheidung, wohin die Zuschauer:innen sehen möchten und welchen Bewegungen sie folgen.<sup>[28]</sup> Diese können durch die technischen Möglichkeiten gespiegelt, verdoppelt und wiederholt abgespielt werden. Eine somit (noch) surreal erscheinende Erfahrung macht das Theatererlebnis einzigartig: „Mehrere Aufnahmen aus derselben Position heraus und im Film übereinander gelegt ermöglichen es, dass eine Person mit sich selbst tanzt, ermöglicht es aber auch, dass zwei oder drei Tänzer:innen zusammen in einem Stück hautnah auftreten, ohne gleichzeitig in einem Raum zu sein.“<sup>[29]</sup> Dieser Aspekt macht wiederum die Einhaltung der Hygienevorschriften einfacher. Die Zuschauer:innen befinden sich geschützt in ihrer eigenen Komfortzone und doch kommen sie und die Darsteller:innen sich so nah, so dass eine Intimität erzeugt wird, der gerade in Zeiten sozialer Isolation eine Bedeutung zukommt. Der Gegenwart kann entflohen werden, um sich in andere Welten zu begeben. „Dem Theater gelingt mit diesem VR-Brillen-Lieferdienst ein großer Coup. Denn immerhin erschaffen die Künstler hier als erstes seit nun schon sieben Wochen wieder ein unbedingtes und physisch zwingendes Theatererlebnis.“<sup>[30]</sup>

Eine wiederrum andere Welt schafft Roman Senkl mit seinem Projekt *Das House – Re-Inventing the Real*, das über die digitale Sparte am Theater Dortmund entwickelt wird. Senkl und sein Team scannen das Schauspielhaus, dessen unmittelbare Umgebung und sich selbst. Das Ergebnis, das bei einem ersten öffentlichen Testlauf im Mai 2020 vorgestellt wurde, sind Avatare, die über das Internet von den Teilnehmenden durch das Theater gesteuert werden können und eine Führung durch das virtuelle Haus erleben. Der Zugriff ist über den eigenen Computer, ein Smartphone oder auch eine VR-Brille möglich.<sup>[31]</sup> In *Das House – Re-Inventing the Real* wird eine Geschichte erzählt, über ein Dortmund der Zukunft, das sich seit Jahren im Shutdown befindet und in dem keine Normalität mehr existiert. Jede:r der Zuschauer:innen und des Theaterteams hat einen eigenen Avatar, der in der Virtualität existiert und, unterstrichen von Soundeffekten, Musik und Voice-Over, gesteuert wird – ähnlich eines

Videospiels.<sup>[32]</sup> Alle Avatare können miteinander kommunizieren, die Teilnehmer:innen auch per Headset und Live-Chat. An einigen Orten im *House* werden von den Avataren der Schauspieler:innen Theaterszenen geboten, die live in dem Moment gespielt und parallel auf die Avatare übertragen werden. Damit soll ein gemeinschaftliches Theater der virtuellen Realität erforscht werden, immer unter den Aspekten folgender Fragestellungen: „Wie geht Gemeinschaft online? Wie funktioniert digitale Koprsenz? Was verschwindet dabei? Die Aura, die Präsenz, die lineare Geschichte? Was entsteht stattdessen neu? Die Möglichkeiten der Forschung, die sonst unmöglichen räumlichen Kombinationen, die Abschaffung des Todes, ein Theater jenseits der Naturgesetze – und jenseits dieser ewigen und elenden Kausalität?“<sup>[33]</sup>

Das Projekt bezeichnet sich selbst als einen Debattenbeitrag dieser noch am Anfang stehenden Forschung zu den Schnittstellen von Digitalität und Theater, die vor allem danach fragt, was das Gemeinschaftserleben im Theater definiert und wie dieses atmosphärische und gemeinsame Teilhaben an derselben Sache, am selben Ort und im selben Moment in das Digitale übertragen werden kann.<sup>[34]</sup> Im Interview erklärt Senkl, gemeinsam mit Markus Lobbes, dem künstlerischen Leiter der Akademie für Theater und Digitalität, dass sie planen, durch das Projekt die 90-minütige Passivität zu erweitern und Räume und Geschichten auf mehreren Ebenen zu spielen und zugänglich zu machen. Ziel ist zu zeigen, dass Räume zu mehr fähig und in verschiedenen Realitäten sowie auf verschiedenen Endgeräten erlebbar sind.<sup>[35]</sup> Das Theater könne weit mehr, als nur zu sitzen und zu sehen – gerade in der digitalen Form komme den Zuschauer:innen Verantwortung zu, weil sie im 360-Grad-Radius ihre Aufmerksamkeit lenken und sich statt auf die endlosen Möglichkeiten des Internets auf die Theatererfahrung konzentrieren müssen. Sie selbst entscheiden, auf welche Weise sie das Theater rezipieren möchten.<sup>[36]</sup>

### **Strapaziert das Theater der Zukunft die Grenzen der begrifflichen Wirklichkeit?**

Diese Beispiele zeigen, was zunächst unwahrscheinlich scheint: Eine Brille, durch die in andere Realitäten geblickt werden kann, die körperliche Nähe und Intimität zwischen Fremden entstehen lässt und ein Erlebnis erzeugt, das sich von dem Theater, wie es bisher existierte, unterscheidet. Der Audiowalk des Gorkitheaters in Berlin verändert ebenso die konventionelle Frontalrezeption: Auch in der Öffentlichkeit finden sich beispielbare Räume und ungenutzte Orte, die Möglichkeiten der Inszenierung bieten. In diesem Fall wird über Kopfhörer eine gewählte Bedeutung auf die Welt als Bühne projiziert, die zeitgleich mit dem eigenen Körper durchschritten und aus neuen Perspektiven wahrgenommen und physisch gefühlt werden kann. Dabei steht nicht nur eine Geschichte im Fokus, sondern eine Interaktion im Publikum und ein gemeinsames Lernen: miteinander und voneinander. Gleiches im eingescannten Theaterhaus Dortmund, das die Zuschauer:innen, ähnlich eines normalen Theaterbesuchs, mit anderen Menschen besuchen: Sie unterhalten sich und erleben gemeinsam, obwohl die Rezeption eigentlich allein stattfindet.

„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.“<sup>[37]</sup> Denn auch im digitalen Schauspielhaus gibt es Aktionsräume und Rückkanäle sowie Nebenflüsse, die von allen Beteiligten genutzt werden können, um gewohnte Aspekte der klassischen Theatererfahrung ins Digitale transformieren zu können.<sup>[38]</sup> In intermedialen Prozessen öffnen sich auf den Bildschirmen die Grenzen zwischen verschiedenen Medien, zwischen Theater, Film und Videospiel. Doch nicht nur mediale Grenzen können zukünftig verschwimmen, macht ein digitales Theater doch auch eine Neuinterpretation der Naturgesetze und ein erweitertes künstlerisches Arbeiten mit der Wirklichkeit möglich. Durch die virtuellen Optionen einer Inszenierung von dem, was womöglich so nicht existiert, werden die Grenzen der Bühnenrealität maßgeblich erweitert – wie eben durch Körper, Bewegungen und Effekte, die gespiegelt oder verdoppelt werden können und einer Integration dessen, was auf einer physischen Theaterbühne beziehungsweise weitergedacht in der noch immer sogenannten Realität so nicht umsetzbar wäre. Aufgefaltet werden Räume, die zu mehr in der Lage sind, als das Publikum oder vielleicht auch die Theaterschaffenden selbst diesen zutrauen. Räume bieten sich auch da für das Theater an, wo sie weit entfernt vom klassischen Theatersaal scheinen. Aus den Methoden des vernetzten Erzählens und den hieraus gewonnenen Erfahrungen können Werkzeuge ermittelt werden, die für zukünftige Theatermacher:innen nutzbar sind, um in noch unbespielten Dimensionen von Räumlichkeiten ein Miteinander in Form von Theater zu gestalten.<sup>[39]</sup> Gleichzeitig entstehen als Alternative der körperlichen Kopräsenz interaktive Gemeinschaftserfahrungen, die das Erleben und Teilen derselben Ereignisse und derselben Momente miteinander, und dies trotz körperlicher Distanz, möglich und spürbar machen. Das kann zwischen Darsteller:innen und Zuschauer:innen und auch zwischen Zuschauer:innen und Zuschauer:innen passieren. Gleichzeitig erwarten die Teilnehmenden neben den Gruppendynamiken aber auch individuelle Erfahrungen, die selbst beeinflusst werden können, beispielsweise durch mögliche Nebenräume und die eigene, autonome und technische Steuerung beispielsweise von zuhause aus.

Der Erfolg dieser Projekte legt nahe, dass sich bei den Zuschauer:innen durchaus Neugierde und Offenheit bezüglich eines Theaters der Digitalität entwickelt hat, um das Theater in all seinen Formen auch in Krisensituationen genießen zu können. Noch gilt herauszufinden, auf welche Weise dieses neue Theater die Werte und Attribute innehat, die wir am Theater lieben. Ist Digitaltheater vielleicht doch nur eine Technologie, die sich in Form des Theaters im Internet manifestiert und zwar nur des Internets wegen?<sup>[40]</sup> Die Intermedialitäten berücksichtigend bringen neuen Medienkulturen aber neue Formen, Arten, Sparten und neue Erlebnishorizonte hervor, die für Produzent:innen und Rezipient:innen entwicklungsfähig sind. Ob ein Theater der Zukunft die Grenzen der begrifflichen Wirklichkeit strapaziert oder unter die Bedingungen fällt, die das Theater heute definiert, kann noch nicht gesagt werden.

- [1]: Vgl. Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch und Matthias Warstat (Hrg.): Metzler Lexikon Theatertheorie, Stuttgart, Weimar 2014, [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-476-05357-2\\_279](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-476-05357-2_279) [Abruf: 11.11.2020].
- [2]: Vgl. Christopher Balme: Einführung in die Theaterwissenschaft, Berlin 2014, 157.
- [3]: Vgl. Bettina Weber: Aktuell – Krisentagebuch 1 – Mein Theatertag, 20.03.2020, <https://die-deutsche-buehne.de/krisentagebuch-1-mein-theatertag> [Abruf: 11.11.2020].
- [4]: Adrienne Braun: Nicht alles willfährig nachplappern: Kunsthalle Karlsruhe zeigt ‚Systemrelevant? Dass und wie wir leben‘, in: Stuttgarter Zeitung, 27.07.2020, <https://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.kunsthalle-karlsruhe-zeigt-systemrelevant-dass-und-wie-wir-leben-nicht-alles-willfaehrig-nachplappern.39e2b5ea-82cb-4e86-a158-24807c970392.html> [Abruf: 11.11.2020].
- [5]: Vgl. Marina Contu und Sophie Mehner, Akademie für Theater und Digitalität/Das House: Marcus Lobbes und Roman Senkl im Interview: Probephase Pandemie – Der Theaterbegriff im Wandel, Hamburg: Hochschule für Musik und Theater Hamburg, 2020, Videodokument, <https://kmm.hfmt-hamburg.de/2020/08/31/projektpraesentation-des-31er-jahrgangs-projektgruppe-darstellende-kunst>, TC 00:22:45 [Abruf: 11.11.2020].
- [6]: Vgl. Jakob Hayner: Warum Theater: Krise und Erneuerung, Berlin 2020, 16.
- [7]: Vgl. Thomas Oberender und Ibou Coulibaly Diop: Systemcheck – Nicht Corona ist die Krise, Berliner Festspiele, 09.05.2020, <https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/on-demand/2020/theatertreffen/tt-virtuell.html>, TC 00:37:56 [Abruf: 11.11.2020].
- [8]: Vgl. ebd., TC 00:32:12.
- [9]: Vgl. Kunstforum: Kultursenator Lederer: ‚Kultur ist systemrelevant‘, in: Kunstforum, 14.04.2020, <https://www.kunstforum.de/nachrichten/kultursenator-lederer-kultur-ist-systemrelevant/> [Abruf: 11.11.2020].
- [10]: Vgl. Oberender und Diop 2020 (wie Anm. 7), TC 00:41:37 [Abruf: 11.11.2020].
- [11]: Vgl. Ulf Otto: Internetauftritte: Eine Theatergeschichte der neuen Medien, Bielefeld 2014.
- [12]: Vgl. Manuel Soubeyrand: Wie die Coronakrise das Theater entzaubert, in: Ir-online.de, 19.05.2020, <https://www.ir-online.de/nachrichten/lesermeinungen/gastkommentar-wie-die-coronakrise-das-theater-entzaubert-46375308.html> [Abruf: 11.11.2020].
- [13]: Vgl. Barbara Leinfelder: Theater Augsburg bringt Bühne per VR-Brille nach Hause, in: br.de, <https://www.br.de/nachrichten/kultur/staatstheater-augsburg-virtual-reality-shifting-perspective.RxccYlh> [Abruf: 11.11.2020].
- [14]: O. A.: TdJW-Intendantin Karnofka: „Theater muss sich dem Digitalen öffnen“, in: mdr Kultur, 15.08.2020, <https://www.mdr.de/kultur/tajw-intendantin-winnie-karnofka-spielzeit-100.html> [Abruf: 11.11.2020].
- [15]: Vgl. Georg Kasch u. a.: „Stoppt das Streaming!“ Eine Grundsatzdebatte über Chancen und Gefahren von Theater im Netz, Berliner Festspiele, 2020, <https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/on-demand/2020/theatertreffen/tt-kontext-virtuell.html>, TC 00:29:18 [Abruf: 11.11.2020].
- [16]: Vgl. Otto 2014, 17 (wie Anm. 11).
- [17]: Vgl. Friederike Rückert (Hg.): Bewegte Welt // bewegte Bilder: Bewegtbilder im kunst- und medienpädagogischen Kontext, München 2018, 58–59.
- [18]: Vgl. Otto 2014, 17 (wie Anm. 11).
- [19]: Vgl. Oberender und Diop 2020, TC 00:10:49 (wie Anm. 7).
- [20]: Vgl. Deutsche Akademie der Darstellenden Künste (Hg.): Performing Arts & Digitalität. Darmstadt Festival, 2020, [https://performingarts.digital/wp-content/uploads/2020/08/PAD01\\_Programm\\_Einzelseiten.pdf](https://performingarts.digital/wp-content/uploads/2020/08/PAD01_Programm_Einzelseiten.pdf) [Abruf: 11.11.2020].
- [21]: Vgl. Michaela Schlangenwerth: Das Theater muss mutieren!, in: Berliner Zeitung, 23.08.2020, <https://www.berliner-zeitung.de/kultur-vergnuegen/das-theater-muss-mutieren-li.100492> [Abruf: 11.11.2020].
- [22]: Reinhard Bärenz: Kreative Wege aus der Corona-Falle: Theater und die Freie Szene | Live Talk, in: MDR Kultur, 2020, <https://www.ardaudiothek.de/gespraech/kreative-wege-aus-der-corona-falle-theater-und-die-freie-szene-live-talk/75797868>, TC 00:13:13 [Abruf: 11.11.2020].
- [23]: Vgl. Joana Ortmann: Theater digital: „Das Netz ist auch ein Raum“, in: br.de, 01.07.2020, <https://www.br.de/nachrichten/kultur/theater-digitaltaet-netz-kay-voges-gamification-avatar,S3Tkzej> [Abruf: 11.11.2020].
- [24]: Vgl. Contu und Mehner 2020, TC 00:52:02 (wie Anm. 5).
- [25]: Vgl. Benedikt Kendler: Audiowalk „Remote Mitte“ – Mit der Horde durch Berlin, in: tip-berlin, 22.08.2020, <https://www.tip-berlin.de/audiowalk-remote-mitte-mit-der-horde-durch-berlin> [Abruf: 11.11.2020].
- [26]: Vgl. Willibald Spatz: Bei Anruf Theater, in: nachtkritik, 24.04.2020, [https://nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18023&catid=38&Itemid=40](https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18023&catid=38&Itemid=40) [Abruf: 11.11.2020].
- [27]: Vgl. ebd.
- [28]: Vgl. Rita Argauer und Klaus Kalchschmid: Theater frei Haus, in: Süddeutsche Zeitung, 01.05.2020, <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/tanz-und-schauspiel-theater-frei-haus-1.4893851> [Abruf: 11.11.2020].
- [29]: Spatz 2020 (wie Anm. 26).
- [30]: Argauer und Kalchschmid 2020 (wie Anm. 28).
- [31]: Vgl. Roman Senkl, Nils Corte und Max Schweder: Das House, <https://dashouse.online/> [Abruf: 11.11.2020].
- [32]: Vgl. ebd.
- [33]: Theater Dortmund: Das House – Reinventing the Real: Ein digitales Theaterprojekt von Roman Senkl, Nils Corte und Maximilian Schweder, <https://www.theaterdo.de/produktionen/detail/das-house-reinventing-the-real/> [Abruf: 11.11.2020].
- [34]: Vgl. ebd.
- [35]: Vgl. Contu und Mehner 2020, TC 00:31:17 (wie Anm. 5).
- [36]: Vgl. Otto 2014, 9 (wie Anm. 11).
- [37]: Heinrich-Böll-Stiftung und nachtkritik.de in Zusammenarbeit mit weltuebergang.net (Hg.): Netztheater. Positionen, Praxis, Produktionen, Berlin 2020, S. 110, [https://www.boell.de/sites/default/files/2020-10/Boell\\_Netztheater\\_V02\\_kommentierbar.pdf?dimension1=division\\_knm](https://www.boell.de/sites/default/files/2020-10/Boell_Netztheater_V02_kommentierbar.pdf?dimension1=division_knm) [Abruf: 11.11.2020].
- [38]: Vgl. ebd.
- [39]: Vgl. ebd., 73.
- [40]: Vgl. ebd.