

---

# BACHELORARBEIT

---

Frau  
Niki Drakantonaki

**Intermediales Theater: Eine Untersuchung zum aktuellen Einsatz digitaler und virtueller Technologien an deutschen Bühnen** (anhand der Experimente des Theaterkollektivs Punktlive und des Staatstheaters Augsburg)

2022

# **BACHELORARBEIT**

---

**Intermediales Theater: Eine Untersuchung zum aktuellen Einsatz digitaler und virtueller Technologien an deutschen Bühnen** (anhand der Experimente des Theaterkollektivs Punktlive und des Staatstheaters Augsburg)

Autorin:  
**Frau Niki Drakantonaki**

Studiengang:  
**Medienmanagement**

Seminargruppe:  
**MM18wE-B**

Erstprüferin:  
**Prof. Rika Fleck M.Sc.**

Zweitprüfer:  
**Herr Thomas Wand**

Einreichung:  
Budapest, 24.01.2022

# BACHELOR THESIS

---

## **Intermedial theater: An investigation into the current use of digital and virtual technologies at german theaters**

(based on the experiments of the Theaterkollektiv Punktlive and the Staatstheater Augsburg)

author:

**Ms. Niki Drakantonaki**

course of studies:

**Media Management**

seminar group:

**MM18wE-B**

first examiner:

**Prof. Rika Fleck M.Sc.**

second examiner:

**Mr. Thomas Wand**

submission:

Budapest, 24.01.2022

---

## **Bibliografische Angaben**

Nachname, Vorname: Drakantonaki, Niki

Thema der Bachelorarbeit Intermediales Theater: Eine Untersuchung zum aktuellen Einsatz digitaler und virtueller Technologien an deutschen Bühnen (anhand der Experimente des Theaterkollektivs Punktlive und des Staatstheaters Augsburg)

Topic of thesis: Intermedial theater: An investigation into the current use of digital and virtual technologies at german theaters (based on the experiments of the Theaterkollektiv Punktlive and the Staatstheater Augsburg)

101 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences, Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2022

## **Abstract**

Die Corona-Pandemie bedeutete seit Anfang 2020 für die Theater Deutschlands eine mehrmonatige Schließung ihrer Betriebe, weswegen diese ihre Spielpläne immer häufiger im Netz u.co. präsentierten. Um weiterhin künstlerisch aktiv zu sein und mit ihrem Publikum außerhalb des analogen Raumes Kontakt zu halten, etablierten sich immer mehr Streaming Angebote unter Schlagwörtern wie „Digitales Theater“. In der vorliegenden Arbeit wird der aktuelle Einsatz digitaler und virtueller Technologien anhand einer überblickenden Wiedergabe der Möglichkeiten deutscher Bühnenexperimente seit der Corona-Pandemie und einer genaueren Analyse von zwei stellvertretenden Fallbeispielen, mithilfe von drei Expert/-inneninterviews, untersucht. Schwerpunkte sind außerdem die Klärung und Einordnung der Begriffe Intermedialität und Immersion im theatralen Kontext, sowie ein geschichtlicher Rückblick über die bedeutendsten Meilensteine des intermedialen Theaters. Die Ergebnisse legen nahe, dass es sich beim intermedialen Theater, in seiner digitalen bzw. virtuellen Form, um eine neue Kunstform des Theaters handelt, die durch die Corona-Pandemie einen Aufschwung erlebte. Wenn auch noch häufig kritisiert, halten digitale und virtuelle Technologien für die Theaterbranche der Zukunft große und bereichernde Potentiale bereit, zu denen das Hervorrufen von Immersion beim Publikum zählen kann.

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                                                         |             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Inhaltsverzeichnis</b> .....                                                                         | <b>V</b>    |
| <b>1 Einleitung</b> .....                                                                               | <b>1</b>    |
| <b>2 Theater 2.0</b> .....                                                                              | <b>3</b>    |
| 2.1 Intermedialität: Inwiefern ist Theater überhaupt ein Medium? .....                                  | 3           |
| 2.2 Historische Meilensteine des intermedialen Theaters .....                                           | 8           |
| 2.2.1 Das 20. Jahrhundert: Illusionsbrüche, Experimente und<br>Grenzauflösungen .....                   | 8           |
| 2.2.2 Das digitale 21. Jahrhundert .....                                                                | 11          |
| 2.2.3 Die Corona-Pandemie als Beschleuniger des Theaters im Netz .....                                  | 12          |
| 2.3 Ein Blick auf die Experimente deutscher Theaterhäuser seit Beginn der Corona<br>Pandemie 2020 ..... | 14          |
| 2.4 Immersion: Vom passiven zum aktiven Theaterpublikum .....                                           | 21          |
| <b>3 Inszenierungsbeispiele</b> .....                                                                   | <b>25</b>   |
| 3.1 Das Theaterkollektiv Punktlive: Digitales Live-Streaming .....                                      | 26          |
| 3.1.1 „werther.live“: Konzept und mentale Immersion .....                                               | 28          |
| 3.1.2 Resonanz .....                                                                                    | 36          |
| 3.2 Das Staatstheater Augsburg: Virtual-Reality-Anwendungen .....                                       | 38          |
| 3.2.1 Digitaltheater und VR-Technik am Staatstheater Augsburg .....                                     | 38          |
| 3.2.2 „Solo“: Konzept und physikalische Immersion .....                                                 | 41          |
| 3.2.3 Resonanz .....                                                                                    | 47          |
| 3.3 Potentiale des intermedialen Theaters .....                                                         | 48          |
| <b>4 Fazit</b> .....                                                                                    | <b>58</b>   |
| <b>Literaturverzeichnis</b> .....                                                                       | <b>VI</b>   |
| <b>Anlagenverzeichnis</b> .....                                                                         | <b>XV</b>   |
| <b>Anlagen</b> .....                                                                                    | <b>XVI</b>  |
| <b>Selbstständigkeitserklärung</b> .....                                                                | <b>XLII</b> |

# 1 Einleitung

*„Ich persönlich finde es schön, dass diese klare Schubladentrennung zwischen - das ist Theater, das ist Performance, das ist Tanz, das ist Film und das ist Medienkunst - gerade mehr verschwimmt. Immer wenn du solche Überlappungen hast, entstehen wieder neue Farben.“ (Cosmea Spelleken, Regisseurin des Theaterkollektivs Punktlive)<sup>1</sup>*

In der modernen Gesellschaft von heute gewinnen digitale Medien zunehmend an Bedeutung. Diese Entwicklungen haben sich schon in den letzten Jahren und sogar seit Anbeginn des 21. Jahrhunderts bemerkbar gemacht, in welchem die Annäherung von Mensch und Maschine in einer rasanten Geschwindigkeit zu beobachten ist. Im digitalen Zeitalter scheint der Gebrauch elektronischer Geräte und digitaler Medien jeglicher Art aus den Köpfen der heutigen Generation der „Digital Natives“ nicht mehr wegzudenken und die virtuelle Welt, sprich das Internet, soziale Netzwerke und „Alleskönner-Handys“ mit lebenserleichternden und kommunikationsfördernden Apps, sowie freizugängliche Streaming-Plattformen wirken im beruflichen und alltäglichen Leben allgegenwärtig. Es erscheint daher nahezu als logische Konsequenz, dass diese gesellschaftlich-technologische Transformationen sich ebenfalls im Bereich der darstellenden Künste erkenntlich machen und mediale Impulse in modernen Inszenierungen Einzug erhalten. So bedient sich auch das Theater, als eines der ältesten Medien, an den medialen Errungenschaften des 21. Jahrhunderts, sodass Bildprojektionen, Filme, Videos, Fernsehen, Computerspiele und sogar das Internet als theatrale Mittel heutzutage oft schon ganz selbstverständlich als feste Bestandteile in Theaterproduktionen eingesetzt werden. Auf den ersten Lockdown der Corona-Pandemie ab März 2020, folgten für Theaterschaffende tiefere Auseinandersetzungen mit medialen Mitteln in der Hoffnung, weiterhin künstlerisch aktiv zu sein und mit ihrem Publikum über den analogen Raum hinaus Kontakt halten zu können.<sup>2</sup> Es kamen Begriffe wie „digitales Theater“ in Form von Streaming häufiger in Umlauf, da die Theaterhäuser ihre Spielpläne immer häufiger im Netz präsentierten. Doch mit dem Aufkommen zahlreicher digitaler Angebote wurden Themen wie der Mehrwert der digitalen Theaterkunst sowie die Beziehung zwischen den vermeintlichen Gegensätzen von Analog und Digital intensiver diskutiert. Obwohl nun die Thematik digitaler Medien heutzutage mehr Anerkennung in der Theaterwissenschaft findet, ist die Vorstellung einer komplett digitalisierten Bühne immer noch ein umstrittenes Thema, da die Befürworter des traditionellen Theaters beispielsweise durch Bildschirmaufführungen insbesondere den Verlust der Körperlichkeit und Nähe analoger Bühnensituationen fürchten und das fehlende ästhetische Theatererlebnis kritisieren.<sup>3</sup> Es wird daher immer eindringlicher der Versuch unternommen, herauszufiltern wie das Theater unter der Verwertung digitaler Medien u.co. seine Zuschauer/-innen effektiv erreichen und wie die Intermedialität als die Hauptintention des Theaters bestmöglich transportiert werden kann.

Diesen Gedanken folgend, wird die vorliegende Arbeit den neusten technologischen Entwicklungen im Bereich des digitalen und virtuellen Theaters auf den Grund gehen und sie in einem thea-

<sup>1</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2022): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.22, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdo-ku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

<sup>2</sup> Vgl. Ebd.

<sup>3</sup> (Vgl.) Matanovic, Wilfried (2001): Zur Kooperation der Künste und neuen Medien. In: Leeker, Martina (Hrsg.). *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin, S. 35-36.

ter- und medienwissenschaftlichen Kontext beleuchten. Auf Basis einer eingehenden Literaturrecherche werden dahingehend zunächst die Charakteristiken des Theaters beleuchtet, der Begriff der Intermedialität definiert und es wird erläutert, inwiefern dieser im Rahmen der Theaterkunst einzuordnen ist. Ein geschichtlicher Hintergrund soll anschließend dazu dienen, die Anfänge und Meilensteine des intermedialen Theaters zurückzuverfolgen, um so die Entwicklung zur heutigen Zeit nachvollziehen zu können, welche durch die flächendeckende Schließung kultureller Orte, den Pause-Button für die Theaterbranche drückte. Dementsprechend gilt es zu erfassen, wie Corona die digitalen Entwicklungen, die ohnehin unterwegs waren, vorantrieb und somit die Theaterrezeption der Zuschauer/-innen veränderte. Im Vordergrund dieser Untersuchung stehen daraufhin aktuelle Bühnenerperimente von Theaterschaffenden in Deutschland, welche sich Corona-bedingt intensiver mit digitalen Techniken auseinandersetzen und wie diese vom Publikum angenommen wurden. Ein weiterer Schwerpunkt stellt außerdem die Einführung des Begriffes der Immersion dar bzw. die Wahrnehmung beim Zuschauer und die damit zusammenhängende Körperlosigkeit im digitalen Raum.

Das zweite Kapitel widmet sich der Analyse von zwei spezifischen Inszenierungen, die die Entwicklungen des Gegenwartstheaters an konkreten Beispielen aufzeigen soll: Das Live-Stream-Experiment des Theaterkollektivs Punktlive, „werther.live“ (2020), welches Theater und Social Media miteinander fusioniert, und die Virtual-Reality-Inszenierung „Solo“ (2021) des Staatstheaters Augsburg, das über eine VR-Brille für das Publikum erlebbar ist. Jede Inszenierungsanalyse beleuchtet hierbei einen spezifischen, neuen Aspekt des intermedialen Theaters und stellt Mittel heraus, durch die Immersion beim Publikum hervorgerufen werden kann. Grundlage für diese Analyse bilden drei Expert/-inneninterviews mit den Produzent/-innen der beiden Inszenierungen, welche einen intensiven Einblick in die intermedialen Konzepte und deren immersive Mittel liefern sollen. Der letzte Teil dieser Auswertung soll einen kurzen Ausblick über die Zukunftsperspektiven und möglichen Potentiale solcher Technologien für öffentlicher Theaterhäuser und ihr Publikum bieten.

Das Fazit versucht demnach folgende Fragestellungen zu beantworten: Welche Auswirkungen hat der Einsatz digitaler und virtueller Medien auf das Selbstverständnis des Theaters? Wie verändert sich dadurch die Zuschauerwahrnehmung bzw. kann intermediales Theater Immersion beim Publikum hervorrufen? Hat ein solcher Mediengebrauch einen Effekt auf die Erzählstrukturen des Theaters? Inwiefern muss sich das Theater an die Dominanz der virtuellen Realität direkt oder indirekt anpassen, um das zeitgenössische Publikum weiterhin begeistern können? Liefert der Einsatz solcher Technologien letztendlich neue zukünftige Perspektiven für Theaterschaffende oder bringt es sogar gemeinschaftsstiftende Potentiale für das Theaterpublikum in der Corona-Pandemie hervor? Mit der vorliegenden Arbeit soll schließlich aufgezeigt werden, dass sich das intermediale Theater in seiner digitalen und virtuellen Form nicht nur als eine vorübergehende Notlösung als Folge der Corona-Pandemie herausgebildet hat. Stattdessen kann es als eine neuartige und nachhaltige Kunstform mit zahlreichen Potentialen verstanden werden, welche zukünftig viele Potentiale und „neue Farben“, wie Spelleken es bezeichnet, in der Theaterwelt bereit halten wird. Dafür stützt sich die Begriffsabgrenzung in erster Linie auf die Relation zwischen Theater, dem Internet als digitales Medium für 2D-Streaming und 360-Grad Virtual-Reality-Anwendungen und wird von nun an in diesem Bezug assoziiert werden. In diesem sehr eingeschränkten Rahmen kann keinesfalls die gesamte Breite und Formen des Themengebietes „Digitales Theater“ erfasst werden, da es sich sozusagen noch in der Phase des Ausprobierens befindet. Wenn im Folgenden die Formulierung

„seit der Corona-Pandemie“ und „im Lockdown“ fallen, bezieht sich das auf die Zeit von Mitte März 2020 bis zum Zeitpunkt der jeweiligen Interviews, welche im Dezember 2021 geführt wurden.

## 2 Theater 2.0

### 2.1 Intermedialität: Inwiefern ist Theater überhaupt ein Medium?

Die Schwierigkeit einer Untersuchung in Bezug auf den aktuellen Technologie- und Medieneinsatz am Theater, besteht zunächst in der Klärung des kontroversen Themas, ob man das Theater überhaupt als ein Medium einstufen kann und wie dieses anschließend in der Debatte zur Intermedialität festzumachen ist. Befasst man sich mit dieser Problematik, stellt man fest dass vor allem ein uneinheitliches Verständnis hinsichtlich des mehrdeutigen Begriffes „Medium“ die Ursache für die Diskussion um die Medialität des Theaters darstellt.<sup>4</sup> Dabei reiche die unpräzise Definitionsspanne des Terminus von Wahrnehmungs- und Verständigungsinstrument, bis hin zu spezifischen Apparaten in Zusammenhang auf ihre Vermittlung, Übertragung, Kommunikation, Speicherung und Bearbeitung von Informationen.<sup>5</sup> Demnach beschäftigt sich das folgende Kapitel mit der damit einhergehenden Frage, ob der menschliche Körper im theatralen Kontext als Medium begriffen werden kann. Im Anschluss an diese Argumentation wird näher ausgeführt, inwiefern Theater diesbezüglich einen intermedialen Charakter aufweist und das Konzept des „digitalen bzw. virtuellen Theaters“ kurz konkretisiert.

Obwohl die Überschreitungen zwischen konventionellen Künste-, Kulturen- und Mediengrenzen bereits seit den 1990er Jahren diskutiert wird, scheint noch keine gemeingültig anerkannte Theoriebildung zum Begriff der „Intermedialität“ zu existieren.<sup>6</sup> Irina Rajweski (\*1968), eine der ersten Intermedialitätsforscherinnen, die sich ausführlich um eine systematische Aufklärung dieser Kategorie bemühte, unterscheidet in ihrem Schreiben aus dem Jahre 2002 zwischen verschiedenen Medialitätsausprägungen,<sup>7</sup> wobei sie „Intermedialität“ von der „Transmedialität“ abgrenzt, welche eher medienunspezifische Wanderphänomene beschreibt.<sup>8</sup> Der weit gefächerte Begriff der „Intermedialität“ beschäftigt sich, ihren Erläuterungen nach, mit der Gesamtheit aller die Grenzen einzelner Medien überschreitenden Phänomene und Interferenzen im Bereich der Künste, wie dem Theater

und den digitalen Medien.<sup>9</sup> In der Intermedialitätsforschung wird von den Berührungspunkten und damit vom Kontakt, der Vermischung und Interaktion zwischen mindestens zwei unterschiedlich perzipierten Medien ausgegangen, wobei die Medienkombination, die Multimedialität und der Medienwechsel oder die Gleichzeitigkeit verschiedener Ausdrucksformen hierbei als Unterkategorien

<sup>4</sup> Vgl. Pfahl, Julia (2008): *Zwischen den Kulturen – zwischen den Künsten: medial Hybride Theaterinszenierungen in Québec*. Bielefeld, S. 36 f.

<sup>5</sup> Mock, Thomas (2006): Springer Link. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11616-006-0056-9> (20.12.21)

<sup>6</sup> Vgl. Ebd.

<sup>7</sup> Vgl. Fraas, Claudia; Barczok, Achim (2006): *Intermedialität-Transmedialität. Weblogs im öffentlichen Diskurs*. Chemnitz, S. 5 f.

<sup>8</sup> Vgl. Rajewski, Irina O. (2002): *Intermedialität*. S. 12.

<sup>9</sup> Vgl. Fraas. 2006. *Intermedialität - Transmedialität*. S. 5 f.



der Intermedialität fungieren.<sup>10</sup> Diese intermedialen Beziehungen können sowohl innerhalb, als auch zwischen den traditionellen Künsten, den analogen technisch-apparativen, sowie den digitalen Medien bestehen.<sup>11</sup>

Zu der Frage, ob Theater in diesem Kontext nun tatsächlich als ein Medium verstanden werden kann, sind sich Theater- und Medienwissenschaftler/-innen bis dato nur darüber einig, dass sich die Geschichte der Theaterkunst in engster Relation mit der Geschichte der Medien befindet und, in Anbetracht der immer währenden Verzweigung und Vernetzung, ohne diese nicht mehr hinreichend zu definieren sei.<sup>12</sup> Dennoch gilt beispielsweise der deutsche Theaterwissenschaftler Joachim Fiebach (\*1934) als strenger Verfechter der Ansicht, dass man Theater nicht als mediales Ereignis und auch nicht als Medium selbst bezeichnen kann. Seine Begründungen baut er auf der Theorie auf, dass das Theater „an das Organische der lebendigen Körper gebunden ist“.<sup>13</sup> Die Theaterinszenierung unterscheide sich in ihrer medialen Eigenart, der konstituierenden Performativität, von den anderen Kunstformen, die in der Regel auf einen vermittelndes Trägermedium aufgebracht und für eine wiederholte Rezeption, unter immer gleichen Umständen, konserviert würden. Darunter fallen z.B. Werke der Malerei oder der Literatur, sowie Filme und Musikaufnahmen. Die Kernaussage seiner These bezieht sich demnach auf die mangelnde Instanz zwischen Produktion und Rezeption, welche im Fall einer Theateraufführung raum-zeitlich simultan und ohne die Vermittlung einer technischen Apparatur ablaufe.<sup>14</sup> Denn laut Fiebach sei ein Medium stets ein technischer Apparat, welcher an Empfänger/-innen bzw. Rezipient/-innen eine Botschaft vermittele und dabei nicht simultan etwas produziere. Aus diesem Grund, seien für ihn beispielsweise weder die Stimme des/der Schauspielers/-in noch diese/-r selbst ein Medium. Fiebach realisiert zwar, dass ein/e Darsteller/-in bei einer Aufführung nicht nur sich selbst, sondern etwas anderes darstellt und vorträgt, jedoch entschließt er sich, diese/n nicht als Medium zu bezeichnen. Demgegenüber berücksichtigt Theaterexpertin Erika Fischer-Lichte (\*1943) dieses Argument in ihrem Schreiben zur „Performativität und Medialität“ aus dem Jahre 2004, hält aber trotzdem weitestgehend gegen die Einordnung des Theaters als Medium, angesichts der Unmittelbarkeit und Körperlichkeit der Darstellenden bei einer Theateraufführung.<sup>15</sup> Fischer-Lichte vertritt damit die populäre Ansicht unter den Theaterwissenschaftler/-innen, dass diese beiden Faktoren die Grundbestimmungen des Theaters ausmachen und bei einem vermittelnden Medium nicht mehr zu gewähren seien.<sup>16</sup> Als Resultat, welches sie am Ende ihrer Argumentation erlangt, betont Fischer-Lichte, dass vom Körper als Medium nur dann die Rede sei, wenn dieser als „ästhetisch-neutraler Träger einer Bedeu-

<sup>10</sup> Vgl. Rajewski, 2002. S. 19.

<sup>11</sup> Wikipedia (Hrsg.) (2022): *Intermedialität*. <https://de.wikipedia.org/wiki/Intermedialit%C3%A4t> (13.11.2021).

<sup>12</sup> Vgl. Balme, Christopher; Fiebach, Joachim; Von Herrmann; Hans-Christian (2001): „Hellerauer Gespräche: Theater als Medienästhetik oder Ästhetik mit Medien und Theater?“. In: Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin, S. 405-433.

<sup>13</sup> Vgl. Fiebach, Joachim (1998): *Kommunikation und Theater. Diskurse zur Situation im 20. Jahrhundert*. In: Ders.: *Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität*. Vistats Verlag. Berlin, S. 137, 162 und 167.

<sup>14</sup> Vgl. Ebd.

<sup>15</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika (2004): *Was verkörpert der Körper des Schauspielers?*. In: Krämer, Sybille (Hrsg.). *Performativität und Medialität*. München, 2004. S. 141-162. S. 161.

<sup>16</sup> Vgl. Joachim Fiebach. „Ausstellen des tätigen Darstellerkörpers als Keimzelle von Theater oder Warum Theater kein Medium ist“. In: Martina Leeker (Hg.). *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin, 2001. S. 493- 499. S. 493.

tung auftritt und als Material, durch etwas anderes als es selbst in Erscheinung tritt“.<sup>17</sup>

Anders als Fischer-Lichte und Fiebach sieht der Philosoph Bernhard Waldenfels (\*1934) dagegen den Träger- und Vermittlungscharakter medialer Geschehen und behauptet, dass diese vor allem für den menschlichen Körper, sprich den/die Schauspieler/-in, als Medium zutrefte und begründet dessen Funktion als Zwischeninstanz.<sup>18</sup> Diese gelte auch dann und zeige sich besonders, wenn man die Wechselbeziehung zwischen Darstellungsweisen in Bild- und Klangformen, in Gestik und Mimik, in Worten und Handlungen in Betracht ziehe, welches dem Schauspiel zu Eigen sei und damit die Medialität des Schauspielerkörpers präge.<sup>19</sup> Er bezeichnet die Leiblichkeit des/der Spielers/-in als Registrier- und Bewegungsapparat, welcher somit als Medium fungiere. Der Theaterwissenschaftler Christopher Balme (\*1957), für welchen das Theater eines der ältesten Medien darstelle, ist ebenso ein eindeutiger Befürworter der Medienzuordnung des Theaters und bejaht in folgender Aussage Waldenfels Schlüsse:<sup>20</sup>

*„Ich kenne keine Mediendefinition, die nicht auf das Theater passt. (...) Ich glaube, wir haben uns sehr lange mit einem eher technizistischen Medienbegriff beschäftigt, der Medien als Mittel der Speicherung und Übertragung von Informationen definiert. Diesen ganz basalen Medienbegriff können wir natürlich auch zur Beschreibung von Theater anwenden. (...) Diese Speicherung läuft etwa über die Schauspieler.“<sup>21</sup>*

Erwähnenswert an dieser Stelle ist zudem ein Rückblick in die Mediengeschichte Anfang der 1960er Jahre, als der Philosoph und Geisteswissenschaftler Marshall McLuhan (\*1911) in seinem Werk „Understanding Media“ (1964) die noch heute hochbekannte Medientheorie konzipierte:

*„The Medium is the message. (...) The content of a medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph.“<sup>22</sup>*

Paul Levinson (\*1947), ein McLuhan Experte erkennt aus dieser Theorie, dass also jeder Medieninhalt stets selbst einer Form von Medialität ausgesetzt und jedem Medium ein anderes vorangestellt ist.<sup>23</sup> Bei näherer Betrachtung dieser Theorie fällt außerdem auf, dass es McLuhan beim Gebrauch des Ausdrucks „Medium“ in erster Linie um einen Prozess der Kommunikation geht, anstatt um dessen technischen Bedingungen. Folglich erkennt auch er die Sprache, die wohl direkteste und unmittelbarste Kommunikationsform, als ein Medium der Gedanken an.<sup>24</sup> Demzufolge bedeute das, dass beispielsweise nicht allein das Papier bei einem Buch das Medium sei, sondern ebenso die Sprache. Bestehe die Anforderung und Aufgabe eines Mediums erstrangig darin, als Kommunikationsapparat seinen Zweck zu erfüllen, lässt sich diese Deutung genauso auf

<sup>17</sup> Vgl. Fiebach. 2001. *Hellgrauer Gespräche*. S. 141.

<sup>18</sup> Röttiger, Kati (2008): Intermedialität als Bedingung: methodische Überlegungen. In: Schoenmakers, Henri et al. (Hrsg.): *Theater und Medien/Theatre and the Media. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*. Bielefeld, S. 117 ff.

<sup>19</sup> Vgl. Ebd.

<sup>20</sup> Vgl. Balme, Christopher (2008): *Einführung in die Theaterwissenschaft*. Berlin, S. 155.

<sup>21</sup> Balme. 2001. *Hellgrauer Gespräche*. S. 407.

<sup>22</sup> McLuhan, Marshall (1987): *Understanding Media*. London, New York, S.7-8.

<sup>23</sup> Vgl. Levinson, Paul (2001): *Digital McLuhan. A Guide to the Information Millennium*. London, New York, S. 35-37.

<sup>24</sup> Vgl. McLuhan. 1987. *Understanding Media*. S. 8.

das Theater beziehen, da dort den Zuschauer/-innen, also den Empfänger/-innen einer Botschaft über die Bühne hinweg, anhand ausgewählter theatraler Zeichen, bestimmte Werte kommuniziert werden. Bei einer Bühnenszenierung im Theater ist demnach primär der Transport einer künstlerischen Idee das Medium, die unter anderem, wie bereits erwähnt, durch die Schauspieler/-innen verkörpert wird. McLuhans medientheoretischen Ansatz besagt also, dass ebenso das Theater mit all seinen technischen und digitalen Möglichkeiten, die es heute zur Verfügung hat, ebenfalls ein Medium sei und liefert die fundamentale Erkenntnis, dass jedes mediale Bühnenerscheinen, sei es ein filmisches Element, die Performance erheblich präge. Das Medium wird somit ein integrierter Baustein der vermittelten Geschichte, der Bühnenszenerie und des rezipierten Gesamtkunstwerks des Theaters. Auch in dieser Mediendefinition taucht abermals ein starker Bezug zur Körperlichkeit auf.

Zusammenfassend kann das Medium Theater als ein medialer Aufführungs- und Kommunikationsprozess verstanden werden, der sich „in einem bestimmten Raum zu einer bestimmten Zeit mittels der gleichzeitigen Anwesenheit von (und daher zwischen) Akteur/-innen und Zuschauer/-innen konstituiert“.<sup>25</sup> Abzuleiten auf dessen intermedialen Charakter sind diese Konklusionen insofern, dass das Theater eine Botschaft in Form einer fiktiven Geschichte an den/die Rezipierende/n heranbringt und darüber hinaus gleichzeitig alle künstlerischen Ausdrucksformen, ob Stimme, Licht, Körper, Ton oder digitale Medien, in sich vereint, weshalb man zumindest von Multimedialität sprechen kann.<sup>26</sup> Die jeweilige Bühnenszenierung kann aufgrund der Befähigung, alle anderen Medienformate in sich zu integrieren und in ihrer Kombination etwas medial Neuartiges zu schaffen, in der Tat als ein „Hypermedium“ in der darstellenden Kunst hingestellt werden.<sup>27</sup> Zur Unterstreichung dieses Charakters, weitet Balme den Medienbegriff aus, und betrachtet das Theater

*„als Medium (...), das schon von Beginn an intermedial ausgerichtet war. Theater ist und war schon immer ein Hypermedium, das in der Lage ist, alle anderen Medien zur Darstellung zu bringen, sie zu thematisieren und zu realisieren.“<sup>28</sup>*

Die Theaterkunst bleibe dabei, die unterschiedlichsten Medienformen verschmelzende, sich zwischen ihnen bewegende und mit ihnen spielende, also eine ihrer Natur nach intermediale Form der Kunst, welche es nicht erfordert als Medium anerkannt zu werden, um die in ihr auftretenden medialen Phänomene hinsichtlich des Intermedialitätsbegriffes analysieren zu können.<sup>29</sup> Darüber hinaus fließen, laut Balme, zwar die einzelnen Medien und Ausdrucksformen dabei allesamt in dasselbe theatrale Schaffen, behalten jedoch ihre originalen, medialen Spezifika bei. Demnach gebe z.B. eine Projektion, welche auf die Bühne geworfen wird, ihre charakterliche Zweidimensionalität im dreidimensionalen Bühnenraum nicht auf und bestehe als das Medium fort, welches sie auch fernab der Aufführung ist.<sup>30</sup>

<sup>25</sup> Vgl. Röttiger. 2008. *Intermedialität als Bedingung von Theater*. S. 117 ff.

<sup>26</sup> Vgl. Ebd.

<sup>27</sup> Vgl. Balme, Christopher (2003): „Theater zwischen den Medien. Perspektiven für Theaterwissenschaft und Kritik angesichts einer zunehmenden Intermedialität in der Theaterpraxis“. In: *Die deutsche Bühne*, S. 48-51.

<sup>28</sup> Ebd.

<sup>29</sup> Vgl. Ebd.

An dieser Stelle ist die fortan deutliche Weiterentwicklung der Technologie verschiedener Medienformate der vergangenen Jahre nicht zu vergessen, vorrangig die virtuelle Welt des Internets, welche in ihren aktuellen Konditionen zu Lebzeiten McLuhans bekanntlich so noch nicht vorherrschte. Diesbezüglich stellt Levinson die These auf, McLuhans Medientheorie würde erst in Zeiten der Digitalisierung ihre volle Wirkung zeigen.<sup>31</sup> Levinson bezeichnet das Internet als „the medium of media“, abgeleitet von der Tatsache, dass es alle aufgekommene Medienformen, ähnlich dem Theater, in sich aufgreifen und verarbeiten könne.<sup>32</sup>

Da sich die vorliegende Arbeit nachfolgend hauptsächlich mit dem Einsatz digitaler und virtueller Technologien in Bühnenszenierungen, und damit der Verschmelzung aus Theater und Digitalität, befassen soll, ist es im Vorfeld außerdem notwendig eine kurze Definition für das „Theater im Internet“ aufzustellen, welches im Besonderen seit der Corona-Pandemie auf dem Vormarsch ist. *Nachtkritik*, das deutsche Internetportal für Theaterkritik und -berichterstattung, bezeichnet mit „Netztheater“ im weitesten Sinne jedwede Repräsentation von ursprünglich analog gedachter Bühnenkunst im digitalen oder virtuellen Raum und demnach beispielsweise auch das Streaming von Aufführungsmitschnitten, die anfänglich an den Häusern zu Dokumentations- und Informationszwecken erstellt wurden.<sup>33</sup> Der „Streaming-Begriff“ wird in den nächsten Kapiteln noch einmal ausführlicher erklärt. Der engere Begriff des „digitalen bzw. virtuellen Theaters“ ist dagegen für originärere Darstellungsformen reserviert, bei welchen die Theaterkunst eigens für die Rezeption im Netz oder in einer virtuellen Welt entworfen wurde.<sup>34</sup> Es handle sich dabei zunächst um eine hybride Kunstform, welche digitale und virtuelle Medien als wesentliche Bestandteile des primären künstlerischen Ereignisses verwendet.<sup>35</sup> Als Kernkomponente stellt sich zudem die Ko-Präsenz als simultane Anwesenheit von („Live“)- Darsteller/-innen und digitalen Medien im selben Raum heraus, bzw. in einem gemeinsamen Kommunikationskanal, trotz der räumlichen Trennung mit einem präsentierten Publikum.<sup>36</sup> Ein weiteres Merkmal wäre die Interaktivität, welche sowohl für die Interaktion zwischen Mensch und Maschine als auch zwischen Menschen gelten kann. Das digitale Theater befasst sich in erster Linie mit dem Grad der Interaktivität bzw. der Rückkopplung zwischen Publikum und Darsteller/-innen und bezieht sich auf eine erhöhte Beteiligung des Publikums während einer Theatervorstellung.<sup>37</sup>

Im weiteren Verlauf dieser Arbeit sollen die Merkmale dieser Darstellungsform, sowohl im digitalen als auch im virtuellen Raum, anhand zwei ausgewählter Fallbeispiele von Bühnensexperimenten deutscher Theaterschaffender aus den Jahren 2020 und 2021 näher untersucht werden. Doch um den Begriff des intermedial geprägten Theaters von heute besser fassen zu können, ist es notwendig, im Vorfeld an diese Analyse, die wichtigsten geschichtlichen Meilensteine der medialen Einflüsse auf das Theater im letzten Jahrhundert in den Fokus zu nehmen.

---

<sup>31</sup> Vgl. Levinson. 2001. *Digital McLuhan*. S. 43.

<sup>32</sup> Vgl. Ebd.

<sup>33</sup> Vgl. Rakow, Christian (2021): *Vom Theater im Netz zum Netztheater*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19784:dokumentation-zoom-in-kurze-vorgeschichte-des-theaters-im-netz&catid=1831&Itemid=60](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19784:dokumentation-zoom-in-kurze-vorgeschichte-des-theaters-im-netz&catid=1831&Itemid=60) (14.11.2021).

<sup>34</sup> Vgl. Ebd.

<sup>35</sup> Vgl. Rakow, 2021.

<sup>36</sup> Vgl. Knowledgr (Hrsg.) (o.A.): *Digitales Theater*. <http://de.knowledgr.com/01463030/DigitalesTheater> (26.12.21).

<sup>37</sup> Vgl. Ebd.

## 2.2 Historische Meilensteine des intermedialen Theaters

### 2.2.1 Das 20. Jahrhundert: Illusionsbrüche, Experimente und Grenzauflösungen

Beim Theater handelt es sich um eine Kunstform, die mehr als 2000 Jahre alt ist und welche sich seither in einer fort dauernden Weiterbildung befindet. Sie hat sich durch alle technologischen und künstlerischen Strömungen und Entfaltungen inspirieren lassen, diese aufgenommen und weitergedacht, sodass das intermediale Theater der heutigen Zeit das Endresultat eines langwierigen Entwicklungsprozess ist, dessen exakter Anfangspunkt sich nicht genau bestimmen lässt.

Fischer-Lichte jedenfalls, vermutet einen ersten Ursprung des intermedialen Theaters im weit gefassten Feld des „experimentellen Theaters“, das sich bereits im frühen 20. Jahrhundert während der Kunstbewegung der Avantgarde herausbildete.<sup>38</sup> Deutschland war, während der 1920er bis zum Beginn der 1930er Jahre im Zuge kultureller und sozialer Umstrukturierungen in Europa, Zentrum einer erregenden Initiative von Künstler/-innen, die das Streben besaßen, das Theater grundlegend neu künstlerisch aufzuarbeiten.<sup>39</sup> Diese stießen neue, wegweisende Entwicklungen in gesellschaftlich-ökonomischen Bereichen an und brachen mit ästhetischen Normen.<sup>40</sup> Das fortschrittliche und innovative Denken der avantgardistischen Revolution löste in der Kunst des Theaters einen Ausbruch aus darstellerischen Konventionen und eine abermalige Reflexion hinsichtlich aller zur Verfügung stehenden künstlerischen und medialen Theatermittel aus. Das neu erlangte Theaterbewusstsein lässt sich zu dieser Zeit bereits verdeutlicht in Werken des Avantgardisten Erwin Piscator (\*1893) wiederfinden. Der Theaterregisseur und Intendant, auch bekannt als der sogenannte „Urvater der Intermedialität“<sup>41</sup>, unterstützte den Einsatz modernster Technik auf der Theaterbühne mit Toneinspielungen und vor allem „durch (die) theaterfremde Verwendung von Film“<sup>42</sup> und lieferte mit seiner Piscator-Bühne schon zu Anfängen des 20. Jahrhunderts viele Inspirationen für das mediale Theater von heute. Neben modernster Technik wie Etagen- und Simultanbühnen, welche mehrere Bereiche des Geschehens zeitgleich darstellten, Laufbänder, motorisierte Brücken und Drehscheiben, setzte Piscator in den 20er Jahren erstmals Bildprojektionen und seit 1925 Dokumentarfilme ein, welche das darstellende Spiel komplettieren und aufwerten sollten.<sup>43</sup> Des Weiteren kommt man, wenn man von den Theaterexperimenten der Avantgarde im 20. Jahrhundert ausgeht, nicht am epischen Theater des Dramatikers Bertolt Brecht (\*1898) vorbei, welches durch den sogenannten „Verfremdungseffekt“, der dem Publikum eine „distanzierte aber reflektierende Haltung“ zusprach, revolutionierte.<sup>44</sup> Sowohl Piscator als auch Brecht machten es sich zum Ziel die Bühnenrealität und dessen Illusionen mit Musik, Beleuchtung, Bühnenbild, Texten und Darsteller/-innen zu brechen, um für das Publikum immer wieder aufs neue eine gewisse Ferne herzustellen.

<sup>38</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erka (1998): *Theater seit den 60er Jahren. Grenzgänge der Neo-Avantgarde*. Tübingen, S. 3.

<sup>39</sup> Vgl. Literaturforum im Brecht-Haus (Hrsg.) (o.A.): *Gesichter der Avantgarde*. <https://fbrecht.de/event/gesichter-der-avantgarde/> (13.11.21).

<sup>40</sup> Vgl. Wikiart - Enzyklopädie der bildenden Künste (Hrsg.) (o.A.): *Avant-Garde*. <https://www.wikiart.org/de/artists-by-art-movement/avant-garde#!#resultType:masonry> (14.11.21).

<sup>41</sup> Vgl. Englhart, Andreas (2013): *Theater der Gegenwart*. München, S. 28.

<sup>42</sup> Vgl. Goertz, Heinrich (1974): *Erwin Piscator in Selbstzeugnissen und Bilddokumenten*. Reinbek, S.7.

<sup>43</sup> Vgl. Wikipedia (Hrsg.) (o.A.): *Episches Theater*. [https://de.wikipedia.org/wiki/Episches\\_Theater](https://de.wikipedia.org/wiki/Episches_Theater) (14.11.21).

<sup>44</sup> Vgl. Fischer-Lichte. 1998. *Theater seit den 60er Jahren*. S. 2-3.

Mit der Zeit etablierten sich Theaterformen, die sich durch Interaktion mit dem Publikum ausmachten.<sup>45</sup> Im Sinne der intermedialen Theaterentwicklungen könnte man dementsprechend davon ausgehen, dass Brecht den Weg bereitete für eine neu erlebte, aktivierende Art der Theatererfahrung, indem er seine Zuschauer/-innen zur kritischen Selbstreflexion engagierte und außerdem für nach ihm folgende Regisseure/-innen eine frei denkende Sichtweise hinsichtlich der medialen Alternativen und Möglichkeiten des Theaters vermachte.

Aus den Entwicklungen der avantgardistischen Historie, bildete sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts seit den 60er Jahren eine neue Kunstform heraus, die vermeintliche Performance-Kunst.<sup>46</sup> Die strikten Räume des institutionalisierten Theaters, sowie die Trennung zwischen Zuschauer/-innen- und Bühnenraum wurden hier aufgehoben, und gingen über zu öffentlichen Plätzen wie Galerien, Museen oder Ateliers. Die Frage nach der Zuschauer/-innenpartizipation und deren Verhältnis zu den Akteur/-innen wurde neu gedacht.<sup>47</sup> Man befand sich plötzlich nicht mehr in einer klar abgegrenzten künstlerischen Situation mit festgesetzten Zuständigkeiten, Verhaltensnormen und Konventionen, sondern befreite das Theaterpublikum aus seiner passiven Teilnahmslosigkeit und forderte von ihm konkretes und kreatives Eingreifen.<sup>48</sup> Erwähnenswert an dieser Stelle ist außerdem der polnische Regisseur Jerzy Grotowski (\*1933),<sup>49</sup> welcher sich in seinem „armen Theater“ von vielen damaligen Theaterkonventionen befreite, angekurbelt von der Omnipräsenz der Massenmedien, vor allem Radio und Fernsehen in den 60er Jahren. Er hinterfragte abermals, auf der Suche nach einer Form eines neuartigen Theaters, die räumliche Beziehung zwischen Schauspieler/-innen und Zuschauer/-innen<sup>50</sup>, welche bereits die rapiden, gleichlaufenden Simultanbewegungen und Geräusche der neuen Medien als alltäglich und vertraut empfanden. Dabei befreite er sich von allen überflüssigen Requisiten und medialen Theatermitteln und beschränkte sein Theater nur auf die Spieler/-innen und seine Kunst. Wenngleich Grotowski kein Befürworter des multi- bzw. intermedialen Theaters an sich war und sich bewusst von Darstellungsmitteln wie dem Video abwandte, leitete sein Schaffen eine weitere emanzipierte Neuordnung der Theatergeschichte ein, welche ein autonomeres Verhältnis mit Theaterinhalten zur Folge hatte.<sup>51</sup> Durch die Umbrüche in dieser Zeit entstanden überdies auf Seiten der Theaterschaffenden sogenannte Produktionskollektive, welche den Zugang zur Entstehung und Interpretation vieler Stücke für immer mehr Beteiligte öffnete.<sup>52</sup> Als Resultat flossen unterschiedliche Inspirationen aus verschiedensten Kunstbereichen in das finale Bühnenprodukt mit ein, darunter genauso aus dem Bereich der visuellen Künste. Das Theater der 60er formte folglich einen zunehmend multimedialen Charakter, da mehr Musik, Tanz, Malerei und Film als gleichberechtigte Theatermittel in das Bühnengeschehen aufgenommen wurden, um mit ihnen, obwohl diese Elemente zu dieser Zeit eher noch nebeneinander als miteinander existierten, ein fortschrittliches und zeitgerechtes Kunsterzeugnis zu er-

<sup>45</sup> Vgl. Beilhammer, Marius (Hrsg.) (o.A.): *Modernes Theater. Besonderheiten und Neuerungen*. <https://www.theaterkapelle.de/modernes-theater-besonderheiten-und-neuerungen/> (13.11.21).

<sup>46</sup> Vgl. Kolesch, Doris (2016): *Theater und Immersion*. <https://blog.berlinerfestspiele.de/theater-und-immersion/> (11.11.21).

<sup>47</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erka (1993): *Kurze Geschichte*. Tübingen, S. 411.

<sup>48</sup> Vgl. Kolesch, 2016.

<sup>49</sup> Vgl. Burzynski, Tadeusz; Osinski, Zbigniew (1979): *Grotowski's Laboratory*. Warschau, S. 101.

<sup>50</sup> Vgl. Wikipedia (Hrsg.) (o.A.): *Jerzy Grotowski*. [https://de.wikipedia.org/wiki/Jerzy\\_Grotowski](https://de.wikipedia.org/wiki/Jerzy_Grotowski) (16.11.21).

<sup>51</sup> Vgl. Burzynski; Osinski. 1979. *Grotowski's Laboratory*. S. 101.

<sup>52</sup> Vgl. Ebd.

schaffen.<sup>53</sup> Weisen die Werke Piscators, Brechts und Grotowski noch sehr vage Ähnlichkeiten zum intermedialen Theater der heutigen Zeit auf, führten diese dennoch zu einem „ausgedehnten Theaterbegriff“ und trugen zudem, laut Fischer-Lichte, zu der „Entgrenzung des Theaters“ bei.<sup>54</sup>

In den späten 60er und frühen 70er Jahren setzte sich die experimentelle Zeit des Theaters fort, in welcher es immer mehr Demokratisierungskonzepte für theaterinterne Prozesse gab und dementsprechend viele Intendanzwechsel stattfanden. Jüngere Autor/-innen und Regisseur/-innen einer neuen Generation von Theatermacher/-innen beschäftigten sich wieder verstärkt mit den „realen geistigen Problemen der Gegenwart“ und bereicherten die Bühne mit ihren komplett neu interpretierten Texten.<sup>55</sup> Dramenskripte wurden in den 70er und 80er Jahren überdies nur noch als grober Leitfaden oder als Vorlage verstanden und Regisseur/-innen setzten sich mit dem Umschreiben klassischer Werke immer häufiger und provokanter über Konventionen hinweg, was als eine Folge der 68-Bewegung zu begründen ist.<sup>56</sup>

Balme gibt außerdem zu verstehen, dass sich durch Avantgardist/-innen, die den bestehenden Kunst- und Kulturbegriff sowie das Modell der herkömmlichen „Guckkastenbühne“ mit ihren fixierten Zuschauer/-innenpositionen in Frage stellten,<sup>57</sup> in diesen Jahren eine erweiterte räumliche Ausbreitung des Spielraumes über den Bühnenrand hinaus vollzog.<sup>58</sup> Man strebte mit der Erschließung innovativer Spielorte und experimenteller Schauplätze wie alte Fabriken, Lagerhallen, Straßen oder gar Waldgebieten, abermals nach einem/einer mit gestaltenden Zuschauer/-in als konstituierende Instanz einer Aufführung nicht nur innerhalb der typischen Theaterräume an.<sup>59</sup> Demnach wurde in den 70er Jahren, unter anderem beeinflusst vom Film und Fernsehen der neu entstandenen visuell-elektronischen Medienlandschaft, „die Entfremdung des Vertrauten“, sowie das Schaffen von Phantasielandschaften „jenseits der realen Logik“, das neue Stilmittel auf der Bühne.<sup>60</sup> Ein Beispiel hierfür stellen diverse Inszenierungen des Regisseurs und Intendanten Frank Castorfs (\*1951) dar, welcher als Theatermittel hauptsächlich zu Videokameras und Leinwänden griff, mittels derer er beispielsweise Schauspieler/-innen in externen Räumen auf der Bühne und durch Nahaufnahmen in einer intimeren Spielweise zeigte, um damit eine eigenartige Perspektive der Wahrnehmung und eine neu gewonnene „Privatheit“ zu ermöglichen.<sup>61</sup>

Im Theater der 90er Jahre sprach man schließlich immer häufiger von einem Forschungsort für Künste und entdeckte darin qualitative, intermediale Mehrwerte, wobei man „andere Künste, Medien und kulturelle Veranstaltungen“ auf der Bühne nahtlos ineinander gleiten ließ.<sup>62</sup> Darüber hinaus

<sup>53</sup> Vgl. Fischer-Lichte. 1998. *Theater seit den 60er Jahren*. S. 8.

<sup>54</sup> Vgl. Fischer-Lichte. 1993. *Kurze Geschichte*. S. 412.

<sup>55</sup> Vgl. Rühle, Günther (1976): *Theater in unserer Zeit*. Frankfurt am Main, S. 212-213.

<sup>56</sup> Vgl. Telekolleg (Hrsg.) (o.A.): *Drama: das zeitgenössische Theater*. <https://www.br.de/telekolleg/faecher/deutsch/literatur/07-literatur-zusammen-100.html> (01.11.21).

<sup>57</sup> Vgl. Paul, Arno (2000): Vom Krebsgang des Stadttheaters. Trotz der nationalen Wiedervereinigung blieb das deutsche Schauspiel im Schatten der siebziger und achtziger Jahre. In: *Forum Modernes Theater*, S. 99-102.

<sup>58</sup> Vgl. Christopher Balme. 2008. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 150.

<sup>59</sup> Vgl. Ebd. S. 102.

<sup>60</sup> Vgl. Ebd. S. 228.

<sup>61</sup> Vgl. Wikipedia (Hrsg.) (o.A.): *Frank Castorf*. [https://de.wikipedia.org/wiki/Frank\\_Castorf](https://de.wikipedia.org/wiki/Frank_Castorf), (02.11.21).

<sup>62</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika (1999): Transformationen. Zur Einleitung. In: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Weiler, Christel (Hrsg.). *Transformationen. Theater der 90er Jahre*. Berlin, S. 7-12. S. 8-9.

fand der Film als visuelles Medium im Theatergeschehen immer größeren Einzug und diente vielen Regisseuren als Vorlage,<sup>63</sup> weswegen Neologismen wie „Theatermovie“<sup>64</sup> und „Crossover“-Experimente gekoppelt an Begriffe wie Montage, Schnitt oder Nahaufnahme für die Bühne häufiger in Umlauf kamen.<sup>65</sup>

Englhart zufolge formte die Gesamtheit an medialen Meilensteinen und Wendepunkten das multimediale Theater des 20. Jahrhunderts, welches noch nebeneinander existierende Medienformate à la Piscator oder Brecht beinhaltete und nun allmählich zu einem intermedialen Theater heranwächst, das verschiedene mediale Formen interagierend miteinander verknüpft.<sup>66</sup> Demzufolge steht das Theater „nun schärfer als je zuvor im Medienwechsel“ und der Begriff der „Intermedialität“ findet in der Theater- und Medienwissenschaft der 90er Jahre immer häufiger Einsatz.<sup>67</sup>

## 2.2.2 Das digitale 21. Jahrhundert

Die fortdauernden Experimente und intermedialen Zusammenspiele der darstellenden Künste aus den vorherigen 50 Jahren ließen den Inszenierungsfokus zu Beginn des 21. Jahrhunderts nun immer weiter in Richtung audiovisueller Medien rücken. Das breitgefächerte und facettenreiche Theater des 21. Jahrhunderts lockte ein Publikum mit veränderten Sehgewohnheiten zu sich und adaptiert, einhergehend mit dessen gegenwärtigen Mediengebrauch, entsprechende Maßnahmen.<sup>68</sup> Neuartige Inszenierungsmöglichkeiten eroberten die Bühne, da es dank der fortschreitenden Digitalisierung und den von Jahr zu Jahr stetigen Verbesserungen und Weiterentwicklungen in Feldern derameratechnologie, optimiertere Bildqualitäten, kompaktere Größen, und damit einen erleichterten Gebrauch mit diversen Einsatzoptionen von Film gab. Audiovisuelle Medien wurden nun verwendet, um ganze Erzählstränge zu veranschaulichen oder um Vorgeschichten und Rückblenden auf eine spielerisch-kreative Art nonverbal dazulegen. Die Verwendung von Videomaterialien ermöglicht dem Theater demnach die Einführung eines neuen Realitätskonzepts im Bühnenbild und boten dem Publikum faszinierende neuartige Eindrücke.<sup>69</sup> Das zunehmende Einblenden von Filmsequenzen, Filmzitate, Bildcollage und schnellerer Bilderwechsel im Theater, als eine crossmediale Bezugnahme auf populäre Film oder Fernsehformate,<sup>70</sup> mithilfe beispielsweise Leinwänden auf der Spielfläche, stellte nur den Anfang einer neuen Stufe im intermedialen Theater dar. Nach und nach kam auch ein speziellerer Einsatz von Kameras hinzu: Beispielsweise spielten die Akteur/-innen hinter den Bühnenkulissen und sendeten mittels Handkameras das Geschehen live nach außen zum Publikum. Mit der elektronischen Technologie, die immer mehr kreative Alternativen bereithielt, gestalteten sich die Inszenierungen immer aufwendi-

<sup>63</sup> Vgl. Eisl, Sonja (2007): Sehe ich einen Film oder bin ich schon im Theater? Das Genre Theaterfilm. In: Kotte, Andreas (Hrsg.). *Theater im Kasten*. Zürich, S.17.

<sup>64</sup> Vgl. Eisl. 2007. *Das Genre Theaterfilm*. S. 31.

<sup>65</sup> Vgl. Rajewski. 2002. *Intermedialität*. S. 42.

<sup>66</sup> Vgl. Englhart. 2013. *Theater der Gegenwart*. S. 86.

<sup>67</sup> Vgl. Balme. 2008. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 156.

<sup>68</sup> Vgl. Ebd.

<sup>69</sup> Vgl. Beilhammer, o.A.

<sup>70</sup> Vgl. Lengers, Brigit; Matzke, Mieke; Arioli, Ann-Marie (2003): „Film und Theater – Produktive Mischverhältnisse und Missverständnisse“. In: *Dramaturg 2* (Hrsg.). S. 19-22. S. 20-21.



ger und ressourcenintensiver.<sup>71</sup> Diese ersten Integrationen verschiedenartiger Medien, ließen zum ersten Mal in der Geschichte des intermedialen Theaters, eine in der Tat „hybride Form“ aus Theater und filmischen Elementen in Inszenierungen aufblühen, wobei das Theater erneut sein Vermögen unter Beweis stellte, sich verschiedenster Medienformate zu Eigen zu machen, ohne dass diese ihre Spezifität und Charakteristika einbüßen.<sup>72</sup> Anstelle der bislang vorherrschenden Multimedialität aller Theaterrmittel, im Sinne eines „rein dekorativen Medieneinsatzes“<sup>73</sup>, treten Medien im modernen Millennium hinsichtlich der Intermedialität gleichberechtigt als innovative Teilelemente der Performance auf der Bühne in Erscheinung.<sup>74</sup>

Das in der Theaterwissenschaft wohl noch umstrittenste Phänomen der Medieneinflüsse im Theater erweist sich als die virtuelle Welt, sprich das Internet. Dahingehend hat der corona-bedingte Lockdown die Digitalisierung in den Häusern vorangetrieben und viele Theaterschaffende für digitale Experimente motiviert sowie neue Wege für Theater im virtuellen Raum geebnet.<sup>75</sup>

### 2.2.3 Die Corona-Pandemie als Beschleuniger des Theaters im Netz

Nach den jüngsten Erhebungen des Deutschen Bühnenvereins mussten seit Beginn der Corona-Pandemie im Frühjahr 2020 insgesamt 142 deutsche Staatstheater, Stadttheater und Landesbühnen sowie 199 Privattheater damit umgehen,<sup>76</sup> dass das Zusammenkommen des analogen Publikums in großen Sälen, und damit die gemeinschaftliche Ko-Präsenz vor Ort seither nicht mehr möglich war.<sup>77</sup> Dies hatte enorme Auswirkungen auf die Kulturszene, wie die folgenden Zahlen belegen: Laut einer aktuellen Prognos-Studie, welche im Auftrag des „Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft“ des Bundes durchgeführt wurde, betragen die Umsatzeinbußen im Jahr 2020 22,4 Milliarden Euro, ein Rückgang von 13 Prozent gegenüber 2019.<sup>78</sup> Nach Angaben des Deutschen Kulturrats ist dies der stärkste Rückgang seit dem Jahr 2009. Die Coronakrise hatte die größten Folgen auf den Markt der darstellenden Künste mit einem Umsatzrückgang um 85 Prozent. Laut Prognos wurden diese Teilmärkte bei der Umsatzentwicklung sogar „um mindestens 14 Jahre zurückgeworfen“.<sup>79</sup> Daraufhin beschwerten sich viele Regisseur/-innen sowie Indendant/-innen und reagierten mit Klagen, weil die Theaterhäuser von der Politik als nicht systemrelevante Freizeitgestaltung eingestuft wurden.

In dieser Notlage wurde unter dem Druck der mehrmonatigen Schließungen von Spielstätten nicht

<sup>71</sup> Vgl. Beilhammer. o.A.

<sup>72</sup> Vgl. Enghart. 2013. *Theater der Gegenwart*. S. 85.

<sup>73</sup> Vgl. Kotte. 2007. *Theater im Kasten*. S. 7.

<sup>74</sup> Vgl. Von Kaenel, Silvie (2007): Was vermag Video auf dem Theater?. In: Kotte, Andreas (Hg.). *Theater im Kasten*. Zürich: Chronos 2007. S. 91-160. S. 137.

<sup>75</sup> Vgl. Reucher, Gaby (2021): *Theater im Lockdown. Wie Theater Corona überstehen*. <https://www.dw.com/de/lockdown-theater-corona-pandemie/a-56391077> (24.12.21).

<sup>76</sup> Vgl. Ebd.

<sup>77</sup> Vgl. Grawinkel-Claassen, Katja (2021): *Das beteiligte Publikum*. <https://www.fft-duesseldorf.de/journal/das-beteiligte-publikum-oder-the-people-formerly-known-as-the-audience> (13.11.2021).

<sup>78</sup> Vgl. Peitz Christiane (2021): *Künste in der Corona-Pandemie. Diese Zahlen belegen die dramatischen Umsatzrückgänge*. <https://www.tagesspiegel.de/kultur/kuenste-in-der-corona-pandemie-diese-zahlen-belegen-die-dramatischen-umsatzrueckgaenge/26947306.html> (21.12.21).

<sup>79</sup> Vgl. Ebd.

nur in klassischen Theaterhäusern, sondern auch in freien Gruppen und spontan gebildeten Künstler/-innenteams mit neuartigen Auftrittsmöglichkeiten des Theaters auf der Bühne im digitalen Raum experimentiert. Die Aktivitäten und Formate des „Theaters im Netz“ bzw. des „digitalen Theaters“, in welchen das darstellende Spiel spezifisch für eine Onlineausstrahlung produziert wird, haben sich in den Monaten ab dem ersten Corona-Lockdown schlagartig erweitert, um auch auf rein digitalen Wegen wieder Begegnungen stattfinden zu lassen und das Publikum ins Kunstereignis einzubeziehen.<sup>80</sup> Basierend auf einem Publikum, das die digitalen Veranstaltungen aktiv mitgestalten sollte, sind diverse Live-Produktionen mit offenen Feedbackkanälen entstanden, auf die im nächsten Kapitel dieser Arbeit näher eingegangen wird. Dazu gehörten Live-Streams mit Chat-Funktionen zum Öffnen sozialer interaktiver Plattformen, Video-Chat-Inszenierungen in Konferenzkanälen wie Zoom, Messenger-Spiele, Virtual-Reality-Bühnenräume, Hybrid-Formen aus Theater, Film und Social-Media-Anwendungen wie Telegram<sup>81</sup>, die die Bühnen-Performance digital mobil machen sollten.<sup>82</sup> Die Homepages dieser Häuser haben sich zu Mediatheken gewandelt, die ihr zunächst erst in Ansätzen vorhandenes digitales Angebot stetig erweiterten. Des Weiteren entstanden professionelle Streaming-Plattformen, wie der *nachtkritikstream*, *spectyou*, oder *dringeblieden.de*.

Die theoretischen Parameter des Netztheaters, basierend auf der Notwendigkeit Theater im Internet stärker mit den Rezeptionsgewohnheiten der digitalen Zuschauer/-innen zu verknüpfen, wurden wie folgt formuliert: Die digitale Theaterproduktion soll „das Publikum von aktiven Rezipient/-innen zu handelnden Akteur/-innen des Werks machen“, wobei es nicht mehr darum ginge, die Spielenden auf die heroische Reise zu begeben, sondern „stattdessen macht das Publikum die Heldenreise im digitalisierten Theater selbst und kann über Rückkanäle Einfluss auf diese Reise nehmen“, schrieb der Berliner Autor Fabian Raith.<sup>83</sup>

Man kann demnach festhalten, dass das Theater schon seit der letzten 100 Jahre danach strebt, den klar abgegrenzten Spielraum mit medialen Mitteln jeglicher Art über den Bühnenrand hinaus zu erweitern und dabei das Publikum zur kreativen Interaktion am künstlerischen Ereignis anzuregen. Das Verhältnis zwischen Bühnenperformance und Zuschauenden, ob analog oder nun auch digital, wird stets neu gedacht, wobei das zunächst passive und teilnahmslose Publikum über die Jahre einen aktivierenden Prozess durchmachte: War der/ Zuschauende zu Beginn der medialen Experimente noch ein/e distanzierte/r und reflektierte/r Beobachter/-in, so ist er/sie heute in Zeiten der Virtualität ein/e handelnde/r Akteur/-in, der/die für seine/ihre eigene Heldenreise verantwortlich gemacht werden kann. Im weitere Verlauf dieser Arbeit wird sich daher mit der Veränderung der Rolle des/der Rezipienten/-in im digitalisierten Theater beschäftigt und herausgefunden, wie dies mit dem Begriff der Immersion zusammenspielt.

Um das vorangegangene Kapitel zusammenzufassen, lässt sich also sagen, dass das heutige Theater vor allem anhand zwei herausstehender Begriffe charakterisiert werden kann, welche ei-

<sup>80</sup> Vgl. Diesselhorst, Sophie; Rakow, Christian (2020): *Piratinnen und Komplizen. Der Aufstieg des Netztheaters während der Pandemie*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18722:der-aufstieg-des-netztheaters-waehrend-der-pandemie&catid=101&Itemid=84](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18722:der-aufstieg-des-netztheaters-waehrend-der-pandemie&catid=101&Itemid=84) (05.01.22).

<sup>81</sup> Vgl. Rakow, Christian (2020): *Das Theater und sein Digitales Double*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17950:nachtkritikstream-wie-das-streamen-von-abgefilmtem-theater-der-buehnenwelt-neue-kulturelle-bedeutung-verschaffen-kann&catid=1768&Itemid=60](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17950:nachtkritikstream-wie-das-streamen-von-abgefilmtem-theater-der-buehnenwelt-neue-kulturelle-bedeutung-verschaffen-kann&catid=1768&Itemid=60) (05.01.22).

<sup>82</sup> Vgl. Grawinkel-Claassen, 2021.

<sup>83</sup> Vgl. Raith, Fabian (2020): *Theater im Home Office*. [https://medium.com/@der\\_fabs/theater-im-home-office-506c3d64ee3d](https://medium.com/@der_fabs/theater-im-home-office-506c3d64ee3d) (04.01.22).

nen konstanten Einfluss auf die Art und Weise, wie Theater insbesondere seit der Corona-Pandemie geschaffen wurde, hatten und in Zukunft wahrscheinlich immer häufiger von Bedeutung sein werden: Intermedialität und Digitalisierung. Dennoch löst das digitale und virtuelle „Theater im Netz“ eine breite Diskussion unter Medien- und Theaterkritiker/-innen aus. Strittig ist unter den Akteur/-innen der Debatte, inwiefern das digitale Abbild des analogen Bühnenwerks ihren ästhetischen Wert widerspiegeln könne<sup>84</sup> und ob gestreamte Theaterproduktionen im größeren, öffentlichen Interesse liegen.<sup>85</sup> Da tragfähige empirische Untersuchungen und Studien bezüglich des Mehrwertes solcher Experimente noch ausstehen, soll die vorliegende Arbeit erste Schlüsse zur Beantwortung dieser Fragen liefern. Dafür werden im nächsten Kapitel einige dieser neuerdachten, alternativen Bühnenexperimente in Deutschland ab dem Jahr 2020 und die einhergehenden Reaktionen des Theaterpublikums zusammengetragen.

### 2.3 Ein Blick auf die Experimente deutscher Theaterhäuser seit der Corona-Pandemie 2020

Auf gestiegene Infektions-Fallzahlen folgten die ersten Corona-bedingten Verordnungen, die die kulturelle Teilhabe der Zuschauer/-innen im Theater in der analogen Form vor Ort für eine gewisse Zeit unmöglich machten. Diese durch die Pandemie ausgelöste Zwangspause für den klassischen Theaterbesuch führte dazu, dass die technische und personelle Infrastruktur der Stadt-, Staats- und Landestheater in Deutschland überprüft und zeitgemäß angepasst wurde, wodurch viele digitale Angebote von eigentlich nicht-digitalen Theaterinstitutionen hervorgebracht wurden, die ihr Programm online zur Verfügung stellten.<sup>86</sup> Denn in Zeiten von Corona blieb den Theatereinrichtungen unter den wenigen Wegen, um mit ihrem Publikum in Kontakt zu kommen und ihre Spielpläne anzubieten, hauptsächlich das Internet. Viele analoge Formate verlagerten sich in den digitalen Raum und Streaming wurde häufig das Mittel der Wahl.<sup>87</sup>

Um den Begriff „Streaming“ für das Nachkommende noch einmal genauer zu erklären, folgt sogleich eine Definition: Bei Streaming handelt es sich, kurz gesagt, um eine Übertragungstechnologie von audiovisuellen Inhalten im Internet.<sup>88</sup> Der kontinuierlich gesendete, multimediale Datenstrom ist auf einem Server verfügbar und wird, anders als beim Herunterladen von Dateien, nicht auf dem Speichersystem des mobilen Endgerätes gespeichert. Der/die Rezipient/-in empfängt diesen durch einen Client und kann die Inhalte dort mittels einer speziellen Software in Echtzeit auf

<sup>84</sup> Vgl. Rüping, Christopher (2020): Theaterpodcast (24) – *Monika Gintersdorfer und Christopher Rüping sprechen über die Coronakrise, Theater im digitalen Raum und den hyperaktiven Stillstand*. [online podcast]. 01.04.20, Verfügbar unter [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17917:theaterpodcast-24-monika-gintersdorfer-und-christopher-rueping-sprechen-ueber-die-coronakrise-theater-im-digitalen-raum-und-den-hyperaktiven-stillstand&catid=101&Itemid=84](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17917:theaterpodcast-24-monika-gintersdorfer-und-christopher-rueping-sprechen-ueber-die-coronakrise-theater-im-digitalen-raum-und-den-hyperaktiven-stillstand&catid=101&Itemid=84) (abgerufen am 23.12.21).

<sup>85</sup> Vgl. Glaap, Rainer (2020): *Entgelt als Abschaltfaktor. Theater-Streams: Wer nutzt das Angebot? – Eine Umfrage*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18024:theater-streams-nutzen-sie-das-angebot-eine-umfrage&catid=101&Itemid=84](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18024:theater-streams-nutzen-sie-das-angebot-eine-umfrage&catid=101&Itemid=84) (04.11.22).

<sup>86</sup> Vgl. Theater Dortmund (Hrsg.) (o.A.): *Digitales Theater als „neue“ Perspektive?* <https://www.theaterdo.de/produktionen/detail/digitales-theater-als-neue-perspektive/> (23.11.21).

<sup>87</sup> Vgl. Haas, Sabine (2021): *Digitale Konzerte, Museen und Theater - Hat das alles eigentlich eine Zukunft?* <https://www.kultur-blog.de/digitale-konzerte-museen-und-theater-zukunft/> (18.10.21).

<sup>88</sup> Vgl. Zaffagni, Marc (2021): *Streamen - Was ist das? Eine Definition*. [https://www.futura-sciences.com/de/streamen-was-ist-das-definition\\_3619/](https://www.futura-sciences.com/de/streamen-was-ist-das-definition_3619/) (12.12.21).

einem Device unmittelbar wieder geben.<sup>89</sup> Streaming kann zusätzlich in zwei Übertragungsarten unterschieden werden, einerseits in die nicht-interaktive Übertragung bzw. das Live-Streaming und andererseits in die interaktive Übertragung bzw. das Video-On-Demand-Streaming.<sup>90</sup>

Die deutschen Streaming-Angebote unterscheiden sich jedoch von Theaterhaus zu Theaterhaus: ob als Live-Streaming-Variante oder als VOD, ob ganze Stücke oder nur einzelne Ausschnitte, ob Führungen durch die Stadt oder Workshops im eigenen Haus, mit Anmeldung oder ohne, kostenpflichtig oder kostenlos. Im Folgenden werden diese Formate aus den Programmen der Theaterhäuser kurz vorgestellt und aufgeführt wie das Publikum auf diese neuen Ideen reagierte, die während des Lockdowns entstanden sind und weitergedacht wurden. Dafür werden zunächst die Spielpläne zahlreicher Theaterhäuser auf die veröffentlichten Streaming- und Digitalangebote bzw. auf neu entstandene Digitalsparten im Spielplan untersucht sowie die Ergebnisse der explorativen Studie „Digitale Kulturangebote im Kontext der Corona-Pandemie“ von Engel und Neuendorf in die Auswertung mit einbezogen. Die beiden Autorinnen haben im Rahmen ihres Masterstudiums an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg mittels Online-Fragebogen zwischen Mai und Juni 2020 137 Nutzer/-innen von digitalen Kulturangeboten in den Sparten Konzert, Kunstaussstellungen, und (Musik-)Theater, sowie sieben Produzent/-innen dazu befragt, um einen möglichst diversen und multiperspektivischen Zugang zu erhalten.<sup>91</sup>

Natürlich stellen die folgenden Seiten nur einen kleinen Teil des repräsentativen, deutschlandweiten Angebots an die möglichen digitalen Formate der letzte Zeit dar, so wurden beispielsweise die Angebote der Kinder- und Jugendtheater bewusst ausgelassen, da dies den Rahmen dieser Arbeit überschreiten würde.

Als erstes Beispiel ist das Berliner Ensemble zu nennen, welches stetig sein digitales Angebot unter dem Namen *BE at home* erweitert, das ab März 2020 eingeführt wurde. Die Zuschauenden finden auf der neuen digitalen Sparte aktuelle Backstage-Impressionen, Mitschnitte der sogenannten „Einblick“-Gespräche des Theaters, Aufzeichnungen des Berliner Ensemble Brecht-Symposiums und regelmäßig neue digitale Projekte, wie die Webserie „Exil/Backstage“.<sup>92</sup> Zudem veröffentlichte das Theater einen „Brecht-Audiospaziergang“, den die Zuschauenden individuell während des Lockdowns in Berlin erleben konnten. Unter *BE live* etabliert das Ensemble unter anderem sogar regelmäßige Live-Streams mit ausgewählten Publikumsgesprächen und Diskussionen, bei denen die Zuschauenden den Austausch live von Zuhause verfolgen und sogar per Chat, über den offiziellen Facebook-Account des Berliner Ensembles, Fragen an die Beteiligten stellen können.<sup>93</sup> Die Münchner Kammerspiele eröffneten ebenso einen neuen digitalen Theaterraum seit der Corona-Krise, namens die *Kammer 4*, in dem jeden Tag interne Mitschnitte von Inszenierungen online gezeigt und unter anderem auch „Live-Cam-Performances“ veröffentlicht werden: Die Schauspieler/-innen der Kammerspiele filmen sich dort live in ihren einzelnen Wohnzimmern und spielen die Stü-

---

<sup>89</sup> Vgl. Ebd.

<sup>90</sup> Vgl. Goldstein, Carsten H. (2017): Die urheberrechtliche Betrachtung des audiovisuellen Streaming aus Nutzersicht. In: *Studien zum Gewerblichen Rechtsschutz und zum Urheberrecht*. Hamburg.

<sup>91</sup> Vgl. Engel, Louise; Neuendorf, Isabel (2020): *Digitale Kulturangebote im Kontext der Corona-Pandemie. 20 Gedanken aus dem Neuen Normal*. [https://kmm.hfmt-hamburg.de/wp-content/uploads/2020/09/Studie\\_Digitale-Kulturangebote-im-Kontext-der-Corona-Pandemie.pdf](https://kmm.hfmt-hamburg.de/wp-content/uploads/2020/09/Studie_Digitale-Kulturangebote-im-Kontext-der-Corona-Pandemie.pdf) (20.10.21).

<sup>92</sup> Vgl. Berliner Ensemble (Hrsg.) (o.A.): *Be At Home*. <https://www.berliner-ensemble.de/BE-at-home> (19.12.21).

<sup>93</sup> Vgl. Ebd.

cke digital zusammen mit den anderen Figuren auf einem Split-Screen, wobei auch das Publikum teilnehmen kann.<sup>94</sup>

Der Arbeitskreis Junges Theater Baden-Württemberg präsentiert mit der Webseite *theater-stream.de* ebenso die Möglichkeit, einige digitale Anbieter der regionalen Bühnen im Umkreis online zu schauen.<sup>95</sup> Initiiert und organisiert wird der Arbeitskreis, bestehend aus 13 baden-württembergischen Theatern, von der Jungen Ulmer Bühne und soll vor allem für den Einsatz im schulischen Rahmen geeignet sein. Die Beteiligten reichen vom Staatstheater bis zu Bühnen der freien Szene und bieten diverse Live-Streams und Theaterfilme on Demand, die für diese Plattform exklusiv produziert werden. Die verfilmte VOD-„Faust“-Inszenierung von Sina Baajour ist das Startprojekt des Verbandes.

Das Schauspiel Köln hat wiederum ein neues Streaming-On-Demand-Portal für Theaterfans aufgebaut, namens *Dramazon Prime*, das ausgewählte Theater-Streaminszenierungen, einen Podcast, zahlreiche andere Hörspiele, digitale Gesprächsformate und Features mit dem Ensemble umfasst. Eines der wohl erfolgreichsten digitalen Produkte die das Haus im letzten Jahr außerdem hervorbrachte, ist die sechsteilige Online-Serie „Edward II“ von Regisseurin Pinar Karabulut, dessen erste Folge Februar 2021 ihre Premiere feierte.<sup>96</sup>

Ein weiteres deutsches Theaterhaus, welches eine Video-On-Demand-Webserie entwickelte, ist das Münchner Volkstheater, das diese mit Regiestudierenden der HFF München umsetzte. „Spielzeit“, so der Titel der Serie, bietet dem/der Zuschauer/-in Einblicke in den Theateralltag während einer Pandemie, auf der Vorlage von Arthur Schnitzers „Reigen“.<sup>97</sup>

Das Theater Osnabrück konzipierte sogar ein VOD-Ermittlungsthiller-Format einer Theater-Web-Serie mit dem Titel „Dominique Schnizer: Tödliche Entscheidung“, bestehend aus drei Folgen. Zusätzlich war die Serie für die Zuschauenden interaktiv, so hatte das Publikum beim Live-Stream der Premiere sogar die Möglichkeit, per Abstimmung via Internet direkten Einfluss auf den Verlauf der Handlung zu nehmen.<sup>98</sup>

Ein ähnliches Format bot auch die Staatsoper Hannover seinen Publikum mit dem Video-Online-Spiel „Mission Lauschangriff“, ein hybrides Spielkonzept vom Club XS, bestehend aus einem interaktiven Audio- und Video-integrierten Brett- und Rollenspiel, bei dem der/die Zuschauende zu Hause selbst Teil des Schaffungsprozesses des Musiktheaterstückes werden kann.<sup>99</sup>

Die Studie von Engel und Neuendorf fand außerdem heraus, dass neben der Möglichkeit, die Angebote auf den eigenen, offiziellen Websites der Institutionen zu sehen, die Theaterhäuser dafür hauptsächlich die Plattform *YouTube* als Distribution nutzen.<sup>100</sup> Das Freiburger Schauspielhaus macht von der Plattform *YouTube* dementsprechend Gebrauch und gründete dort einen eigenen Streaming-Kanal, das *Theater Freiburg Digital*. Aus der Not heraus, entstand hier durch das Team

<sup>94</sup> Vgl. Hänsch, Johanna (2020): *Der digitale Kulturtipp des Tages: Theater im virtuellen Raum - die Kammer 4 der Münchner Kammer-spiele*. <https://www.ad-magazin.de/article/kulturtipp-theater-die-kammer-4-muenchner-kammerspiele> (05.01.22).

<sup>95</sup> Vgl. Theater-Stream (Hrsg.) (o.A.): *Goethes Faust*. <https://www.theater-stream.de/stuecke/goethes-faust/> (26.12.21).

<sup>96</sup> Vgl. Schauspiel Köln (Hrsg.) (o.A.): *Edward II*. <https://www.schauspiel.koeln/spielplan/a-z/edward-die-liebe-bin-ich/> (26.12.21).

<sup>97</sup> Vgl. Vimeo (Hrsg.) (o.A.): *Spielzeit- Eine Webserie des Münchner Volkstheaters*. <https://vimeo.com/showcase/8383324> (28.12.21).

<sup>98</sup> Vgl. Kolter, Ulrike (2021): *Stream-Planer. Wer streamt was?* <https://www.die-deutsche-buehne.de/wer-streamt-was> (15.12.21).

<sup>99</sup> Vgl. Staatsoper Hannover (Hrsg.) (o.A.): *Ein hybrides interaktives Musiktheater-Spiel vom Club XS*. [https://www.staatstheater-hannover.de/de\\_DE/mission-lauschangriff](https://www.staatstheater-hannover.de/de_DE/mission-lauschangriff) (22.12.21).

<sup>100</sup> Vgl. Engel; Neuendorf, 2020.

und den Intendanten ein Format, dessen Programm im Home-Office produziert wird und jeden Tag eine neue kreative Mischung aus Probenzuschnittschnitten, Inspirationen aus dem Kunstgeschehen und Musik bietet.<sup>101</sup>

Das Deutsche Theater Berlin veröffentlichte auf YouTube im Weiteren einen Film von Jim Rakete, namens „Schwester.von“, basierend auf den Monolog „Ismene, Schwester von“. Als eine Hybridform aus Theater und Film übersetzte der Berliner Fotograf und Filmemacher unter Lockdown-Bedingungen den Stoff ins Filmische und thematisiert dabei die Einschränkung und das Eingeschlossenen selbst. Der Film feierte Premiere im März 2021 als Video-On-Demand Stream auf dem YouTube-Kanal von radioeins.<sup>102</sup>

Die Schaubühne Lindenfels Leipzig brachte im Übrigen neun Gedichte von Joseph Brodsky, verfilmt in neun Kapiteln als kostenfreier Video-Stream unter dem Namen „Brodsky...Ferngespräche“ auf YouTube heraus.<sup>103</sup>

Die Theaterhäuser produzieren jedoch nicht nur neue Formate für den digitalen Raum, sondern stellen ihren digitalen Zuschauern via VOD oftmals auch Videomitschnitte älterer Stücke und Aufnahmen beendeter Vorführungen zur Verfügung, wie das Thalia Theater Hamburg, welches unter *ThaliaStream* online täglich Inszenierungen und Veranstaltungen aus seinem Repertoire der vergangenen Jahrzehnte teilt. Darunter finden sich sowohl Klassiker wie *Goethes Faust*, aber auch Dokumentationen über das Theater in Zeiten von Corona. Viele Häuser stellen den Zuschauenden neben Stückinszenierungen auch Diskussionsrunden und Gesprächsformate zur Verfügung.<sup>104</sup> Auf dem Kanal *ThaliaVideo* bietet das Thalia Theater außerdem eine Auswahl verschiedener Video-Projekte, darunter auch das Talkshow-Format „Thalia Actors Studio“, welches die Ensemble-Schauspieler/-innen und ihr Publikum bei einem digitalen Wiedersehen miteinander ins Gespräch bringt.<sup>105</sup> Unter *ThaliaAudio* werden den Zuhörer/-innen verschiedene Audioangeboten. Dazu zählen der Thalia Podcast oder das Hörspielprojekt #Décaméron-19: Ein reines online Sound-Projekt, bei dem zusammen mit anderen Theaterhäusern in ganz Europa, die Ensemblemitglieder des Thalia Theaters „Il Decamerone“ von Giovanni Boccaccio, Geschichten über Vergänglichkeit, vorlesen.

Andere Theaterhäuser bieten ihrem Publikum ebenso Hörspiele und Podcasts an, so auch das Residenztheater München, welches 2021 das zehnteilige Hörbuch „Die Sehnsucht der Kaltblüter“ herausbrachte, basierend auf einem Roman des Ensemblemitglieds des Theaters Wolfgang Maria Bauer, welcher sein Manuskript mit dem Ensemble speziell dafür einsprach. Das Hörbuch ist in der Mediathek des Residenztheaters zum Download mit täglich neuen Folgen für die Zuhörer verfügbar.<sup>106</sup>

Über einen direkten Zugang auf der offiziellen Webseite des Staatstheaters Braunschweig gelangt man gleichermaßen zu diversen Streaming-Angeboten, Videos, Hörbüchern, Trailern und Audio-

<sup>101</sup> Vgl. Gruneberg, Anne (2020): *Das Theater Freiburg spielt jetzt auf YouTube weiter*. <https://fudder.de/das-theater-freiburg-spielt-jetzt-auf-youtube-weiter--184338726.html> (25.12.21).

<sup>102</sup> Vgl. Drinnengeblieben (Hrsg.) (o.A.): *Schwester.von*. <https://dringeblieben.de/videos/schwestervon> (22.12.21).

<sup>103</sup> Vgl. Youtube (Hrsg.) (o.A.): *Schaulinde*. <https://www.youtube.com/user/Schaulinde> (22.21.21).

<sup>104</sup> Vgl. Engel; Neuendorf, 2020.

<sup>105</sup> Vgl. hamburg.de (Hrsg.) (o.A.): *Hamburger Kultur für zu Hause. Theater und Bühnen*. <https://www.hamburg.de/kultur-digital/13757102/theater/> (12.12.21).

<sup>106</sup> Vgl. Residenz Theater (Hrsg.) (o.A.): *Resi liest: Die Sehnsucht der Kaltblüter*. <https://www.residenztheater.de/stuecke/detail/resi-liest-die-sehnsucht-der-kaltblueter> (12.12.21).

Einführungen aller Sparten des Hauses.<sup>107</sup>

Auch das Staatstheater Saarbrücken startete online mit Streaming-Angeboten und interaktiven Formaten.<sup>108</sup> Geboten werden dem/der Zuschauenden diverse Talks, Podcasts, Lesebühnen, Live-Konzerte und obendrein neue Online-Premieren und Nachgespräche mit Dramaturg/-innen und Regisseur/-innen, ein literarisch-musikalischer Audio-Walk via Podcast und ein Talk über die Kooperation des Staatstheaters.

In den Podcasts „Studio Spielhaus“, „Händewaschen“ und „TurmTable“ des Nationaltheater Mannheims spricht das Team des Theaters mit seinen Gästen über Politik, Wissenschaft, Sport und Kunst und diskutiert die Fragen des Zusammenlebens und des Menschseins im Zusammenhang zum Theater und der Corona-Pandemie. Darüber hinaus konzipierte das Nationaltheater einen Sound-und Audiowalk durch Mannheim namens „Umgraben“, in welchem das Publikum sich sogar interaktiv beteiligen und die Stadt neu erleben kann. Dafür haben Autor/-innen für einzelne Orte oder Strecken literarische Texte geschrieben.<sup>109</sup>

Eine ähnliche Idee hatte auch das Theater Dortmund. Mit dem digitalen Format *Mapping Dortmund* blickt das Schauspiel auf die Stadt Dortmund und ihre besonderen Orte sowie die Geschichten hinter den Orten.<sup>110</sup> Die Zuschauenden können dort die Stadt aus einer anderen Perspektive neu kennen lernen, indem sie sich durch unterschiedliche Medienbeiträge klicken, wie kurze Texte, Interviews oder Audiodateien, Fotos, Videos oder Cartoons. Neben Schauspiel verlegten auch die Sparten Oper, Ballett und Philharmoniker ihre Tätigkeit bis zur Wiederaufnahme der Publikumsvorstellungen ins Internet und erstellten einen Digitalspielplan mit neuen Konzepten und Theaterformaten, Live-Streams von Festivals oder Diskussionen, Workshops, Online-Führungen, Backstage-Interviews, Tipps und Tricks-Projekte und Off Stage Making-Of Beiträge.<sup>111</sup>

Die explorative Studie von Engel und Neuendorf ergab, dass seit Beginn der Maßnahmen zur Corona-Pandemie im März 2020 diese digitalen Kulturangebote im Bereich (Musik-)Theater von den Zuschauenden tatsächlich vermehrt wahrgenommen wurden, wobei der Anteil der Zuschauer/-innen von Streaming-Angeboten um 10% und die Bekanntheit solcher Angebote zusätzlich von 19% auf 90% gestiegen ist. Außerdem haben die Autorinnen untersucht, wie hoch der Anteil der Befragten ist, die während der Corona-Pandemie erstmalig mit digitalen Kulturangeboten in Kontakt gekommen sind und dabei einen Prozentsatz von 70% im Bereich (Musik-)Theater ausgemacht.

Ergänzend zu diesen Ergebnissen muss jedoch gesagt werden, dass das digitale Theaterprogramm der Häuser zwar offenbar als interessant wahrgenommen, es den befragten Zuschauenden allerdings weniger Spaß mache als ein nach wie vor bevorzugter Besuch analoger Theaterangebote. Ein paar der Gründe, die in der Studie gelistet wurden, seien einerseits vor allem der im digitalen Streaming-On-Demand fehlende Live-Moment, der ein echtes Theatererlebnis für die Zuschauenden immer noch ausmache. Durch SOD-Angebote würde außerdem die Besonderheit und Einzigartigkeit des Erlebnisses abgeschwächt. Viele dieser digitalen Theater-Events werden

<sup>107</sup> Vgl. Staatstheater Braunschweig (Hrsg.) (o.A.): *Digitale Bühne*. <https://staatstheater-braunschweig.de/digitale-buehne/> (12.12.21).

<sup>108</sup> Vgl. Staatstheater Saarland (Hrsg.) (o.A.): *Digitale Bühne*. <https://www.staatstheater.saarland/aktuell/info/digitale-buehne> (12.12.21).

<sup>109</sup> Vgl. NTM Digital (Hrsg.) (o.A.): *Große Bühne*. <https://www.nationaltheater-mannheim.de/de/index-digital.php> (13.12.21).

<sup>110</sup> Vgl. Theater Dortmund (Hrsg.) (o.A.): *tdoDigital. Der digitale Spielplan*. <https://www.theaterdo.de/digital> (13.12.21).

<sup>111</sup> Vgl. Westfalium (Hrsg.) (2021): *Das Theater Dortmund spielt digital*. <https://westfalium.de/2021/02/11/das-theater-dortmund-spielt-digital/> (14.12.21).

auch von Kritiker/-innen aus dem Theater- und Medienbereich als unzureichend durchdachte „Notlösungen“ oder „Ausweichangebote“ beschrieben, die die Pandemie als Ausnahmesituationen hervorbringe und es nicht schaffen, wirklich zu überzeugen.<sup>112</sup> Darüber hinaus wurde als Mangel das fehlende Miteinander genannt, sprich der Austausch im Publikum, das gemeinsame Theatererlebnis sowie der Kontakt mit den Darstellenden. Da man die Schauspieler/-innen im Stream nicht genau beobachten könne, würden die Gefühle und Emotionen nicht ausreichend transportiert werden, weswegen die Atmosphäre, Stimmung, Spannung und Intensität vermisst werden würde, sodass kein richtiges Theatergefühl aufkäme, weil man sich nicht physisch in einem Saal befände. Eine Befragte kritisiert außerdem, SOD Angeboten würden die Eindrücke einer Theaterproduktion verändern und verzerren, wobei einige andere Theater-Streams mit einem „abgespeckten“ Kinobesuch verglichen werden. Dies wird bestärkt durch die Kritik an der technischen Umsetzung, wie der Bild- und Tonqualität, maßgeblich bedingt durch Kameraeinstellungen und Schnitt, welche den Eindruck der Zuschauenden einschränke und lenke. Diese Kriterien haben unter anderem die Folge, dass sich die Befragten schlechter und kürzer auf die Rezeption des Stückes konzentrieren können und abgelenkter seien, als im traditionellen analogen Raum. Trotz verschiedenster Plattform, wie beispielsweise auf *Spektyou* oder *Nachtkritik*, auf denen die unterschiedlichsten digitalen Theaterangebote aus dem deutschsprachigen Raum zusammengefasst online angeboten und diskutiert werden, verspüren die Befragten dennoch ein Gefühl des „zu viel“ im digitalen Raum, also ein digitales Überangebot, welches teilweise sogar zur Ermüdung, Übersättigung und Orientierungslosigkeit bei den Besucher/-innen führe. Jede Theaterinstitution die es sich leisten konnte, schien zu streamen und die Quantität der Streaming-Angebote stelle schließlich eine immer größer werdende Nachfrage nach Qualität.<sup>113</sup>

Das Hauptanliegen, das sowohl bei dem befragten Theaterpublikum als auch bei den Theater-schaffenden auf der Produktionsseite immer wieder formuliert wurde, ist es dementsprechend einen Mehrwert und ein Gemeinschaftsgefühl im Bereich digitaler Angebote zu schaffen.<sup>114</sup> Das Theater Dortmund beispielsweise entschied sich dahingehend 2021 bewusst einen Schritt weiter als SOD zu gehen und sich mit seiner neu entwickelten, innovativen Theaterform, das „Virtuelle Schauspiel foyer“ von den vielen abgefüllten und ins Netz übertragenen Inszenierungen und Projekten abzuheben, die im vergangenen Jahr als künstlerische Reaktion auf den Lockdown zu sehen waren.<sup>115</sup> Zusammen mit minus.eins erforschte das Theater die Schnittstelle zwischen digitaler Kunst und Theater und baute das für den Zuschauer jederzeit frei zugängliche virtuelle Foyer auf der Plattform auf Mozilla Hubs aus, wo es virtuelle Theaterwelten zeigen möchte.<sup>116</sup> Die Zuschauenden können dort allein auf dem Internet-Browser, ohne jegliche Programminstallation, das digitale Schauspiel mit einem eigenen Avatar betreten, sich über den Vorplatz und das virtuelle Foyer bewegen, dabei die „Upside/Down“ Theaterwelt erkunden und sich gleichzeitig mit anderen Zuschauenden treffen. Bei diesem Experiment allein soll es jedoch nicht bleiben: Als Mitgründer der Akademie für Theater und Digitalität, kennt das Theater Dortmund die durch die Corona-Pandemie

---

<sup>112</sup> Vgl. Haas, 2021.

<sup>113</sup> Vgl. Engel; Neuendorf, 2020.

<sup>114</sup> Vgl. Ebd.

<sup>115</sup> Vgl. Schauspiel Dortmund (Hrsg.) (o.A.): *Digital Raum. Bühne*. <https://blog.schauspieldortmund.de/extras/digital-raum-buehne/> (15.12.21).

<sup>116</sup> Vgl. Ebd.



2020 noch einmal beschleunigte digitalen Transformationsprozesse in der Theaterbranche an und ist davon überzeugt, dass das Digitale in einer postpandemischen Theaterlandschaft seinen Platz beibehalten wird. Aus diesem Grund und um bei den Entwicklungen dieses Kulturwandels mitzuhalten und diese obendrein als Bereicherung zu verstehen, wurde bereits im Jahr 2019 diese Akademie als ein Experimentierlabor des Theater Dortmunds für digitale Innovation, inhaltliche Debatten und Diskurse, anwendungsbezogene und künstlerischer Forschung, sowie für technikorientierte und berufliche Aus- und Weiterbildung gegründet. Finanziell wird diese vom Land Nordrhein-Westfalen, der Kulturstiftung des Bundes sowie der WILO - Foundation gefördert und erhält Mittel aus dem EFRE-Fonds der Europäischen Union.<sup>117</sup> Sie steht außerdem in Kooperation mit der DTHG, dem Deutschen Bühnenverein und perspektivisch mit weiteren kommunalen und regionalen Partnern. Pro Semester arbeiten dort etwa neun Stipendiat/-innen ohne Produktionsdruck an digitalen Methoden wie Motion Capturing, Sensorik, Coding, Virtual Reality, Augmented Reality, Robotik, Informatik.

Unter der Initiative der Dortmunder Akademie und dem Staatstheater Augsburg haben sich ca. 15 deutschsprachige Theaterhäuser obendrein zu dem „theaternetzwerk.digital“ zusammengeschlossen, um auch nach der Pandemie die Möglichkeiten neuer Arbeits- und Produktionsstrukturen in der Digitalen Moderne an den darstellenden Künsten zu experimentieren und weiterzudenken, wobei stets die Schnittstellen zwischen Darstellender Kunst und neusten Technologien ausgelotet wird.<sup>118</sup> Marcus Lobbes, der Direktor der Akademie für Theater und Digitalität, verkündet, dass es darum ginge, analoge Formate nicht in digitale Räume zu zwingen, sondern auch eine passende Erzählung für das Digitale zu finden,<sup>119</sup> wobei es jetzt wichtig sei:

*„Partner\*innen zu identifizieren, vernetzt und dezentral zu denken, sowie sich gegenseitig verpflichtet zu fühlen, sich Erfahrungen mit digitalen Techniken wechselseitig zur Verfügung zu stellen, denn: Sharing is Caring!“<sup>120</sup>*

Derzeit zählt das Netzwerk ca. 30 beteiligte digitalaffine Stadt- und Staatstheater, aber auch private und freie Theater aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Darunter die Münchner Kammerspiele, das Staatstheater Augsburg, das Schauspiel Köln, das Staatstheater Nürnberg und das Wiener Volkstheater, aber auch kleinere Bühnen wie das Zimmertheater Tübingen und viele mehr. Das Ziel des Netzwerkes ist es, so viel wie möglich relevantes Wissen und Erfahrungen im Bereich Digitaltheater und Theaterdigitalisierung zu sammeln, sich lösungsorientiert und gemeinschaftlich auszutauschen und dabei kooperativ herauszufinden, mit welchen Mitteln man das Theaterpublikum anders erreichen, man neue, innovative Eindrücke, Narrativen und Definitionen auf digitaler Ebene schaffen, sowie weitere Zulänglichkeiten ermöglichen kann. Sie wollen die künstlerisch-technologischen Möglichkeiten im physischen Ko-Präsenzraum erforschen und die digitalen und

<sup>117</sup> Vgl. dortmund.de (Hrsg.) (2020): *Neubau der Akademie für Theater und Digitalität am Hafen. Dortmund erhält erstes Theaterlabor Deutschlands.* [https://www.dortmund.de/de/leben\\_in\\_dortmund/nachrichtenportal/alle\\_nachrichten/nachricht.jsp?nid=625996](https://www.dortmund.de/de/leben_in_dortmund/nachrichtenportal/alle_nachrichten/nachricht.jsp?nid=625996) (20.01.22).

<sup>118</sup> Vgl. theater.digital (Hrsg.) (o.A.): *15 Theater Gründen ein neues Netzwerk für Digitalität.* <https://theater.digital/2021/04/15/15-theater-gruenden-ein-neues-netzwerk-fuer-digitaltaet/> (19.01.22).

<sup>119</sup> Vgl. Bühne-Magazin (2021): *theaternetzwerk.digital: Gemeinsamer Aufbruch in die digitale Welt.* <https://www.buehne-magazin.com/a/theaternetzwerk-digital-gemeinsamer-aufbruch-in-die-digitale-welt/> (20.11.21).

<sup>120</sup> theater.digital, o.A.

virtuellen Räume mit den Mitteln der Kunst aktiv und selbstbestimmt gestalten.<sup>121</sup> Hierzu veranstaltete das Staatstheater Augsburg und die Münchner Kammerspiele an zwei Tagen im November 2021 gemeinsam das „1. Forum für Theater und digitale Transformation“, als ein erster strukturierter Wissensaustausch des theaternetzwerk.digital, der jedoch offen und hybrid als Live-Stream für alle interessierten Theaterschaffenden zur Verfügung gestellt wurde.<sup>122</sup> Aus Forschungszwecken nahm die Autorin dieser Arbeit an den Vorträgen des Forums über digitale Bühnen teil, zu deren Kernthemen die Erschaffung von Immersion in der Theaterkunst zählte.<sup>123</sup>

## 2.4 Immersion: Vom passiven zum aktiven Theaterpublikum

Der/die Zuschauende zählt schon seit Anfängen der griechischen Antike zu den tragenden Elementen einer vollumfänglichen Bühnenperformance.<sup>124</sup> Allein die im Theater grundlegend geltende Bedingung der Ko-Präsenz zwischen dem Künstler/-innen-Körper und dem Betrachter/-innen-Körper zeigt, dass Theater prinzipiell für sein Publikum gemacht wird und ohne dieses nicht funktionsfähig wäre.<sup>125</sup> Um von einer Theaterdarbietung sprechen zu können, benötige es also die Anwesenheit von jeweils mindestens einem/einer Darstellenden und einem/einer Zuschauenden, der ihm/ihr bei der Aufführung zuschaut.<sup>126</sup> Dabei gelte der/die Zuschauende neben dem/der Regisseur/-in, den Darstellenden und dem/der Stückautor/-in als der/die vierte Schöpfer/-in der Inszenierung, der/die diese „mit seine/r Phantasie schöpferisch vollenden und damit die Anspielungen, die von der Bühne gegeben werden, ergänzen muss“, so der russische Theaterschaffende Wsewolod E. Meyerhold (\*1874) im Jahre 1907.<sup>127</sup>

Doch obgleich der innovativen Avantgarde-Bewegung, den Entgrenzungen in den Künsten und damit der Herausbildung der performativen Kunst und weiterer intermedialer und interaktiver Formate, welche sich von der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts bis heute vollzogen, blieb bei vielen die Assoziation an das dramatisch-bürgerliche Theater mit der distanzierten Guckkastenbühne bestehen.<sup>128</sup> Dies liegt vor allem daran, dass das heutige Theaterverständnis nach wie vor geprägt ist von einer eindeutig definierten Rollenverteilung: Das Theater versteht sich als Institution, welche den Anspruch hat, dramatische Texte über einen/einer Akteur/-in darzustellen, die von sowohl gesellschaftlicher, unterhaltender oder politischer Relevanz bestimmt sind, gleichzeitig setzt sich der/die Zuschauende im Theatersaal emotional und kognitiv mit den gezeigten Inhalten auseinander und bildet sich dadurch seinen/ihren eigenen Standpunkt zum Erlebnis.<sup>129</sup> Wird also heute von

---

<sup>121</sup> Vgl. Ebd.

<sup>122</sup> Vgl. Anlage 10.

<sup>123</sup> Vgl. Ebd.

<sup>124</sup> Vgl. Seidensticker, Bernd (2007): Antikes Theater. In: Brauneck et al. (Hrsg.): *Theaterlexikon*. Hamburg, S. 105 f.

<sup>125</sup> Vgl. Ernst, Wolf-Dieter (2003): Interaktivität und Performance. In: Balme, Christopher; Fischer-Lichte, Erika; Gräzel, Stephan (Hrsg.): *Theater als Paradigma der Moderne? Positionen zwischen historischer Avantgarde und Medienzeitalter*. Tübingen, S. 487 – 495. S. 491.

<sup>126</sup> Vgl. Wikipedia (Hrsg.) (2021): *Theateraufführung*. <https://de.wikipedia.org/wiki/Theaterauff%C3%BChrung> (19.01.22).

<sup>127</sup> Vgl. Meyerhold, Wsewolod E. (1979): *Schriften*. Berlin. S. 135.

<sup>128</sup> Vgl. Kolesch, 2016.

<sup>129</sup> Vgl. Ebd.

dem traditionellen Theater ausgegangen, verbindet man damit teilweise immer noch die klare Aufteilung und Abgrenzung zwischen dem Darsteller/-innen und Zuschauer/-innenraum.<sup>130</sup> Doch treffen diese Assoziationen eines/einer passiv wahrnehmenden Zuschauenden im zeitgenössischem und zunehmend digitalisierten Theater tatsächlich noch zu?

Max Hermann (\*1865) war einer der ersten Theaterwissenschaftler, der erkannte, dass das Theater ein Spiel ist, in dem alle Teilnehmende sind, also auch das „Publikum als mitspielender Faktor“ beteiligt ist“<sup>131</sup>, und rückte den/die Zuschauer/-in als entscheidende Komponente bei der Konstituierung von Theater in den Mittelpunkt.<sup>132</sup> Er definierte damit das Verhältnis von Darstellenden und Zuschauenden grundsätzlich neu, wodurch der/die Zuschauende erstmals aus seiner/ihrer passiven Rolle des distanzierten Voyeuers genommen wird, welche/r nur die Botschaft des/der Schauspielenden empfängt, und erhält stattdessen einen aktiven und vor allem mitbestimmenden Part. Das Publikum wird heutzutage bewusster als ein aktiver Teil der Bühnenszene betrachtet, was auf die bereits aufgeführten Veränderungen in der Theaterszene seit den 1960er Jahren zurückzuführen ist, seit denen das Publikum, durch die neue performative Funktion des Theaters, seine eigenen "Wahrnehmungsweisen und Assoziationsregeln" bestimmen sollte.<sup>133</sup> In der Theaterwissenschaft wird das Sehen und Wahrnehmen bei einer Theatervorstellung des Häufigen schon als bewusstes Handeln beschrieben<sup>134</sup>. Es sei „der Zuschauvorgang, der das Wahrgenommene zum Theater macht“ behauptet Balme.<sup>135</sup> Fischer-Lichte erläutert dies so, dass der/die Zuschauer/-in zwar für die Dauer der Aufführung auf seinem/ihrer Platz verweilt und klassischerweise nicht in das Bühnengeschehen eingreift, jedoch mit seiner/ihrer Wahrnehmung, der Rezeption und spezifischen Reaktion Einfluss auf ihren Verlauf nimmt.<sup>136</sup> Neben der Wahrnehmung entstehen beim/bei der Zuschauenden weitere assoziative Bedeutungen, beispielsweise Erinnerungen, Gefühle und Gedanken jeder Art. In diesen unkontrollierbaren Interpretationen, wie Fischer-Lichte sie beschreibt, findet sich die mitkonstituierende Kraft des/der Zuschauenden, womit er/sie das Theater zu einem Erfahrungsraum werden lässt.<sup>137</sup> Diesen Prozess beschreibt der französische Philosoph Jacques Ranciere genauer in seinem Werk „Der emanzipierte Zuschauer“.<sup>138</sup> Die Selbstbestimmung beim/bei Zuschauenden bedeute demnach, dass der/die Beobachtende sich selbst als aktives Element der Performance erkennen und feststellen muss, dass seine/ihre eigene Auffassung und Überlegungen die Inszenierung erst komplementieren können.<sup>139</sup> Ranciere führt diesbezüglich wieder einmal Brecht als ein positives Beispiel auf, welcher in seinen Inszenierungen oftmals die

---

<sup>130</sup> Vgl. Ebd.

<sup>131</sup> Vgl. Herrmann, Max (1981): Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts: Vortrag vom 27. Juni 1920. In: Klier, Helmar (Hrsg.): *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*. Damstadt, S. 19.

<sup>132</sup> Vgl. Balme. 2008. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 135.

<sup>133</sup> Vgl. Fischer-Lichte. 1998. *Theater seit den 60er Jahren*. S. 5.

<sup>134</sup> Vgl. Ranciere, Jaques (2009): *Der emanzipierte Zuschauer*. Wien, S. 23.

<sup>135</sup> Vgl. Balme. 2008. *Einführung in die Theaterwissenschaft*. S. 135.

<sup>136</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika (2005): Aufführung. In: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hrsg.): *Metzlers Lexikon Theatertheorie*. Stuttgart, S. 16.

<sup>137</sup> Vgl. Ebd. S. 21.

<sup>138</sup> Vgl. Ranciere. 2009. *Der emanzipierte Zuschauer*. S.14.

<sup>139</sup> Vgl. Ebd. S. 15.

„vierte Wand“ durchbrach und damit die Beziehung zwischen Darstellenden und Zuschauenden auflöste, um sein Publikum zu aktivieren.<sup>140</sup> Die vierte Wand fungiert ursprünglich als imaginäre Trennwand, bei der das Beobachtungsverhältnis sowie die Kommunikation zwischen Zuschauenden und Bühne einseitig verläuft.<sup>141</sup> Die Spielenden verhalten sich so, als seien die Zuschauenden nicht vorhanden und das Stück fände abgekoppelt in seiner eigenen Realität statt.<sup>142</sup> In diesem Schauspielstil blicken der/die Akteure/-innen nicht in den Publikumsraum und vermeiden die direkte Ansprache, sodass das dargestellte Spiel zwar zum Publikum geöffnet ist, aber dieses nur beobachtend teilhaben lässt. Bereits seit mehreren Jahren kristallisierten sich Aufführungsformate mit neuen Handlungsspielräumen und Erzählweisen heraus, welche die vierte Wand durchbrechen und unter Schlagwörtern wie „Partizipation“ und „interaktiv“, sowie „immersive Theater“ zunehmend etabliert werden. Mithilfe verschiedenster digitaler und virtueller Technologien fordern diese eine Beteiligung bzw. eine aktive Teilnahme des/der Zuschauers/-in und binden diesen immersiv in das Bühnengeschehen mit ein,<sup>143</sup> wodurch das Publikum durch die Auflösung der Grenzen nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden könne.<sup>144</sup> Das Publikum setze sich stets aufs Neue mit der Frage auseinander, ob es auf die Situation und die Anforderungen des/der Schauspielers/-in oder seiner/ihrer Figur anspringt.<sup>145</sup> Auch wenn er/sie direkt mitwirkt, aktiv wird oder sich weigert zu handeln, sei es nun ein Teil der Bühnenszenierung und erlebe diese auf eine neue immersive Art.

Immersion wurde in den letzten Jahren zu einem zentralen Bestandteil der allumfassenden Ästhetisierung der Lebenswelt der heutigen Gesellschaft und prägt sowohl das Theater, die Literatur, den Film und Computerspiele.<sup>146</sup> Der Begriff leitet sich vom lateinischen Verb *immergere* ab und beschreibt mit seiner ursprünglichen Bedeutung einen subjektiven Gefühlszustand des/der Zuschauers/-in, welcher sich durch das Eintauchen oder im übertragenen Sinne das Sich-Versenken oder Sich-Vertiefen in eine bestimmte Situation, (künstliche) Welten, Zeichensysteme oder einfach in die Inhalte eines Mediums äußert.<sup>147</sup> Bei Büchern oder Filmen handelt es sich häufig um eine passive Immersion, da der/die Konsument/-in nicht die Möglichkeit bekommt mit der fiktiven Welt zu interagieren.<sup>148</sup> In Computerspielen oder Virtual-Reality-Anwendungen spricht man jedoch häufiger von einer aktiven Immersion, wenn der/die Nutzer/-in die Fähigkeit erlangt, sich im virtuellen Raum zu bewegen und seine Umgebung zu beeinflussen.<sup>149</sup> Immersives Theater charakterisiert

---

<sup>140</sup> Vgl. Stiftung Digitale Spiele Kultur (Hrsg.) (2013): *Der entfremdete Spieler*. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/der-entfremdete-spieler/> (17.12.21)

<sup>141</sup> Vgl. Lehmann, Johannes F. (2000): *Der Blick durch die Wand*. Freiburg im Breisgau, S. 88.

<sup>142</sup> Vgl. Filmlexikon (Hrsg.) (2012): *Vierte Wand*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:viertewand-2999> (17.12.21).

<sup>143</sup> Vgl. Kolesch, Doris (2017): *Vom Reiz des Immersiven. Überlegungen zu einer virulenten Figuration der Gegenwart*. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/para-2017-0020/html> (15.11.21).

<sup>144</sup> Vgl. Lehmann. 2005. *Der Blick durch die Wand*. S. 172.

<sup>145</sup> Vgl. Ebd. S. 242.

<sup>146</sup> Vgl. Fintechcube (Hrsg.) (o.A.): *Kurz gefasst. Immersion*. <https://blog.fintechcube.com/kurz-gefasst-immersion-in-3-minuten/> (20.12.21).

<sup>147</sup> Vgl. Ebd.

<sup>148</sup> Vgl. Ebd.

<sup>149</sup> Vgl. Ebd.

eine spezielle Spielart der performativen Gegenwartskunst,<sup>150</sup> in der der/die Zuschauende umfassend mobilisiert wird und die traditionelle Guckkastenbühne, als ein klar abgegrenzter Raum, abgeschafft wird.<sup>151</sup>

In Bezug auf Theateraufführungen im digitalen oder virtuellen Raum kann neben aktiver und passiver Immersion sowohl zwischen mentaler und physikalischer Immersion unterschieden werden, weshalb zunächst eine Erläuterung beider vorgenommen werden soll.<sup>152</sup>

Die mentale Immersion beschreibt die Bereitschaft des/der Zuschauenden, die (Bühnen-)Fiktion zu akzeptieren, sodass es ihm/ihr gelingt, sich tief in eine Handlung hineinzusetzen bzw. mental in diese einzutauchen. Sie gibt einen Zustand vor, in welchem der/die Zuschauende im Falle des Theaters ein tiefes Engagement empfindet, emotional hoch involviert ist und sich mit der Geschichte verbunden fühlt, ähnlich wie beim Lesen eines spannenden Buches, beim Konsumieren eines fesselnden Filmes, aber auch in der Rezeption eines 2D-Theaterstreams.<sup>153</sup> Diese sind dann mental immersiv, wenn die dargebotene Geschichte für den/die Zuschauende/-n authentisch wirkt und er/sie sich mit den Charakteren auf einem hohen Niveau identifizieren kann.<sup>154</sup> Das hängt damit zusammen, dass der Mensch die Eigenschaft besitzt, unter gewissen Umständen den offensichtlichen Widerspruch der fiktiven Welt zur Realität auszublenden. Diese Eigenschaft wurde unter dem englischen Ausdruck „willing suspension of disbelief“, also das bewusste Ausblenden des Unglaubens, vom Philosophen Samuel T. Coleridge (\*1772) geprägt und mache es möglich, auch mit weniger Reizquellen eine realistische Handlung zu erfahren, solange es der/die Zuschauer/-in zulässt.<sup>155</sup> Eine vollkommene physikalische Immersion, bei der mehrere Sinne naturalistisch angesprochen werden, gebe es demnach jedoch nicht. Dreht der/die Zuschauer/-in beispielsweise seinen Kopf und schaut nicht mehr zum Bildschirm seines Endgerätes, so verlässt er/sie sofort die digitale Welt, in der die Aufführung stattfindet. Die mentale Immersion und das Präsenzgefühl bleiben also nur bestehen, so lange er/sie sich vollkommen auf das Display konzentriert und die Umgebung ausblendet.

Das Wahrnehmungsphänomen der physikalischen Immersion unterscheidet sich davon insofern, dass sie noch weiter gehen kann und demnach nicht nur mental, sondern ebenso körperlich erfolgen kann, wie beispielsweise in 360-Grad-Medien oder auch in Virtual-Reality-Anwendungen.<sup>156</sup>

Dabei gilt, je mehr Sinne des/der Zuschauenden auf eine reale Art und Weise angesprochen werden, desto höher erfolgt die physikalische Immersion.<sup>157</sup> Durch die Stimulierung möglichst vieler Sinne, unterstützen bspw. die sogenannten VR-Brillen eine hohe physikalische Immersion, da sie die Wirklichkeit für den/die Nutzer/-in ausblenden und dafür sorgen, dass der/die Anwender/-in, egal wo er/sie hinguckt, nur die virtuelle Welt wahrnimmt.<sup>158</sup> Denn der/die Rezipient/-in kann sich in

---

<sup>150</sup> Vgl. Ebd.

<sup>151</sup> Vgl. Kolesch, 2017.

<sup>152</sup> Vgl. Omina (Hrsg.) (2017): *Was ist Immersion?* <https://omnia360.de/blog/was-ist-immersion/> (19.10.21).

<sup>153</sup> Vgl. Ebd.

<sup>154</sup> Vgl. Finetechcube, o.A.

<sup>155</sup> Vgl. Dörner, Ralf et al. (2013): *Virtual Reality und Augmented Reality (VR/AR)*. Informatik Spektrum. o.A., S.8.

<sup>156</sup> Vgl. Finetechcube, o.A.

<sup>157</sup> Vgl. Ebd.

<sup>158</sup> Vgl. Ebd.

einem 360°-Medium in alle Richtungen drehen und sich selbst den Bildausschnitt aussuchen, dem er/sie folgen möchte.

Die Wirkung der vierten Wand wird dabei nicht erst durch den/die Schauspielende, der/die mit dem Publikum spricht, aufgelöst, sondern schon mit dem Betreten der virtuellen Welt, sprich dem Aufsetzen der Brille. Durch VR-Headsets hat der/die Anwender/-in also eine Rundumsicht, durch die Audiosignale wird ein Raum simuliert und durch VR-Handschuhe oder Fernbedienungen mit haptischem Feedback können sogar Reize spürbar gemacht werden, was sich wiederum positiv auf die mentale Immersion auswirkt.<sup>159</sup> Je größer die Interaktionsmöglichkeiten des/der Zuschauers/-in mit der virtuellen Welt und ihren Akteure/-innen sind, desto mehr löst sich diese/-r also von der analogen Welt.<sup>160</sup>

Im Zuge der Digitalisierung im Theater und den Corona-bedingten neuartigen Inszenierungen ist also eine starke Wandlung des klassischen Rollenbildes des/der Zuschauers/-in zu beobachten. Diese verschieben das Publikum mithilfe digitaler und virtueller Mittel intensiver in das Geschehen einer Bühnendarbietung hinein, wobei der/die Zuschauende selbst Autor/-in seiner/ihrer subjektiven Ereignisse wird, anstelle der passive Bestandteil der Performance zu bleiben. Es stellt sich schließlich die Frage, inwiefern die Zuschauenden des immersiven Theaters überhaupt noch als Publikum im klassischen Sinne charakterisiert werden können, welche zu Teilnehmenden oder sogar zu Akteure/-innen des digitalen und virtuellen Geschehens werden und für ihr Theatererlebnis zunehmend selbst verantwortlich zu sein scheinen. Damit hinterfragt intermediales Theater mit seinen immersiven Merkmalen die Grundbedingungen von Theater überhaupt, wie etwa die Rollenverteilung von Darstellenden und Publikum, und stellt Theaterschaffende natürlich vor neue Herausforderungen. Insbesondere das Eintreten der Corona-Pandemie ab dem Jahr 2020 forderte, wie im letzten Kapitel deutlich wurde, die Theaterhäuser zu intensivieren Auseinandersetzungen mit dem Thema heraus, da das Zusammenkommen als klassisches, gemeinschaftliches Publikum vor einer analogen Bühne in dieser Form nicht mehr möglich war, sodass gezwungenermaßen neue Techniken mithilfe digitaler Mittel erprobt werden mussten. Im zweiten Teil der vorliegenden Arbeit werden nun die Inszenierungskonzepte zweier Bühnenexperimente deutscher Theatermachenden aus den Jahren 2020 und 2021 vorgestellt und durchleuchtet, die sich nachhaltig und auf innovative Weise mit den Aspekten der Intermedialität und Immersion in der Theaterkunst beschäftigten.

### 3 Inszenierungsbeispiele

Dieses Kapitel behandelt die Konzeption, Rezeption und Vermittlung von zwei aktuell herausgekommenen, deutschen Inszenierungen im digitalen und virtuellen Raum. Als erstes wird das digitale Live-Streaming-Experiment „werther.live“ des Theaterkollektivs Punktlive (2020) und im Anschluss daran die erste Folge der Virtual-Reality-Serie „Solo“ vom Staatstheater Augsburg (2021) als Untersuchungsobjekte dieser Arbeit vorgestellt. Die beiden Stücke können im begrenzten Rahmen dieser Bachelorarbeit selbstverständlich nur einen reduzierten Ausschnitt einer Untersu-

---

<sup>159</sup> Vgl. Ebd.

<sup>160</sup> Vgl. Ebd.

chung aktueller, intermedialer Bühnenexperimente in Deutschland darstellen. Dennoch wurden beide Experimente bewusst gewählt, da sie mit ihren originellen Ideen der intermedialen Umsetzung von „digitalem Theater“ einzigartige und beispiellose Inszenierungskonzepte in der deutschen Theaterszene darstellen und zudem sehr erfolgreich auf positive Resonanzen beim Publikum und Kritiker/-innen gestoßen sind. Außerdem hat die Untersuchung ergeben, dass eine Herstellung von Immersion bei beiden Untersuchungsobjekten für den/die Zuschauenden gegeben ist, wodurch sie besonders interessant für die vorliegende Arbeit sind und durchaus vergleichbar wären. Um die Stücke unter dem Aspekt besonderer intermedialer Charakteristiken zu analysieren, wurde eine Auswahl von Pressekritiken hinzugezogen, welche sich aus den im Internet frei auffindbaren Artikeln, sowie den der Autorin zur Verfügung gestellten, streng vertraulichen Pressemappen des Staatstheaters Augsburg zusammensetzen. Sie geben daher keinen vollständigen Pressespiegel wieder. Die Außensicht wird außerdem von subjektiven Erfahrungsberichten aus dem Publikumsraum ergänzt sowie um eine Innensicht aus Produzent/-innenperspektive erweitert, um eine vielseitige und aussagekräftige Betrachtung zu gewährleisten.

Dafür hat die Autorin im Vorfeld ihres Schreibens drei qualitative, leitfadengestützte Interviews vorgenommen. Bei den befragten Expert/-innen handelt es sich um Cosmea Spelleken, die Regisseurin der „werther.live“ Produktion, David Ortmann, der Regisseur von „Solo“, sowie Tina Lorenz, die Digitalbeauftragte des Staatstheaters Augsburg. Die gewählte Art der qualitativen Befragung ist als Experteninterview zu bezeichnen, da die Befragten Produzierende des Handlungsfeldes sind, das die Untersuchungsgegenstände ausmacht und daher als Repräsentant/-innen ein privilegiertes Wissen mit exklusiven Informationen über den Sachverhalt besitzen. Es wurde ein halbstandardisierter Interviewleitfaden mit einer Liste offener Fragen festgelegt, welcher in seiner Grundform unter anderem, Fragen zu (1) den Umsetzungsschwierigkeiten, (2) immersiven Mittel in der Konzeption, (3) digitaler Ko-Präsenz, (4) den möglichen Zielgruppen und Resonanzen, (5) Motive und Ziele, (6) Förderungsformen und Herausforderungen (7) zukünftigen Potentialen solcher digitalen und virtuellen Formaten umfasst.

Die Rekrutierung der Befragten begann im November 2021 und die Interviews wurden digital über festgelegte Zoom-Meetings im Zeitraum vom 13.12.21 bis 20.12.21 vorgenommen, wobei die Interviewdauer zwischen 30 und 60 Minuten variierte. Zur Vermeidung von Informationsverlusten bei der anschließenden Transkription, welche die Autorin selbst vornahm, wurde die Befragung per Tonaufnahme festgehalten.<sup>161</sup>

### 3.1 Das Theaterkollektiv Punktlive: Digitales Live-Streaming

Die Adaption „werther.live“ ist ein neuartiges Theaterkonzept, welches 2020 explizit für den digitalen Raum inszeniert wurde und den traditionellen Stoff Johann Wolfgang von Goethes „Die Leiden des jungen Werther“ aus dem Jahr 1774 aufgreift und ins Internet transportiert.<sup>162</sup>

Das Netzstück wurde nicht von einem klassischen deutschen Theaterhaus ins Leben gerufen, sondern von einer Gruppe junger, freier Theater- und Filmschaffender, welche über ganz Deutschland und Österreich verteilt leben und arbeiten, wobei sie momentan keinem Theater zugeordnet sind. Sie haben sich erst durch die Pandemie und der gemeinsamen Arbeit an „werther.live“ zum

<sup>161</sup> Vgl. Anlagen 1, 2, 3.

<sup>162</sup> Vgl. Nationaltheater Weimar (Hrsg.) (o.A.): *Werther.live - Ein digitales Theaterstück*. <https://www.nationaltheater-weimar.de/en/programm/stueck-detail.php?SID=2413> (20.01.22).

Theaterkollektiv Punktlive zusammen gefunden, welches sie als studentisches Projekt neben dem Hauptstudium ausführen.<sup>163</sup> Der Schwerpunkt ihrer gemeinsamen Arbeit liegt darin, traditionelle und populäre Stoffe in die Gegenwart des digitalen Zeitalters zu übersetzen, diese für ein Publikum als Digital Natives erlebbar zu machen und dabei mit ihrer Zielgruppe über das klassische Theaterpublikum hinaus zu gehen.<sup>164</sup> Dafür fusionieren sie das Theater mit Elementen aus Social Media und Film und suchen dabei stets nach neuen Erzählformen und Wegen, diese sowohl inhaltlich als auch in der Umsetzung mit klassischen Stoffen und Werken zu verknüpfen.<sup>165</sup>

Die Gruppe junger Schauspieler und Schauspielerinnen begreift das digitale Theater als eine neue und völlig eigene Kunstform, „für die es gilt, eine Sprache zu finden“ - ganz nach dem Motto: „Theater kann mehr als nur analog.“<sup>166</sup> Ihr Ziel ist es, dabei stets klassische Theaterstoffe für Zielgruppen zu öffnen, welche bisher noch wenig Zugang zur Theaterwelt fanden und gleichzeitig eine alternative Erfahrung für geübte Theatergäste bieten.<sup>167</sup>

Es handelt sich bei der Netzszenierung „werther.live“ um ein rein digitales Theaterprojekt welches aus der Corona-Pandemie heraus entstand und davon angeregt mediale Grenzen erkundet, wobei es das Theater, die sozialen Netzwerke und Film miteinander verschmilzt.<sup>168</sup> Dabei stellte sein digitales Aufführungskonzept keine Notlösung dar, sondern wurde komplett aus den Mitteln und Möglichkeiten von Social Media im Internet gebaut.<sup>169</sup> Dies geschieht jedoch nicht nur inhaltlich, sondern auch praktisch auf der Live-Streaming-Plattform Zoom, auf welcher sich das Stück hauptsächlich vollzieht. Goethes Vorlage wird detailreich in den digitalen Raum übersetzt und es finden diverse Medienwechsel statt: Vom schriftlichen Chat zum YouTube-Musik-Video-Link über die Sprachnachricht bis hin zu Digitalfotos, Gifs und Echtzeit-Telefonaten auf Skype und Zoom. Der digitale Raum wird dabei selbst zu Theaterbühne, da das Publikum in Echtzeit Werthers Bildschirm beobachten kann und so die Möglichkeit bekommt in sein virtuelles Handeln, Denken und Fühlen mental einzutauchen.<sup>170</sup> Das Theaterstück wurde direkt für das Netz geplant und es war von Anfang an klar, dass es für den öffentlich-begehbaren digitalen Raum stattfinden und für die Zuschauenden von Zuhause aus, also vom privaten Endgerät, angeschaut werden soll.<sup>171</sup> Das Stück feierte am 5. November 2020 seine Online-Premiere unter der Regie- und Buchführung von Cosmea Spelleken und dauert ohne Pause eine Stunde und 45 Minuten.

Zu Beginn der Vorstellung verabreden sich Werther und sein bester Freund Wilhelm zu einem gemeinsamen Skype-Treffen und tauschen ihre Gedanken über die Liebe aus.<sup>172</sup> Der/die Zuschau-

---

<sup>163</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>164</sup> Vgl. Nationaltheater Weimar, o.A.

<sup>165</sup> Vgl. punktlive.de (Hrsg.) (o.A.): <https://punktlive.de/> (20.01.22).

<sup>166</sup> Vgl. Ebd.

<sup>167</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>168</sup> Vgl. Nationaltheater Weimar, o.A.

<sup>169</sup> Vgl. Lutz, Christiane (2021): *Digitales Theater. Himmelhoch jauchzend*. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/digitales-theater-werther-goethe-stream-1.5301371> (23.12.21).

<sup>170</sup> Vgl. Lutz, 2021.

<sup>171</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>172</sup> Vgl. Philipp, Elena (2021): *Werther.live - Freies Digitales Theater*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19128:werther-live-freies-digitales-theater-eine-gruppe-junger-theatermacher-innen-um-die-regisseurin-cosmea-spelleken-strickt-aus-goethes-briefroman-packendes-social-media-theater&catid=38&Itemid=40](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19128:werther-live-freies-digitales-theater-eine-gruppe-junger-theatermacher-innen-um-die-regisseurin-cosmea-spelleken-strickt-aus-goethes-briefroman-packendes-social-media-theater&catid=38&Itemid=40) (13.01.2021).



ende teilt hier für die Dauer der Vorstellung Werthers Blick auf dessen Bildschirm und kann jede virtuelle Handlung und Kommunikation mit mit dessen Chat-Partnern nachverfolgen.<sup>173</sup> So ist das Publikum live dabei als Werther für seine Collagen-Kunst, die er auf seinen Instagram-Account veröffentlicht, einen Bilderband über alte Feuerwaffen auf eBay Kleinanzeigen erwirbt. Die Verkäuferin stellt sich als Lotte Stein heraus, welche er mit seiner Kunst beeindruckt und sie kommen ins Gespräch. In Echtzeit beobachtet man die beiden, wie sie sich gegenseitig Nachrichten über WhatsApp schreiben, dabei Tippfehler wieder löschen und dazu andere Browser-Fenster mit Chats und Einladungs-Mails öffnen.<sup>174</sup> Bei ihrem gemeinsamen ersten Date über die Plattform Zoom, wirken beide bereits sehr vertraut und verlieben sich letztendlich ineinander.<sup>175</sup> Zunächst scheint es für die Online-Beziehung zwischen Werther und Lotte gut zu laufen, bis sich Lotte offensichtlich hin- und hergerissen mit ihrem langjährigen Freund Albert verlobt. Von da an geht es bergab für die junge Liebe und Werther entwickelt sich immer weiter zum Online-Stalker.<sup>176</sup> Damit begann der Anfang seines Leidens und endete in der selben selbstmörderischen Tragödie des Originals.

### 3.1.1 „werther.live“: Konzept und mentale Immersion

*„Als die Hochphase der Pandemie da war und ganz viele Stücke einfach abgefilmt wurden, hat sich das für uns falsch angefühlt, weil man nur versucht hat, analoge Formate ins Digitale zu quetschen. Dann haben wir gesagt, wir entwickeln ein Theaterstück, was diesen Live-Moment hat, den man im Theater möchte, aber auch von Zuhause aus erlebbar ist, also im öffentlichen Raum des Internets spielt. Da kamen wir auf den Werther, der als Briefroman geschrieben ist und deshalb sowieso schon mit einer Schriftlichkeit und einem Medium an sich arbeitet.“<sup>177</sup>*

Bei den Vorstellungen von „werther.live“ handelt es sich um direktgesendete Online-Aufführungen, die mittels Screen-Sharing bzw. Screen-Capturing live mitgeschnitten werden. Unter Screen-Sharing bzw. einer Bildschirmübertragung versteht man das Teilen von Bildschirminhalten von einem Computer auf einen oder mehrere andere über das Internet.<sup>178</sup> Für den/die Nutzer/-in entsteht dadurch der Eindruck, dass man sich nicht vor dem eigenen, sondern direkt vor dem räumlich entfernten mobilen Endgerät befindet, sei es ein PC, Tablet oder Smartphone. Dies ermöglicht eine geräte- und standortunabhängige Form der Zusammenarbeit in Echtzeit.

Bevor die Bildschirmübertragung schließlich als Livestream an das mobile Endgerät des/der Zuschauers/-in nach Hause übertragen wird,<sup>179</sup> gelangt der Stream in die Regiezentrale, in der die

---

<sup>173</sup> Vgl. Ebd.

<sup>174</sup> Vgl. Ebd.

<sup>175</sup> Vgl. Ebd.

<sup>176</sup> Vgl. Ebd.

<sup>177</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdoku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

<sup>178</sup> Vgl. Plett, Sandra (o.A.): *Bildschirmübertragung/ Screen-und Desktop-Sharing*. <https://www.placetel.de/ratgeber/bildschirmuebertragung-screen-sharing> (01.01.22).

<sup>179</sup> Vgl. Anlage 11.

Regisseurin und ihre Assistenz entscheiden kann, wann der „Vorhang“ auf und zu geht und entsprechende Umbaupausen eingebettet werden.<sup>180</sup>

Zu Beginn einer jeden Vorstellung sitzen alle darstellenden Akteur/-innen über sieben Städte verteilt bei sich zu Hause vor ihrem privaten Laptop, ihrer eigenen „Bühne“. Zusätzlich erhält jede/-r Darstellende ein Handy oder Tablet, auf dem er/sie eventuelle Regieanweisungen der Leitung entgegen nimmt. Parallel dazu sind alle Teammitglieder über einen Telegram-Chat verbunden in dem die Regie über den weiteren Szenenverlauf informiert und generell alle über möglich aufkommende technische Kommunikationsschwierigkeiten stehen.<sup>181</sup> Der Hauptdarsteller und die Regisseurin Cosmea Spelleken sind zusätzlich noch über einen externen privaten Video-Chat und ein dauerhaft laufendes Telefongespräch verbunden, sodass am Ende jede/-r Akteur/-in „maximal multimedial verkabelt“ ist.<sup>182</sup> Johnny Hoff, alias Werther, beginnt schließlich die Aufführung mit dem Teilen seines Bildschirms und schickt diesen an die Regieassistentin und Koordinatorin in die Schnittzentrale, welche diesen geteilten Stream dort live über ein Schnittprogramm bearbeitet, wobei sie auch zwischen den Szenen ein und ausblenden kann. Dieser bearbeitete Stream wird anschließend wiederum über einen YouTube-Link an das Publikum weitergeleitet und veröffentlicht.

Das Publikum erhält mit dem Kauf eines Tickets im Vorhinein einen Zugangscode per Mail, welcher am Abend der Vorstellung unter dem Button „Livestream“ auf der offiziellen Webseite des Punktlive Kollektivs eingegeben werden muss, um so den Zugang zum Stück freizuschalten.<sup>183</sup> Da die Aufführungen von „werther.live“ stets live stattfinden, ist das Ticket auch nur für den Abend der Vorstellung gültig.<sup>184</sup> Falls das Stück als ein digitales Gastspiel stattfinden sollte, läuft das Ticketing und der Stream über das Ticketsystem des jeweiligen Hauses.

Als Besonderheit besitzt jede der vier Hauptfiguren der Goeth'schen Vorlage einen eigenen Instagram, Facebook-, und sogar eBay Kleinanzeigen-Auftritt, der während und nach den Vorstellungen live bespielt wird und jenseits des Streaming der Vorstellungen das Projekt „werther.live“ in den Sozialen Medien verankert.<sup>185</sup> Es besteht diesbezüglich also die Möglichkeit für die/die Zuschauerende mit den Charakteren im Vor- oder Nachhinein über Facebook oder Instagram in Form einer privaten Nachricht, einem Kommentar oder die Option dem Account zu „folgen“, in Interaktion zu treten.<sup>186</sup> Auch während der Live-Aufführungen kann das Publikum mit den Charakteren Werther, Lotte, Wilhelm und Albert schreiben, welche sogar auf Anfragen eingehen, die sich an die Figuren richten.<sup>187</sup> Das Publikum bekommt dabei jedoch nicht die Fähigkeit den Verlauf des Stückes zu steuern, sondern die Intention liegt darin den Figuren auf digitale Art näher zu kommen und sie über eine andere privatere und direkte Ebene kennenzulernen. Diese Form der Interaktion beeinflusst, laut Angaben der Regisseurin Cosmea Spelleken, stark die Energie des Aufführungsabends:

---

<sup>180</sup> Vgl. Vimeo (Hrsg.) (2021): *Interview WERTHER LIVE*. [online video]. o.A, Verfügbar unter <https://vimeo.com/506144713> [abgerufen am 19.11.21].

<sup>181</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>182</sup> Vgl. Ebd.

<sup>183</sup> Vgl. Punktlive, o.A.

<sup>184</sup> Vgl. Anlage 11.

<sup>185</sup> Vgl. Ebd.

<sup>186</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>187</sup> Vgl. Ebd.

*„Wenn man im physischen Theater sitzt, hat man die Energie des Saals. Je nachdem wie das Publikum drauf ist und wie (die Stimmung ist), sind auch die Vorstellungsabende total anders, das spüren die Darsteller einfach und das spürt man auch im Online-Raum. Beispielsweise wenn das Publikum zurückhaltend ist und wenig (mit den Figuren) schreibt, wirkt sich das auch (indirekt) auf das Spiel aus. Es entwickelt sich sozusagen eine digitale Ko-Präsenz.“<sup>188</sup>*

Daraus schlussfolgert sich die mitkonstituierende Kraft der Zuschauenden in „werther.live“, deren Eingreifen, auch wenn es den Verlauf und das Ende der Geschichte nicht beeinflusst, die Inszenierung komplementiert und jede Vorstellung einzigartig werden lässt. Des Weiteren lässt das Stück auf diese Weise die Grenzen zwischen Zusehenden und Spielenden, zwischen echten Menschen und Rollen, verschwimmen und die Figuren anhand ihre Social-Media-Auftritte auf den digitalen Plattformen virtuell greifbar werden. Demnach spielen die Macher/-innen von „werther.live“ nicht nur mit den verschiedenen Medien mittels Liveübertragung über Zoom, sondern nutzen das Internet ebenso als Open Space, sozusagen als öffentliche Fläche auf der sich Werther und seine Spielkollegen frei bewegen können und in allen Medien unterwegs sind, sei es YouTube, Skype, FaceTime, SMS oder andere diverse Browser.

Auf den folgenden Seiten wird nun untersucht, welche Mittel angewandt werden, um eine gewisse Immersion herzustellen, und inwiefern dem Stück durch die Kombination und Verschmelzung verschiedener Social-Media-Anwendungen einen intermedialer Charakter zugewiesen werden kann.

#### **a) Die Figurenentwicklung im digitalen Raum**

*„Was mir wichtig ist, ist es identifizierbare Figuren zu schaffen, zu denen man eine Beziehung aufbauen kann, bei denen man das Gefühl hat sie zu kennen und sie als Teil meiner digitalen Lebensrealität aufzunehmen. Dadurch zeichnet sich dieser interaktive und immersive Charakter dieser Art von Medium aus.“<sup>189</sup>*

Einer der immersiven Eigenheiten der „werther.live“ Inszenierungen und Gründe, weshalb sich diese in den Augen der Zuschauer/-innen so nah und vertraut anfühle, sei laut den Angaben Spellekens, dass die Figuren so echt, komplex und wirklichkeitsgetreu wirken.<sup>190</sup> Die Theatergruppe Punktlive entwickelte als ersten Schritt, um diesen Effekt der Immersion zu erzeugen, im Vorfeld zur Charakterentwicklung in „werther.live“ für jede Figur, also Werther, Lotte, Albert und Wilhelm, sogenannte Charakter-Sheeds und Mood-Boards.<sup>191</sup> Häufig auch Inspirations-Board genannt, bestehen Mood-Boards aus einer Collage verschiedenster visueller Elemente, wie Bildern, Farbpaletten, Videos oder GIFs, welche auch als methodisches Instrument im Film genutzt werden um, die ästhetischen Ideen des/der Regisseurs/-in für das Team festzuhalten und sichtbar zu machen.<sup>192</sup> So berichtet Spelleken, dass sie und ihre Kolleg/-innen bei allen relevanten Figuren viel mit Mood-Bildern gearbeitet haben, um für sich selbst herauszufinden wie man diese Charaktere eins zu eins

<sup>188</sup> Vgl. Youtube (Hrsg.): *Interview mit Cosmea Spelleken (Regisseurin von werther.live)*. [online video]. 07.05.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=FyGyOsXjf4> [abgerufen am: 08.12.21].

<sup>189</sup> Anlage 1.

<sup>190</sup> Vgl. Ebd.

<sup>191</sup> Vgl. Anlage 4.

<sup>192</sup> Vgl. The Film Fund (Hrsg.) (2021): *Pre-Production. What is a mood board and are they necessary for my film?* <https://www.thefilmfund.co/what-is-a-mood-board-and-are-they-necessary-for-my-film/#.YbiB0y1XbUI> (09.12.21).

ins Heute holen könnte. Sie recherchierten nach Bildern von Tätigkeiten, Interessen, Ästhetiken und Gefühlen, die die Figuren ihren Vorstellungen nach ansprechen und anregen. Es wurden private Fotos, Videos und künstlerische Arbeiten der echten Schauspielenden, welche die Figuren verkörperten, rausgesucht und anschließend vom Produktionsteam entschieden, welche davon auf den entsprechenden Social-Media-Seiten der Figuren hochgeladen werden können. Außerdem haben sie selbst Fotos hergestellt, wie beispielsweise die Collagen Werthers und in Verbindung mit den Schauspielenden für jede Rolle eine digitale Identität angelegt, sodass laut Spelleken, nach und nach für jeden ein sehr plastisches Bild entstand, bis jede Figur „so real, so griffig und so menschlich“ digital in Erscheinung trat.<sup>193</sup> Daraus hat das Team dann geschlussfolgert, welche Medien sich zur Nutzung eignen würden:

*„Werther ist niemand, der Twitter benutzen würde, aber Instagram macht bei ihm Sinn, weil er ja ein visueller und künstlerischer Mensch ist, deswegen passt dieses „sich über Bilder austauschen“ sehr gut zu ihm. Also es ging eher aus der Figurenpsychologie heraus, welche Verwendung von Medien Spaß und Sinn machen würden und weniger aus dem Zwang heraus die verschiedensten Medien mit einzubeziehen.“<sup>194</sup>*

Als mediale Eigenschaft kann man also festhalten, dass jede der Figuren eine eigene Emailadresse, sowie Facebook-, Instagram-, und EbayKleinanzeigen-Accounts zugewiesen bekam, welche anschließend mit den vorher selektierten Beiträgen und Contents gefüttert wurde. Zudem wurde stets auf ein spezielles Farbschema geachtet, welches die entsprechende Rolle charakterisieren sollte. Beispielsweise beinhaltet Lottes offizieller Instagram-Account, @lotte\_s.o.s, nach den Beschreibungen Spellekens eher warme und erdige Farben mit vielen Rot- und Goldtönen. Er wirkt im Gegensatz zu Wilhelms schrillen und ausgefallenen Account, @freiherrwilhelmdergrosse, sehr natürlich, zurückhaltend und verträumt. Werther dagegen postet auf seinem Kanal, @wer.werther, seltener Fotos von sich selbst, sondern veröffentlicht dort eher seine selbstproduzierte Kunst. In der Übersetzung der künstlerischen Ader Werthers in digitale Bild-Collagen, inspirierte sich das Punktlive Team stark am Originalwerk Goethes, in welchem Werther eigene Zeichnungen anfertigt. So wurde nach und nach für alle Figuren eine digitale Lebensrealität angelegt, die man sich als Zuschauer/-in anschauen, auf die man reagieren und zugreifen kann, um eine Möglichkeit zu bieten zu den Figuren durchzudringen und vielleicht sogar eine Sympathie auf einer ganz anderen Ebene zu erwecken.<sup>195</sup> Spelleken betont, dass es sich hier um eine Besonderheit handelt die man im klassischen Theater nicht hat. Sie nennt an dieser Stelle einen klaren Vorteil für das digitale Theater, nämlich die Interaktion:

*„Wir haben sehr viel Interaktion bekommen, sowohl während des Stück als auch darüber hinaus. Das Publikum hat (auf den Social-Media-Seiten) Werther teilweise sogar zum Geburtstag gratuliert. Man kann Lotte während dem Stück Fragen zu Albert stellen und sie wird direkt darauf reagieren. Das hat man so im normalen Theater nicht, weil man im Theatersaal zwar sitzt und das Publikum um einen herum und die Schauspieler auf der Bühne vorne hat, aber man kann nie eins zu eins mit ihnen in Kontakt treten. Im Film kann man das auch nicht, der führt zwar die Figuren etwas persönlicher an einen heran, weil man dort allein ist und über Kamerazooms sehr nah (an die Spieler) heran kommt, aber es gibt nie die Möglichkeit der Interaktion. Das macht bei Werther total was aus.“<sup>196</sup>*

<sup>193</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>194</sup> Anlage 1.

<sup>195</sup> Vgl. Anlage 5.

<sup>196</sup> Youtube (Hrsg.): *HoloLab #1 - Input Talk: „näher geht nicht“ - digitales Theater am Beispiel von werther.live*. [online video]. 19.10.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=PI8fRyCNsuQ&t=760s> [abgerufen am 06.01.22].

Die Besonderheit im Stück „werther.live“, welche als Mittel mentaler Immersion festgehalten werden kann, ist also die Tatsache, dass die Figuren nach dem Stück weiterhin für den/die Zuschauenden bestehen bleiben und als Teil ihrer eigenen digitalen Realitäten und virtuellen, sozialen Kreise weiterhin existieren. Das führt schließlich zu einem Gefühl des mentalen Verschwimmens der Grenzen zwischen Fiktion und Realität für die Zuschauenden, da diese durch den wechselseitigen Austausch mit der Onlinepräsenz der Figuren jeglicher Art, bereit sind die Fiktion zu akzeptieren, diese anzunehmen und sich mental darauf einzulassen. Spelleken betont außerdem, dass es diese Form von Interaktion, sprich das Integrieren und Bevölkern von Romanfiguren in öffentlich zugänglichen Räumen des Internets und die Möglichkeit an ihrem Leben und Alltag auch außerhalb des Stücks zu beteiligen, im Theater noch nie zuvor gab.<sup>197</sup>

### b) Der private Bildschirm

Ein weiteres immersives Mittel, welches Spelleken nennt, sei die digitale Bühne in werther.live selbst, bei der es sich um den Bildschirm des privaten Endgerätes der digitalen Zuschauenden handelt:

*„(werther.live) ist nicht gedacht für ein großes Publikum in einem Saal. Das heißt, dass die Leute automatisch schon in der Situation sind, in der Werther auch ist, nämlich zu Hause vor ihrem Laptop. Allein da ist eine Identifikations- und Immersionsfläche geschaffen.“<sup>198</sup>*

Spelleken zufolge habe die Tatsache, dass das Stück auf dem privaten Bildschirm des/der Zuschauers/-in stattfindet, Auswirkung auf dessen Wahrnehmung.<sup>199</sup> Demnach würde dieses stilistische Mittel die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verschwimmen lassen, wobei sich der/die Zuschauende aufgrund der Bildschirmübertragung durchweg fragt, ob er/sie die Aktionen auf dem Bildschirm, sprich der Bühne Werthers, selbst durchführe oder nicht.<sup>200</sup> Der/die Zuschauende wird auch hier aus seiner/ihrer passiven Haltung geholt und setzt sich aktiv und kritisch mit dem digitalen Bühnengeschehen auseinander, indem er/sie es hinterfragt. Es finde außerdem ein gewisser Verfremdungseffekt statt, um den/die Zuschauende auf diese Weise zu aktivieren und sich dem Bühnengeschehen verbunden zu fühlen. Spelleken beschreibt dies als ein eher voyeuristisches Gefühl für den/die Zuschauende:

*„Ist Werthers privater Bildschirm nun mein eigener? Man hört alles was er sagt, was er liest. Man hat immer Werthers Stimme im Ohr und man sieht seinen Bildschirm. Das kann sich auch so anfühlen als hätte man sich eingehakt, als wäre es etwas Verbotenes, weil es unfassbar privat ist heutzutage.“<sup>201</sup>*

Dieses Element sei ebenso eine Anlehnung an den Werther im Original, denn bei Goethes Werk handle es sich um einen Briefroman ohne geschichtliche bzw. dramaturgische Instanz, welche die

<sup>197</sup> Vgl. Anlage 6.

<sup>198</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>199</sup> Vgl. Ebd.

<sup>200</sup> Vgl. Youtube (Hrsg.): *HoloLab #1 - Input Talk: „näher geht nicht“ - digitales Theater am Beispiel von werther.live*. [online video]. 19.10.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=PI8fRyCNsuQ&t=760s> [abgerufen am 06.01.22].

<sup>201</sup> Anlage 1.

Geschichte erzählt. Stattdessen sind es Briefe, durch die man als lesende Person in das Innenleben der Figur eintaucht, da diese sich dabei direkt an den/die Rezipient/in richten, was zu Goethes Zeiten aufgrund der Privatsphäre immense Schlagkraft hatte und „zusammen mit Tagebüchern, das Intimste waren, was Menschen hatten“, so Spelleken.<sup>202</sup> Punktlive sah dies als Chance, die Intimität von Werthers Briefen bzw. seine Tagebucheinträge in die Nutzung seines Smartphones, seine privaten Chat- und Suchverläufe, seine Fotos und Ordnerstruktur auf dem Desktop zu übersetzen. Der/ Zuschauende soll so den Eindruck haben, dass sich Werther direkt an ihn/sie wendet bzw. ein gewisses Unbehagen entwickeln, da er/sie über seinen/ihren eigenen Bildschirm am intimen Handeln Werthers Teil haben darf.<sup>203</sup> Diese durch die Bildschirmübertragung erzeugte Intimsphäre und damit das Eintauchen in den Digitalkosmos der Rollen, lässt sich laut Spelleken nicht auf einer klassischen Theaterbühne herstellen, weswegen sich der Stoff Goethes besonders für das Digitale eigne.<sup>204</sup>

Folglich kann man sagen, dass „werther.live“ bewusst so inszeniert wurde, um die handelnden Figuren in die eigenen Privaträume zu transportieren, damit eine Relation zwischen Zuschauenden und Charakteren zu erzeugen und dabei die mentale Immersion für das Publikum zu unterstützen. Dabei wurde von Spelleken vor allem das Format des Endgerätes vom Zuschauer in die Konzeption mit eingeplant:

*„Im Kinosaal funktionieren große, weite Einstellungen von Landschaftsaufnahmen gut. Das hat eine Schlagkraft. Das ist ein gutes visuelles Bild auf einer großen Leinwand. Bei Netflix funktionieren eher kleinere nahe Aufnahmen, wie Gesichter. Das heißt das Endgerät des Rezipienten wird von Anfang an in die Konzeption mit einbezogen. Wir machen etwas, was man idealerweise zu Hause anschauen kann während des Lockdowns. Etwas was man privat guckt, weil Werther ja auch zu Hause privat ist. Also es gibt eine ganz große Verknüpfung zwischen dem, was die Figur macht und was der Zuschauer macht. Das heißt, man kann sofort gut mit ihm connecten.“<sup>205</sup>*

Spelleken erwähnt darüber hinaus, dass durch die Anonymität des Zuschauens das Publikum die Möglichkeit erhält, sich in die Geschichte und das Geschehen fallen zu lassen. Sie ist davon überzeugt, dass dieses Mitfiebern auf einer herkömmlichen Bühne mit real präsenten Schauspieler/-innen nicht passieren würde, da in diesem Fall die Distanz zur Bühne die Illusion wieder brechen und damit die Erzeugung der Immersion mindern würde.<sup>206</sup>

Ein weiterer Punkt, hinsichtlich der mentalen Immersion des Stückes, ist seine mediale Omnipräsenz, durch welche sich das Publikum „werther.live“ nicht entziehen kann, so Spelleken:

*„Das Stück ist „überall“. Andere digitale Theaterformaten fangen irgendwann an zu langweilen und dann geht man als Zuschauer halt auf sein Handy und schaut dann wieder weiter, wenn es interessanter wird. Werther.live ist aber auch auf deinem Handy! Auf Instagram! Denn da passiert dieses Stück auch.“<sup>207</sup>*

---

<sup>202</sup> Vgl. Ebd.

<sup>203</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>204</sup> Vgl. Ebd.

<sup>205</sup> Ebd.

<sup>206</sup> Ebd.

<sup>207</sup> Ebd.

### c) Die Internet-Sprache

In seiner Vorbereitungsphase der Inszenierung beschloss das Punktlive Team hinsichtlich des dramaturgischen Aufbaus, für jede Szenen einen Brief aus Goethes Originalwerk als Grundbasis zu wählen und ihn zu einer digitalen Szene umzuwandeln. Dafür musste entschieden werden, für welche Handlung welche digitale Plattform genutzt werden würde - ob Zoomgespräch, Sprachmemo oder Facebookunterhaltung. Spelleken führt hier die unterschiedlichen Grade an Intimität und Kommunikationstiefe auf, die mit den unterschiedlichen sozialen Plattformen einhergehen.<sup>208</sup>

Aus diesen ursprünglichen Briefen wurden Texte in modernisierter Sprache entwickelt, welche im Anschluss vielerlei Abwandlungen und Anpassungen durch Regie und Schauspieler/-innen unterlagen.<sup>209</sup> Die Darsteller dürfen bei den Aufführungen ihr eigenes Jargon, sowie ihren persönlichen, jugendlichen Sprachstil mit einbauen, wodurch laut Spelleken „jeden Abend etwas Neues passierte und dadurch ein sehr lebendiges Spiel entstand.“<sup>210</sup> Die Schauspieler/-innen sind nicht an Kontinuität in ihren Dialogen gebunden und können sich somit „treiben lassen“.<sup>211</sup> Darüber hinaus wurden für jeden Charakter spezifische Schreib- und Chat-Gewohnheiten festgelegt.<sup>212</sup> Beispielsweise wurde besonders darauf Wert gelegt, was Werther unter seine veröffentlichten Bilder kommentiert.<sup>213</sup> Das Team stellte sich Fragen wie: "Ist er eher verträumt? Macht er viele Zitate aus Gedichten und Büchern? Benutzt er Hashtags? Welche Emojis benutzt er, wenn er mit welcher Person chattet?"<sup>214</sup> Spelleken zielte also insbesondere auf eine Sprache ab, die sehr in den digitalen Medien verortet ist, um das Spiel im Digitalraum möglichst authentisch zu gestalten:

*„Ich wollte keine auswendig gelernten Texte. In diesem Medium verspricht man sich, man verschreibt sich, man macht Sprachfehler in Memos, das gehört zu diesem Medium einfach dazu und im Theater hätte dies nie Platz. Die Sprache (in „werther.live“) ist sehr natürlich und sehr nah an unserer Alltagsrealität.“<sup>215</sup>*

Spelleken besann sich bei der Konzeption zudem auf ihre eigenen Erlebnisse im Deutschunterricht zurück, in denen das Werk Goethes zur Pflichtlektüre gehörte und beurteilt den Zugang zu seinen Texten als „zäh und langweilig“.<sup>216</sup> Aus diesem Grund wollte das Team besonders die Aktualität des Stoffes aufleben lassen und „weg vom verstaubten Klassiker, hin zu einem zeitgenössischen Umgang mit den Themen des Werkes (übergehen), in einer Sprache, die junge Menschen selbst sprechen und verstehen.“<sup>217</sup>

<sup>208</sup> Vgl. Youtube (Hrsg.): *Interview mit Cosmea Spelleken (Regisseurin von werther.live)*. [online video]. 07.05.2021, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=FyGyOsXjf4> [abgerufen am: 08.12.21].

<sup>209</sup> Vgl. Ebd.

<sup>210</sup> Vgl. Ebd.

<sup>211</sup> Vgl. Ebd.

<sup>212</sup> Vgl. Anlage 7.

<sup>213</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>214</sup> Ebd.

<sup>215</sup> Anlage 1.

<sup>216</sup> Vgl. Youtube (Hrsg.): *Interview mit Cosmea Spelleken (Regisseurin von werther.live)*. [online video]. 07.05.2021, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=FyGyOsXjf4> [abgerufen am: 08.12.21].

<sup>217</sup> Vgl. Vimeo (Hrsg.) (2021): *Interview WERTHER LIVE*. [online video]. o.A, Verfügbar unter <https://vimeo.com/506144713> [abgerufen am 19.11.21].

Die verwendete digitale Sprache stellt somit eine weitere intermediale Besonderheit mentaler Immersion dar, um das Spiel möglichst realitätsnah und authentisch für die Zuschauenden wirken lassen und welche, das digitale Theater in „werther.live“ vom analogen Theater abheben könnte.

#### **d) Liveness und digitale Ko-Präsenz**

Spelleken ist der Ansicht, dass das Format „werther.live“ vor allem von seiner zeitgleichen Ko-Präsenz zwischen Schauspieler/-innen und dem Publikum lebe, wobei ihr der Live-Moment für das immersive Seherlebnis des/der Zuschauers/-in besonders wichtig ist. Spelleken betont, dass der Live-Effekt stets zur Theatererfahrung des/der Zuschauers/-in dazu gehöre und diese ausmache, um die gewünschten Emotionen bis zum/zur Zuschauer/-in zu transportieren:

*„Zu spüren und zu sehen, dass Menschen Emotionen haben, ist etwas, das ganz tief in uns drin steckt, was uns sehr stark berührt und bewegt. Wenn wir mitbekommen, dass diese Emotionen gerade in diesem Moment entstehen und ich Teil davon sein kann, macht das was mit uns. Deswegen ist dieser Live-Moment extrem wichtig.“<sup>218</sup>*

Dabei habe jedoch die Liveness der Aufführung nicht zwingend etwas mit der örtlichen Ko-Präsenz von Akteur/-innen und Publikum zu tun, da für Spelleken für ein Theatererlebnis auch eine zeitliche und geistige Ko-Präsenz ausreiche, um ein Gefühl des Miteinanders im Netz zu erzeugen, das man spüren könne:

*„Ich kann mich mit einem Menschen auch verbunden fühlen, wenn ich weiß, dieser Mensch tut gerade das Gleiche wie ich und beschäftigt sich gedanklich mit den selben Dingen. Wenn ich weiß, dass ich mit 500 anderen Leuten heute Abend „werther.live“ schaue und dass die alle gerade vor ihren Laptops sitzen, fühle ich schon eine gewisse Art von Verbundenheit.“<sup>219</sup>*

Diese Ko-Präsenz lasse sich darüber hinaus auch schon vor Beginn der Aufführung spüren, da sich, laut Spelleken „ein ganz anderes Gefühl von Vorfreude“ und Neugier bei der zuschauenden Person ausmache, wenn man das digitale Profil einer Figur bereits vor der Vorstellung schon zur Verfügung hat und diese kennenlernen kann.<sup>220</sup> Spelleken gehe außerdem davon aus, dass die Isolation mit den Figuren, bedingt durch das Zuschauen auf dem privaten, digitalen Endgerät in seinen geschlossenen, nicht öffentlichen Räumen sogar verstärkt Einfluss auf die Intensität und Emotionalität des Zuschauererlebnisses nehme, wobei sich der/die Zuschauer/-in mental noch losgelöster auf die Inszenierung einlassen könne, ähnlich der Konsumierung eines Spielfilms:

*„Beim Film kann ich mich auf das Gespielte einlassen, weil ich das Gefühl habe, ich bin allein mit diesem Film und das geht näher an mich ran. Ich gucke es vielleicht zu Hause in meinem stillen Kämmerchen und muss mich nicht wie im Theater zusammenreißen, weil neben mir so viele andere Leute sind. Werther.live hat beides: Das Alleinsein mit den Figuren und den Live-Moment, das hat schon auch einen Zauber für sich.“<sup>221</sup>*

Zusammenfassend kann man sagen, dass in „werther.live“ die vierte Wand als Trennung zwischen dem fiktivem, digitalen Geschehen und Zuschauer/-innen durch den Faktor des direkten Feedback

---

<sup>218</sup> Anlage 1.

<sup>219</sup> Vgl. Ebd.

<sup>220</sup> Vgl. Ebd.

<sup>221</sup> Vgl. Ebd.



und damit der Interaktionsfunktion in den digitalen Social-Media-Plattformen, die zum Einsatz kommen, gebrochen wird. Den Zuschauer/-innen gelinge es dabei mental und auf intime Weise in das Geschehen des digitalen Bühnenraums einzutauchen und dabei mit der Geschichte hochinvolviert zu sein, da die Charaktere durch die detailreich erschaffene Internetpräsenz authentisch und identifizierbar wirken. Dem Publikum wird zusätzlich die Möglichkeit gegeben, mit ihnen in Kontakt zu treten, was die Verbundenheit zum Stück mental verstärkt. Der/die Zuschauende kann sich als aktiver Teil der digitalen Bühnenperformance verstehen, welcher die Option bekommt, das Stück nicht nur als passive/r Beobachter/-in zu verfolgen, sondern sich in das Geschehen mit einzubinden. Er/sie werde zum Teil der Bühnenrealität, weil die Figuren auf sein/ihr Handeln reagieren. Somit stellt sich das Stück als ein geeignetes Beispiel für die Erzeugung mentaler Immersion im intermedialen Theater heraus, indem die konventionelle Guckkastenbühne im digitalen Raum abgeschafft wird. Eine physikalische Immersion ist hier jedoch nicht der Fall, da das Präsenzgefühl für den/die Zuschauer/-in nur so lange erhalten bleiben kann, wie er sich auf die Displays seiner / ihrer Endgeräte konzentriert, sei es sein/ihr Handy, durch welches er/sie mit den Figuren über die sozialen Netze in Kontakt treten kann, oder sein/ihr Laptop-Bildschirm, auf dem er/sie die Vorstellung hauptsächlich verfolgt.

### 3.1.2 Resonanz

*„Plötzlich ist man mittendrin in jener exklusiven Intimität, die so nur in der digitalen Annäherung existiert. Man fühlt diese drei verheißungsvollen Pünktchen, wenn der andere schreibt, das Zurückzucken, weil man erst abwarten will, was der andere sagt. Mit dem Zeiger seiner Maus fährt Werther Lottes Augenbrauen nach. Hier ist alles drin, was die Geschichte ausmacht: der Wahnsinn der Jugendliebe, postpubertär und albern, himmelhoch jauchzend, zum Tode betrübt, buchstäblich. Näher geht nicht, nicht digital.“<sup>222</sup>*

Mit diesen Worten lobt die Süddeutsche Zeitung das Stück „werther.live“. Nachtkritik hebt das Werk der Punktlive Gruppe ebenso als „ein Musterbeispiel für die Möglichkeiten des digitalen Theaters“ hervor, welches auf Anhieb viele Fans für sich begeistern konnte.<sup>223</sup> Diesen Aussagen kann auch die Regisseurin unterstützen und berichtet darüber, dass „werther.live“ bereits mit der Premiere sehr gut bei seiner Zielgruppe anief.

*„Das Projekt (hat) so richtig Fahrt aufgenommen und dann haben es mehr Leute angeschaut, als diese 150 Leute, Eltern und Freunde, von denen wir anfangs ausgegangen sind. Und dann haben wir gemerkt, anscheinend gibt es Publikum für das, was wir hier machen und es funktioniert.“<sup>224</sup>*

Aus ursprünglich drei geplanten Vorstellungen sind inzwischen über 30 geworden und es soll nach wie vor eine sehr hohe Nachfrage vorhanden sein.<sup>225</sup> Laut eigenen Angaben der Regisseurin gibt es bei allen Vorstellungen die Möglichkeit per Instagram oder Whatsapp mit dem Punktlive Team in Kontakt zu treten, welches immer wieder positives Feedback erhält und von den Zuschauer/-innen vor allem als sehr „privat“ beschrieben wird, wobei es einen „wahnsinnig nah an einen heran

<sup>222</sup> Vgl. Christiane, 2021.

<sup>223</sup> Vgl. Philipp, 2021.

<sup>224</sup> Anlage 1.

<sup>225</sup> Vgl. Ebd.

zieht.“<sup>226</sup> Damit betont Spelleken ein weiteres Mal den immersiven Charakter des Stückes. Spelleken schlussfolgert für sich daraus, dass es Leuten anscheinend gefalle andere Menschen zu sehen, die genau die gleichen banalen Kleinigkeiten auf ihren Sozialen Medien tätigen, sich auf den gleichen Kanälen bewegen, den gleichen Leuten folgen und das gleiche Chat-Verhalten aufweisen wie sie selbst. Spelleken sieht die Besonderheit des Stückes darin, dass durch den natürlichen und alltäglichen Einsatz und der Umgang mit den sozialen Medien bei *werther.live*, man sich in der digitalen Lebensrealität der Figuren selbst wiederfinden kann, da sich heutige zwischenmenschliche Beziehungen immer häufiger auch im digitalen Raum und auf virtuellen Wegen abspielen. Das mache „*werther.live*“ äußerst spannend und tauglich für Schulklassen und Jugendtheatergruppen, da es sich der Stoff ohnehin als Klassiker der Pflichtlektüre gut in den digitalen Unterricht gerade während den Lockdown-Zeiten der Corona Pandemie einbinden lasse und Abwechslung biete.<sup>227</sup> Darüber hinaus sei das Stück nicht nur regional relevant, sondern im ganzen deutschsprachigen Raum, da es örtlich unbegrenzt aufgeführt werden und so leicht zugänglich über Ländergrenzen hinaus miterlebt werden kann. Es wurde schon aus der Schweiz, Luxemburg, Österreich, Frankreich und Italien gestreamt. Das Punktlive Team bekommt laut Spelleken diesbezüglich stetig neue Anfragen für Kooperationen für von Schulen aus Deutschland oder sogar Schulverbänden aus Italien.<sup>228</sup> Es gastierte digital u.a. im Schauspielhaus Hamburg, beim Schauspiel Köln, im deutschen Nationaltheater Weimar, sowie auf Festivals.<sup>229</sup>

Zudem wurde die Inszenierung unter Schlagwörtern wie „innovativ“, „großartiger Medienmix“, „zeitgemäßer Umgang mit digitalen Räumen“ und „auf den aktuellen Zeitgeist zugeschnitten“ mit dem deutschen Multimedia-Hauptpreis 2020 ausgezeichnet und beim Nachtkritik-Theatertreffen 2021 unter die zehn besten Stücke des Jahres gewählt.<sup>230</sup> Darüber hinaus wurde es für das Theatertreffen der Berliner Festspiele nominiert und zum 38. Heidelberger Stückemarkt eingeladen.<sup>231</sup> Cosmea Spelleken wurde für ihre erste Theaterarbeit mit „*werther.live*“ in einer Umfrage von „Theater heute“ mit elf von 38 Stimmen zur Nachwuchsregisseurin des Jahres 2021 gewählt.<sup>232</sup>

---

<sup>226</sup> Vgl. Youtube (Hrsg.): *Interview mit Cosmea Spelleken (Regisseurin von werther.live)*. [online video]. 07.05.2021, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=FyGyOsXjf4> [abgerufen am: 08.12.21].

<sup>227</sup> Vgl. Anlage 11.

<sup>228</sup> Vgl. Youtube (Hrsg.): *Interview mit Cosmea Spelleken (Regisseurin von werther.live)*. [online video]. 07.05.2021, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=FyGyOsXjf4> (abgerufen am: 08.12.21).

<sup>229</sup> Vgl. Nationaltheater Weimar, o.A.

<sup>230</sup> Vgl. Deutscher Multimediapreis mb21 (Hrsg.) (o.A.): *Werther.live*. [https://www.mb21.de/wettbewerbsjahr\\_2020.html?articles=werther-live](https://www.mb21.de/wettbewerbsjahr_2020.html?articles=werther-live) (16.12.21).

<sup>231</sup> Vgl. Nationaltheater Weimar, o.A.

<sup>232</sup> Vgl. Jüttner, Andreas (2021): *Absolventin der HfG Karlsruhe mit Online-Theaterproduktion Nachwuchsregisseurin des Jahres*. <https://bnn.de/nachrichten/kultur/absolventin-hfg-karlsruhe-online-theaterstueck-nachwuchsregisseurin-des-jahres> (20.01.22).

## 3.2 Das Staatstheater Augsburg: Virtual-Reality-Anwendungen

### 3.2.1 Digitaltheater und VR-Techniken am Staatstheater Augsburg

Während mehrere der größten deutschen Theater von der Corona-Krise und der damit verbundenen Forderungen nach digitalen Spielplanangeboten überrascht wurden, nutzte das Staatstheater Augsburg die Zeit während des Shutdowns, um die Entwicklungen seiner Digital-Sparte voranzutreiben und hat seit Langem andere künstlerische Erlebnisse als das analoge Theater für sein Publikum im Angebot.<sup>233</sup> Die vier Sparten des Staatstheaters: Musiktheater, Schauspiel, Ballett und Konzert sammelten schon vor der Pandemie Erfahrungen mit Virtual-Reality-Produktionen, so dass Opern, Ballett-Aufführungen, Schauspiele mit VR-Brillen und Vorstellungen im theaterneigenen Kanal auf der Plattform Twitch.tv, nur einige wenige der digitalen Angebote der neueröffneten Digitalsparte darstellen, die das Theater seit der Pandemie zur Verfügung stellte.<sup>234</sup>

Mit dem Zusammenschluss des theaternetzwerk.digital und der zusätzlichen Einführung des neuen Postens „Projektleitung für Digitale Entwicklungen“, um die digitalen Angebote strukturell in der analogen Institution zu verankern, verschaffte sich das Haus in Sachen Digitales eine Vorreiterrolle im deutschsprachigen Raum und wurde wenn nicht sogar zu einer bundesweiten Avantgarde.<sup>235</sup> Die gebürtige Berlinerin Tina Lorenz unterstützt seit der Spielzeit 2020 das Augsburger Team und Staatsintendant André Bückler als die erste hauptberufliche Digitalbeauftragte in Deutschland.<sup>236</sup> Lorenz verbindet in ihrer Funktion in Augsburg technische Expertise mit künstlerischem Know-How und erforscht, wie der digitale Raum und neue Technologien für das Theater nutzbar gemacht werden können, wobei VR-Brillen, die hybride Verknüpfung von Liveperformance mit virtuellen Welten und digitale Interaktivität unter anderem auf ihrer Agenda stehen.<sup>237</sup>

Um diese aktive Teilnahme mit Austauschfunktion via Chat, sowie das Gefühl von temporärer Gemeinschaft bei einem Live-Event der Zuschauer/-innen im digitalen Raum zu erproben,<sup>238</sup> veranstaltete das Staatstheater auf seinem Kanal auf der Videospiele-Streamingplattform *twitch.tv* die Premiere des Tanztheaters „Winterreise“ als eine Art Watch-Party, da es aufgrund hoher Inzidenzwerte Oktober 2020 nicht analog stattfinden konnte.<sup>239</sup> Mittlerweile zählt der Twitch-Kanal des Hauses um die 760 Follower.<sup>240</sup>

Lorenz betonte in einem Interview der Salzburger Nachrichten die Vorteile des Live-Streaming auf der Twitch Plattform gegenüber anderen wie YouTube oder Facebook:

*„Twitch ist eine Plattform, die stark um den Livemoment herum aufgebaut ist. (...) Der Unterschied ist dass auf Twitch viel mehr Interaktion vorgesehen ist: Die Zuschauerinnen und Zuschauer sind im*

<sup>233</sup> Vgl. Schulmann, V. Ktoria (2020): *Neue Stelle für digitale Entwicklung am Staatstheater Augsburg. „Liebesaffäre mit der Technik“*. <https://www.br-klassik.de/aktuell/news-kritik/staatstheater-augsburg-digitale-entwicklung-projektleitung-tina-lorenz-100.html> (07.12.21).

<sup>234</sup> Vgl. Branner, Nina (2021): *Interview mit Tina Lorenz. Deutschlands erste Digitale Projektleiterin am Theater*. <https://www.goethe.de/ins/dk/de/kul/sup/tea/22174793.html> (14.12.21).

<sup>235</sup> Vgl. Molnar, Laszlo (2021): *Bühne nach Corona. Oper und Theater werden sich das Digitale einverleiben*. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buehne-und-konzert/tina-lorenz-ueber-die-digitale-zukunft-des-theaters-17218045.html> (25.12.21).

<sup>236</sup> Vgl. Schulmann, 2020.

<sup>237</sup> Vgl. Staatstheater Augsburg (Hrsg.) (o.A.): *vr-theater@home*. <https://staatstheater-augsburg.de/vr-theater> (08.11.21).

<sup>238</sup> Vgl. Staatstheater Augsburg (Hrsg.) (o.A.): *twitch.tv. Die Digitale Bühne des Staatstheaters Augsburg*. [https://staatstheater-augsburg.de/on\\_twitch](https://staatstheater-augsburg.de/on_twitch) (18.11.21).

<sup>239</sup> Vgl. Ebd.

<sup>240</sup> Vgl. Ebd.

*Chat präsent und können durch ihre Kommentare auch live das Geschehen beeinflussen. Und das ist sehr theaternah, denn was das Theater eigentlich ausmacht, ist das gemeinsame Erleben von etwas Unwiederbringlichem im gleichen Raum.“<sup>241</sup>*

Darüber hinaus koordiniert Lorenz die Aktion *vr@home*, bei der immersive Theatererlebnisse, die eigens an die Erfordernisse der 360-Grad-Perspektive angepasst wurden, per Virtual-Reality-Brille zum Publikum über einen deutschlandweiten Leihbrillen-Verand nach Hause geliefert werden oder auf die eigene VR-Brille des/der Zuschauers/-in gestreamt werden können.<sup>242</sup> In einer Kulturdoku auf 3sat berichtet Lorenz:

*„Wir haben Monologe und Tanzstücke in 360-Grad-Video aufgenommen und sie (den Zuschauenden) dann auf die VR-Brillen und nach Hause gebracht. Das war unser Vorderhauspersonal, also die Leute die unser Publikum schon seit Jahren kennt. (...) Das war ein Stück Verbindung (zum Theater), denn man hat die Tänzer und die Schauspieler wieder gesehen. Und das war ein wahnsinnig toller Begegnungsmoment in diesem ersten Lockdown.“<sup>243</sup>*

Ausgelöst wurde die Idee an einem solchen repertoireerweiternden VR-Projekt durch Staatsintendant Bücken, welcher bereits 2019 eine Live-Oper mit Virtual-Reality-Anteil plante. „Orfeo ed Euridice“ von Christoph Willibald Gluck wurde ursprünglich als hybrides Format angelegt, um das analoge Bühnengeschehen, um die virtuelle Realität zu erweitern. 500 Virtual-Reality-Brillen wurden dafür angeschafft, mit welchen das Publikum während des Live-Musiktheaters immer wieder in die virtuelle Unterwelt eintauchen sollte.<sup>244</sup> Mit einem aufwendig erstellten Motion-Capture-Verfahren, sollte sich der/die Zuschauer/-in selbst abwechselnd mit der analogen Inszenierung auf der Bühne, als Orpheus erleben. Ein VR-Brillen-Headset hätte dafür gesorgt, die Inhalte des abgespielten 360-Grad-Videos virtuell zu erleben, sozusagen aus der Ich-Perspektive des Protagonisten. Die Zuschauenden sehen, was der Charakter sieht und erleben sich ebenso als Teil der Aufführung. Doch bereits die geplante Premiere im Mai 2020 musste aufgrund virus-bedingter Kontaktbeschränkungen verschoben werden, sodass die VR-Brillen gleich während des ersten Lockdowns dazu dienen 360-Grad-Videoproduktionen zum Theaterpublikum nach Hause zu schicken. Dazu nahm das Staatstheater anfangs bereits bestehende Theaterproduktionen, inszenierte diese neu für die Aufnahme mit speziellen Mehrlinsenkameras, überspielte Filme auf die Brillen, schuf einen Lieferdienst und bot dem Publikum mit „Judas“, das erste komplett dreidimensionale Theaterstück, ein neues immersives Theatererlebnis zu Hause.<sup>245</sup> Das Ein-Personen-Stück, bestehend aus einem 75-minütigen Monolog, ermöglicht Zuschauenden über ein Pico G2-Headset, sich als Teil einer vollständigen, räumlichen 3D-Umgebung erfahren zu können.<sup>246</sup> Darüber hinaus ist „Judas“ die erste inklusive Produktion, die mithilfe einer Gebärdendolmetscherin das Stück für gehörlose und schwerhörige Zuschauer/-innen erfahrbar macht. Dafür kooperierte das Staatstheater bei der künstlerischen und technischen Umsetzung bereits von Beginn der hybriden VR-Formate mit ei-

<sup>241</sup> Vgl. Panagl, Clemens (2021): *Kultur wird digital: Wenn im Publikum überall User sitzen*. <https://www.sn.at/kultur/allgemein/kultur-wird-digital-wenn-im-publikum-ueberall-user-sitzen-102663106> (21.12.21).

<sup>242</sup> Vgl. Staatstheater Augsburg. *vr@home*, o.A.

<sup>243</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 21.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdoku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

<sup>244</sup> Vgl. Schulmann, 2020.

<sup>245</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>246</sup> Vgl. Pape, Katrin (2020): *theater@home: VR im Staatstheater Augsburg*. <https://www.aspektheins.com/theaterhome-vr-im-staatstheater-augsburg/> (21.12.21).

nem professionellen, externen Technologie-Partner, der Augsburger Firma „Heimspiel.“<sup>247</sup> Ein weiteres VR-Stück aus dem Bereich Schauspiel des Digitaltheaters am Staatstheater Augsburg ist die 360-Grad-Inszenierung des Einar Schleefs Monologs „14 Vorhänge“ (2021), bei dem das Publikum dem Darsteller Klaus Müller durch das gesamte Theater Augsburg folgt, welches aufgrund Sanierungsarbeiten eher einer Baustelle gleicht. Das Stück handelt, thematisch passend zur Schließung der Theaterhäuser während der Corona-Krise, von einem alternden Schauspieler, der das Ende des Theaters kommen sieht.<sup>248</sup>

Neben weiteren virtuellen Ballett-Produktionen wie „boléro“ (2021) und „kinesphere“ (2021), Monolog-Inszenierungen wie „Event“ (2021) und „Der Mitarbeiter - Tagebuch eines Wahnsinnigen“ (...), bietet das vr@home Projekt des Staatstheaters Augsburg mittlerweile insgesamt neun 360-Grad-Inszenierungen für die VR-Brille des/der Zuschauers/-in,<sup>249</sup> bei denen es sich allerdings durchweg um lineare Medien handelt. Zuschauenden können sich deshalb in den virtuellen Stücken frei umher sehen, aber keinen Einfluss auf das Geschehen nehmen. Doch mit HRVR bzw. Hyperresponsive VR-Storytelling, können 360-Grad-Videos auch für interaktive und nicht-lineare Anwendungen genutzt werden.<sup>250</sup> In diesem Sinne wird im anschließenden Kapitel das jüngste VR-Stück des Hauses „Solo“ (2021), bei welchem die digitale Sparte erstmals das volle interaktive Potential der VR-Technik am Theater ausschöpfte, hinsichtlich seiner immersiven Mittel und technischen Konzeption näher betrachtet und analysiert. Die Zuschauenden können in „Solo“ mittels der VR-Brille Teil des vorab aufgezeichneten Bühnengeschehens werden und eigene Entscheidungen über den weiteren Verlauf der Handlung treffen.

Dennoch handelt es sich bei den Inszenierungen der Aktion des vr@home bis dato nicht um Live-Aufführungen, bei denen eine tatsächliche spontane Interaktion zwischen Publikum und den Darstellenden des Augsburger Ensemble möglich wäre.<sup>251</sup> Aktuell hat man dank VR-Brille zwar das Gefühl, in einem virtuellen Raum präsent zu sein, allerdings ist man dort allein. Ko-Präsenz, also ein gemeinschaftliches Erleben mit anderen Zuschauer/-innen, existiere noch nicht.<sup>252</sup>

Bei Lorenz nächstem Projekt, dem „Elektrotheater“, soll sich dieser Aspekt ändern mit dem Ziel, das Zuschauer/-innen das VR-Theater gemeinschaftlich erleben können. Gefördert mit den Mitteln der Kulturstiftung des Bundes soll eine virtuelle Plattform entstehen, auf der „virtuelle Ko-Präsenz ausprobiert werden soll“ und sich Zuschauende und Schauspielende über ihre Avatare live und ko-präsent begegnen werden, so Lorenz.<sup>253</sup> Das nennt Lorenz „Social-VR“ und ermöglicht eine Zusammenkunft des Publikums auf einer Bühne in der immersiven Virtualität, ohne dabei den physischen Raum kopieren zu wollen. Die Zuschauenden oder dann vielmehr Akteur/-innen, loggen sich mit einem Avatar ein und treffen in der virtuell konstruierten Theaterlobby auf andere Avatare, um

<sup>247</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>248</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>249</sup> Vgl. Staatstheater Augsburg (Hrsg.) (o.A.): *shifting\_perspective. Eine Inszenierung für virtuelle Realitäten*. [https://staatstheater-augsburg.de/shifting\\_perspective](https://staatstheater-augsburg.de/shifting_perspective) (09.11.21).

<sup>250</sup> Vgl. Pape, 2020.

<sup>251</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdoku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

<sup>252</sup> Vgl. Staatstheater Augsburg (Hrsg.) (o.A.): *Elektrotheater. Eine Bühne für das Metaverse*. [https://staatstheater-augsburg.de/vr\\_elektrotheater](https://staatstheater-augsburg.de/vr_elektrotheater) (08.12.21).

<sup>253</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdoku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

mit den Performer/-innen Theater gemeinsam zu spielen.<sup>254</sup> Es ist ein Format welches stark auf Interaktion ausgelegt sein wird, bei dem das Publikum auch als Masse darüber abstimmen kann, wie das Stück verlaufen wird.<sup>255</sup> Lorenz berichtet, dass das „radikal Neue“ am Elektrotheater sei, dass der Raum als virtueller Raum deklariert wird:

*„Virtueller Raum kann gemeinsamer Raum sein und geteilte Erfahrung möglich machen. Es treffen Publikumsavatare auf Schauspieleravatare in einem Raum aufeinander, der kein physischer mehr ist sondern ein virtueller. Mein Körper sitzt in meinem Wohnzimmer, aber trifft in einem virtuellen Raum auf anderes virtuelles Publikum und Schauspieler. Wir spielen ein Stück zusammen und lassen uns ein Stück erzählen.“<sup>256</sup>*

Außerdem wird es im Gegensatz zu den 360-Grad-Videos in der Welt des Elektrotheater zusätzlich eine Techniker/-innen-, Performer/-innen- und Zuschauer/-innen-Ebene geben. Das Künstlerduo des Elektrotheaters aus Christian Schlaffer und Daniel Stock beschreiben die Rolle des Techniker/-innen-Avatars beim Forum für Theater und digitale Transformation wie folgt:

*„Techniker und Technikerinnen z.B. sehen aus wie jeder andere Gast, die haben nur mehr Power. Die haben auch ein Menü mit (dem sie) Aktionen einleiten können, die die Welt verändern. Die können die Sonne aufgehen lassen und untergehen lassen, Lichter ein- und ausschalten, (...) alle Zuschauer plötzlich verschwinden lassen. Wir können mit der Welt machen, was wir wollen (...) wie beim realen Theater. Dafür haben wir diese Techniker-Rolle. Der kann mitfliegen mit der (Zuschauer-)Gruppe, aber in Wahrheit die ganze Szene kontrollieren.“<sup>257</sup>*

Die VR-Brillen des Theaters sind also die Ausgangsbasis für das Entwicklungsprojekt, auf denen das Publikum dann immersiv und interaktiv gestaltete Inszenierungen erleben wird, welche live und im geteilten VR-Raum stattfinden sollen und dabei nicht begrenzt sind durch die Schranken des konventionellen Guckkastens.<sup>258</sup>

### 3.2.2 „Solo“: Konzept und physikalische Immersion

„Solo“ ist ein dystopischer Theater-Krimi, konzipiert als Virtual-Reality-Serie, dessen erste Folge am 24.11.21 Premiere in der Brechtbühne im Gaswerk des Staatstheaters Augsburg feierte.<sup>259</sup> Als bereits zehnte VR-Inszenierung in der 2020 gegründeten Digitalsparte des Theaters wurde das Stück von Sebastian Klauke geschrieben und vom Regisseur David Ortmann für die Augsburger VR-Bühne interaktiv inszeniert.<sup>260</sup>

Thema der Geschichte ist eine Gesellschaft der Zukunft, dessen Politik aufgrund wachsender Ressourcenknappheit, Überbevölkerung und allumfassender Digitalisierung das Projekt des »Bundesisolationsjahrs« einführte, das die Golden Mind Inc. zu einer Geschäftsidee weiterentwickelt

<sup>254</sup> Anlage 10.

<sup>255</sup> Vgl. Anlage 3.

<sup>256</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdoku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

<sup>257</sup> Vgl. Anlage 10.

<sup>258</sup> Vgl. Staatstheater Augsburg. *Elektrotheater*, 2020.

<sup>259</sup> Vgl. Staatstheater Augsburg, 2020.

<sup>260</sup> Vgl. Ebd.

hat. Jedes Jahr zieht sich ein Teil der Weltbevölkerung aus dem öffentlichen Leben zurück und verbringt zwölf Monate völlig isoliert in den von Golden Mind designten virtuellen Realitäten. Durch den zeitweisen Verzicht Weniger wird Konsum und Wachstum für die Vielen möglich, ohne dabei die Erde zu zerstören. Eines Tages kommt die Konzernchefin von Golden Mind bei dem Anschlag eines/einer Attentäter/-in ums Leben, doch noch bevor der/die Täter/-in festgenommen werden kann, springt er/sie aus dem Fenster. Herauszufinden was passiert ist, obliegt in der interaktiven VR-Inszenierung allein dem Publikum, denn die Zuschauenden bestimmen in der innovativen Kombination aus Serie und Videospiele den Fortgang der Geschichte selbst. Dabei schlüpfen sie in die Rolle eines/r Co-Ermittler/-in und beeinflussen durch ihre Entscheidungen aktiv den weiteren Verlauf der Handlung und den jeweiligen Ablauf ihres Theaterabends, indem sie, laut Lorenz, „dann selbst Verhöre durchführen (und) einen Kriminalfall lösen“<sup>261</sup>, bis Folge eins nach 45 Minuten schließlich mit einem Cliffhanger endet.

„Solo“ bewegt sich als interaktives Virtual-Reality-Theaterstück damit in einer intermedialen Grauzone zwischen Computerspiel, Performance, klassischem Theater und Film.<sup>262</sup> Die Rezeption des Stückes erfolgt entweder per deutschlandweiter Lieferung einer Leih-VR-Brille des Theaters, samt aufgespielter 360-Grad-Inszenierung, oder als Stream auf das eigene VR-Headset, wobei die Aufführung laut Ortmann, „nicht an eine Uhrzeit (gekoppelt) und zu einem Zeitpunkt oder in einer Wiederholbarkeit stattfindet, die man (als Zuschauer/-in) selber entscheidet.“<sup>263</sup> Der Versand der Brillen innerhalb Deutschland, Österreich und der Schweiz erfolgt durch den Dienstleister frontrow.<sup>264</sup> Im VR-Paket befindet sich die versiegelte VR-Brille, eine Pico G2 mit einer Auflösung von 3.840 x 2.160 Pixeln und einer Bildwiederholrate von 75 Hz. Der/die Zuschauer/-in blickt allein durch die VR-Brille auf ein aufgezeichnetes Schauspiel, übertragen in die virtuelle Realität mit verschiedenen Stationen, die sich je nach Entscheidung des/der Zuschauers/-in unterschiedlich zusammensetzen.<sup>265</sup> Die Bedienung dieser VR-Brille ist mit einer Anleitung versehen und erfolgt über die Tasten am Headset, kann aber auch durch einen blauen Cursor-Punkt mit Kopfbewegungen gesteuert werden. Verweilt der/die Zuschauende mit dem Punkt für einen kurzen Moment auf einer Schaltfläche, wie dem Startbutton der Aufführung, wird die Schaltfläche betätigt. Während des Stückes ist der Cursor ausgeblendet, kann aber beliebig zu einem transparenten Würfel im oberen linken Teil des Bild zu sehen sein, um das Bedienfeld jederzeit zum Pausieren, Vorspulen oder zum Zurückkehren ins Hauptmenü zu öffnen.<sup>266</sup> Die Anwenderfreundlichkeit der Brillen war für Andre Bucker hinsichtlich der Zugänglichkeit der Zuschauenden von größter Bedeutung:

*„Darauf habe ich von Anfang an Wert gelegt, dass es keine kleine exklusive für einen elitären Minizirkel wird, sondern tatsächlich ein Angebot für Jedermann. (...) Deswegen ist auch die Bedienungsfreundlichkeit wichtig: Man muss einen Knopf drücken, braucht kein WLAN, hat nicht einmal ein Kabel. Gar nichts. Man muss die Brille einfach aufsetzen - los gehts!“<sup>267</sup>*

<sup>261</sup> Vgl. Schulmann, 2020.

<sup>262</sup> Vgl. Danneberg, Benjamin (2021): *VR-Staatstheater Augsburg im Test: Theater sieht Zukunft*. <https://mixed.de/vr-theater-test-staatstheater-augsburg/> (24.11.21).

<sup>263</sup> Vgl. Anlage 3.

<sup>264</sup> Vgl. Danneberg, 2021.

<sup>265</sup> Vgl. Poppek, Yvonne (2021): *VR-Krimi. Entscheidende Fragen*. <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/augsburg-staatstheater-virtual-reality-solo-krimi-1.5472971> (27.11.21).

<sup>266</sup> Vgl. Danneberg, 2021.

<sup>267</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

Die Zuschauenden können also nicht nur mit der virtuellen Umwelt interagieren, sondern das Bühnengeschehen innerhalb der 360-Grad-Umgebung aktiv beeinflussen. Alle paar Minuten wird die Handlung unterbrochen und der/die Zuschauende muss sich zwischen verschiedenen Wegen entscheiden.<sup>268</sup> Er/sie wird damit vom/von der passiven Zuschauer/-in zum/zur Akteur/-in, wenn nicht sogar zum/zur Protagonist/-in, da sich die erzählte Geschichte individuell auf sein/ihr Verhalten anpasst.<sup>269</sup> Diese Konzeption funktioniert aufgrund einer sorgfältig ausgearbeiteten und verzweigten Dramaturgie. Zahlreiche lineare 360-Grad-Filme werden verknüpft, um so sämtliche Interaktionsmöglichkeiten in einem Baumdiagramm abzubilden, die die Zuschauenden auswählen können.<sup>270</sup> Dabei können HRVR-Anwendungen genauestens die unbewussten Signale des/der Zuschauer/-in ermitteln, wie beispielsweise seine Blickrichtung und somit dessen Intention herausfinden.<sup>271</sup> Durch die Auswertung verschiedener, durchweg publikumsbezogener Parameter und Daten entscheidet die Anwendung selbstständig, welche Fortführung der Handlung für den/die Zuschauende am geeignetsten erscheint und mit seinem Verhalten möglichst gut übereinstimmt, woraufhin er diesen entlang des Entscheidungsbaumes in die entsprechende Richtung lenkt.<sup>272</sup> Auf diese Art lasse sich VR-Storytelling für den/die Zuschauende noch komplexer und spannender erfahren, denn die Geschichten verzweigen sich zu einem sehr individuellen Pfad: der/die Zuschauende in „Solo“ ist rundherum aktive/r Teilnehmer/-in und erfährt so ein fortlaufendes, höchst individuelles Theaterstück, das auf seine/ihre eigene Interaktion zugeschnitten ist.<sup>273</sup>

Demnach wird dem Publikum nicht mehr länger nur eine Geschichte erzählt, sondern sie wird ihm erlebbar gemacht.<sup>274</sup> Lorenz betont an dieser Stelle das unvergleichliche Gefühl von Präsenz und physikalischer Immersion, welche sich beim/bei der Zuschauer/-in entwickelt. Im Gegensatz zum Live-Stream „werther.live“, bei dem man als Zuschauende/r zwar das Gefühl habe, Werthers Desktop sei der eigene, jedoch keine Kontrolle über die Handlungen am Bildschirm vornehmen kann und sich deshalb nur eine mentale Immersion einstelle, tauche man mit der VR-Brille komplett in die andere Welt des Bühnengeschehens ein. Der/die Zuschauende hat den Eindruck, ein vollwertiger Teil der Szene zu sein:

*„Wir haben festgestellt, dass 360-Grad-Videos, gerade in Stereo 3D, eine totale physikalische Immersion herstellten. Immersion in dem Sinne, dass man tatsächlich das Gefühl von Präsenz hat. Also ich empfinde den Raum als echt, ich empfinde auch die Leute dort drin als echt und ich empfinde mich auch als jemanden der physisch in diesem Raum steht. (...) „Das bin ich, das sind meine Augen und das ist die wirkliche Realität, die ich dort sehe.“ Deswegen haben wir wirklich das Gefühl, die Immersion beim Zuschauer ist gigantisch groß.“<sup>275</sup>*

<sup>268</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kultur-doku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

<sup>269</sup> Vgl. Anlage 8.

<sup>270</sup> Vgl. Anlage 9.

<sup>271</sup> Vgl. Pape, 2020.

<sup>272</sup> Vgl. Ebd.

<sup>273</sup> Vgl. Ebd.

<sup>274</sup> Vgl. Jantschewski, Patricia (2019): *Immersion und Interaktivität als Eckpfeiler des (virtuellen) Kunstlebens*. <https://www.aspekteins.com/interactive-storytelling/> (03.12.21).

<sup>275</sup> Anlage 2.



Das Publikum kann sich also mit der VR-Brille durch nichts anderes ablenken lassen, weshalb dem/der Zuschauenden hier die Fokussierung auf das Geschehen entsprechend leichter fällt als beim zweidimensionalen Stream, was wiederum die mentale Immersion begünstigen kann. VR eigne sich Lorenz zufolge für Theater deshalb so besonders gut, da im Gegensatz zu einem abgefilmten Stream keine Blicklenkung mehr stattfindet und der/die Zuschauende das Gefühl der Präsenz hat bzw. sich an diesem Ort zu befinden und sich mit dem Aufsetzen der Brille von der eigentlichen Realität abschirmt.<sup>276</sup> „Wenn man sich erst mal daran gewöhnt hat, dass man auf einmal eine ganze Welt auf dem Kopf sitzen hat, dann ist das auch für das Publikum eine total theaterähnliche Erfahrung“, so Lorenz.<sup>277</sup>

Eine besondere Intimität und Nähe zum Geschehen und den Akteur/-innen entsteht außerdem durch das Brechen der vierten Wand, indem der/die Zuschauer/-in, zwar ähnlich wie bei „werther.-live“ isoliert ist mit den Figuren, jedoch hier von diesen aktiv als reale Figur des Stückes angesprochen und auf dessen Verhalten direkt eingegangen wird. Der Regisseur des Stückes David Ortman stellt die Wichtigkeit der Zuschauer/-innenansprache für die Immersion des Stückes heraus:

*„Das war für uns ein großes Thema: Wer bin ich in diesem Raum? Wie werde ich angespielt? Das ist natürlich bei der VR-Kamera ganz anders als im analogen Theater, wo man wenn man das Publikum ansprechen möchte, alle ansprechen muss und nicht den Einzelnen. In VR ist das so: Wenn ich dich meine, dann gucke ich dich an. Das stellt für mich eine totale Immersion her. Ich als Zuschauer bin offenbar Teil des Ganzen, in bin anwesend in irgendeiner Form und mit mir wird umgegangen.“<sup>278</sup>*

Mit der Option, sich aktiv und emanzipiert im virtuellen 360-Grad-Raum umzusehen, wird der/die Zuschauer/-in außerdem aus seiner/ihrer passiven Beobachterhaltung geholt und zum/zur Teilnehmer/-in des virtuellen Bühnengeschehens gehoben, da er/sie sich als Headset-Anwender/-in beliebige Aspekte des gezeigten Raumes in seinen/ihren Fokus rücken und sich die gezeigten virtuelle Inhalte nach individuellem Belieben ansehen kann.<sup>279</sup> Außerdem nutzt das Staatstheater Augsburg die vollen räumlichen 360-Grad: Der/die Zuschauende muss sich demnach mit dem Kopf komplett drehen können, um den Raum auch hinter sich untersuchen zu können.<sup>280</sup>

Darüber hinaus ist der/die Zuschauende in „Solo“ nicht nur stumme/r Betrachter/-in der Handlung, sondern bekommt die Gelegenheit mit den Figuren zu interagieren und steht quasi mit auf der Bühne. Der/die Zuschauende steht in der Position Dinge am Geschehen kritisch zu hinterfragen und muss aktiver und aufmerksamer zuhören, um dem Inhalt folgen und die richtigen Fragen stellen zu können, was das Interesse am Ablauf des Geschehens steigern kann. Da die Abzweigungen des Entscheidungsbaumes nicht offen gelegt werden, wird der/die Zuschauer/-in nochmals stärker animiert, mit den Charakteren zu interagieren und tief in die Welt der erzählten Geschichte immersiv einzutauchen. Somit ist der/die Zuschauer/-in nicht nur Teilnehmende/r sondern wird zum/zur Akteur/-in der Geschichte, denn „meine Entscheidungen haben ja offensichtlich Einfluss auf das Spiel (...). Ich werde nicht nur angesprochen sondern auch mit einbezogen“, so

<sup>276</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>277</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>278</sup> Anlage 3.

<sup>279</sup> Vgl. Pape, 2020.

<sup>280</sup> Vgl. Danneberg, Benjamin (2021): *VR-Theater „Solo“: Live-Action-Virtueal-Reality-Point-&-Click-Adventure*. <https://mixed.de/vr-theater-solo-live-action-virtual-reality-point-click-adventure/> (28.11.21).

Ortmann.<sup>281</sup> Diese hochgradige Involvierung des/der Zuschauers/-in, in Bezug auf seinen/ihren Einfluss auf die Erzählung und dem Schicksal der Figuren, kann wiederum die emotionale Verbundenheit des/der Zuschauers/-in zur Stückhandlung steigern, da diese/r in „Solo“ zum/zur Protagonist/in seiner/ihrer eigenen Geschichte wird. Damit geht „Solo“ über die mentale Immersion, welche beispielsweise in „werther.live“ erzeugt wird hinaus, hin zur physikalischen Immersion, da diese auch körperlich durch die aktive Einbindung des Zuschauer/-innenkörpers erfolgt. Ein weiterer Aspekt, den Ortmann aufführt, um die physikalische Immersion aufrecht zu erhalten, ist die Authentizität des Stückes und die Ernsthaftigkeit der Zuschauer/-innenrolle:

*„Uns war es vor allem wichtig, dass der Zuschauer seine Handlungen nicht für Pseudo-Aktivitäten hält und sagt: „Ob ich jetzt mit dem Pfad oder mit dem anfang ist egal, weil die Szenen dann sowieso komplett identisch sind.“ Wir haben schon versucht, die Pfade unterschiedlich hinzubekommen. (...) Man kann sich auch länger für die Entscheidungen Zeit nehmen, denn wir haben uns dagegen entschieden die Zuschauer nach einer gewissen Zeit zu einer Antwort zu zwingen.“<sup>282</sup>*

Darüber hinaus sorgen die verschiedenen Dialogoptionen für einen gewissen „Wiederspielwert“ beim/bei der Zuschauer/-in, da es sein kann, wenn diese/r sich für Option A entscheidet, B danach nicht mehr zur Verfügung steht.<sup>283</sup> Somit ist „Solo“ für den/die Zuschauer/-in nach einmaligem Durchschauen nicht einfach beendet und kann mit weiteren Durchläufen ebenfalls zum genaueren Verständnis der Geschichte beitragen.

Zusammenfassend lässt sich, abgeleitet aus den zuvor genannten Gründen, sagen, dass das virtuelle Theaterstücke „Solo“ durchaus physikalische Immersion beim/bei der Zuschauer/-in auslösen kann, auch wenn es nicht live und ko-präsent auf einer Theaterbühne stattfindet, sondern als aufgezeichnetes Videomaterial auf einer VR-Brille für die Einzelperson gedacht ist. Nichtsdestotrotz war das Stück nicht nur in den eigenen vier Wänden erlebbar, sondern auch vor Ort am Staatstheater Augsburg bei der „Solo“-Premiere organisiert als öffentliches Live-Showing, in welchem das Publikum bestehend aus 20 Zuschauer/-innen in Anwesenheit des Produktionsteams exklusiv, wie Ortmann es beschreibt, „live zusammenkommt und das Stück zum selben Zeitpunkt durch die jeweils eigene Brille schaut.“<sup>284</sup> Ortmann bestätigt diesbezüglich das Gefühl von „Liveness“, Ko-Präsenz und eines gemeinschaftlichen Events, welches sich anschließend beim Austausch nach dem Stück im anwesenden Publikum ausmachte:

*„Man kann sich wirklich inhaltlich über die Aufführung austauschen und herausfinden wie wer abgestimmt hat. Die Leute haben auch selbst gesagt: „Wir waren ein Publikum, obwohl wir uns nicht mit den Schultern aneinander gerieben haben oder nicht exakt dasselbe gesehen und erlebt haben!“<sup>285</sup>*

Ortmann ist ebenso der Ansicht, dass sich diese Form der Ko-Präsenz genauso gut digital in einem Live-Chat bemerkbar machen könnte und teilt diesbezüglich bereits erste Ideen für den zwei-

---

<sup>281</sup> Anlage 3.

<sup>282</sup> Ebd.

<sup>283</sup> Vgl. Danneberg, 2021.

<sup>284</sup> Anlage 3

<sup>285</sup> Vgl. Ebd.

ten Teil, mit dem es im März 2022 weiter gehen soll.<sup>286</sup> Demnach werde die Geschichte in „Solo“ Folge zwei, zwar noch interaktiv, aber nicht mehr auf Basis von Virtual-Reality, sondern hybrid und „live im analogen Stadtraum mit einer digitalen Handy App nach dem Grundprinzip des Geo-Cachings, stattfinden.“<sup>287</sup> Zum ersten Mal sollen die Zuschauenden auch in leiblicher Ko-Präsenz auf andere Zuschauer/-innen und Schauspieler/-innen treffen und in bestimmten Timeslots Aufgaben lösen.<sup>288</sup> Dabei soll der zweite Teil für das Publikum problemlos ohne Vorkenntnisse aus dem ersten Teil erlebbar sein, denn der/die Zuschauende befände sich zwar im selben Universum des „Solo“-Teil eins, starte jedoch von einem anderen Ausgangspunkt und als ein anderer Charakter in der Geschichte und werde somit, laut Ortmann, „komplett anders eingebettet.“<sup>289</sup>

Die beiden intermedialen Inszenierungen „werther.live“ und „Solo“ beweisen also, dass die neuen medialen Formen der darstellenden Kunst eine entscheidende Voraussetzung des Theaters außer Kraft setzen: die körperliche Anwesenheit der beteiligten Spieler/-innen und Zuschauer/-inn in einem Raum. Stattdessen schaffen sie es durch den Einsatz digitaler Technologien, die Aufführungen in den virtuellen Raum zu verlegen, wobei das Theater als Akt der leiblichen Begegnung von Menschen in Echtzeit in den digitalen Medien von heute keine Notwendigkeit mehr ist. Trotz dieser großen Unterschiede lassen sich deutliche Referenzen zu den Experimenten des intermedialen Theater vorangegangener Jahrzehnte wiederfinden. Nach wie vor besteht der Kern einer jeden gelungenen Inszenierung darin, die gegenwärtigen Gesellschaftszustände künstlerisch zu thematisieren und die Menschen im Publikum auf bestimmte Art mit den vorhandenen Darstellungsmitteln, ob nun digital oder nicht, zu aktivieren. Das digitale Live-Stream-Experiment „werther.live“ erreicht dies beispielsweise durch das Aufgreifen und Kombinieren verschiedenster sozialer Plattformen, die das Publikum, welches überwiegend aus Natives einer digitalisierten Gesellschaft besteht, bereits aus seinem Alltag kennt und unentwegt gebraucht. Besonders seit der Corona-Pandemie stellen die in dem Stück aufgegriffenen Plattformen, wie etwa WhatsApp, Instagram oder FaceTime die vielgenutzten Medien der digitalen Kommunikation als notgedrungene Alternative zur körperlichen Begegnung dar, was die künstlerische Umsetzung des intermedialen Konzepts des Stücks, nämlich die Verschmelzung dieser sozialen Medienplattformen, höchst aktuell macht. „werther.live“ schafft es, sein Publikum selbst zu reflektieren und zu konfrontieren, durch das Entwickeln und zur Verfügungstellen ganzer digitaler Lebensrealitäten und Verhaltensweisen seiner Figuren, bestehend aus geteilten Beiträgen und Chat-Gewohnheiten in den sozialen Netzen, die die Zuschauenden obendrein zur Interaktion auffordern. Auch die interaktive Virtual-Reality-Anwendung „Solo“ thematisiert in der Gesichte des Stückes die Aktualität der Digitalisierung und lässt seine Figuren in designten virtuellen Realitäten leben. Dabei wird der/die Zuschauer/-in zum/zur mitspielenden und eingreifender Akteur/-in, welche/r die Stückhandlung durch seine/ihre Entscheidungen führt. Das Aktivieren und gleichzeitig das immersive Eintauchen seines Publikums in die erzählte Geschichte erreicht das Theater, damals wie heute, also mithilfe der Aufhebung der vierten Wand und der Erweiterung der Guckkastenbühne über ihre körperlichen Grenzen hinaus. So finden die Methoden

---

<sup>286</sup> Vgl. Ebd.

<sup>287</sup> Vgl. Ebd.

<sup>288</sup> Vgl. Ebd.

<sup>289</sup> Vgl. Ebd.

Piscators, Brechts, Castorfs und vieler mehr in abgewandelter Form bis heute weiterhin ihre Gültigkeit.

### 3.2.3 Resonanz

Den Erfahrungen Lorenz zufolge seien die VR-Experimente des Staatstheaters Augsburg tatsächlich zu einem großen Teil attraktiv für das klassische Theaterpublikum,<sup>290</sup> wobei der Versand der Brillen per Post natürlich das Publikumspotential vergrößert und seit April 2020 inzwischen mehr als 1200 VR-Theater-Aufführungen an Kunden in Deutschland und Österreich verschickt worden sind.<sup>291</sup> Dabei möchte Lorenz die Zielgruppe an dieser Stelle nicht eingrenzen und behauptet, dass das „VR-Theater bzw. Theater im digitalen Raum für jede Zielgruppe gedacht und (...) nicht nur etwas für junge Leute ist.“<sup>292</sup> Das vr@home-Programm sei anscheinend von allen Altersgruppen frequentiert, knapp ein Drittel der Nutzer sind zwischen 18 und 39 Jahren,<sup>293</sup> wobei die beliebteste Altersgruppe auf 40-60 Jahre geschätzt wird, aber auch die positiven Rückmeldungen der um die 80 jährigen Zuschauer/-innen hervorgehoben werden, von denen das Staatstheater begeisterte Zuschriften erhält:<sup>294</sup> „Die Leute haben uns angerufen, Briefe und Mails geschrieben, wie toll das ist und wie gut es funktioniert. Alle waren begeistert. (...) Mir ging es genauso ehrlich gesagt. Das ist nicht vergleichbar mit irgendetwas anderem,“ erzählt Bückler in einem Interview für das Augsburg Journal.<sup>295</sup> Darüber hinaus stelle die vr@home Aktion nicht nur ein Theatererlebnis für die Einzelperson dar, sondern eigne sich auch für einen digitalen Theaterabend in einer größeren Gruppe. Lorenz berichtet:

*„Unsere Nutzerinnen finden sogar Wege, ein Gemeinschaftserlebnis daraus zu machen. Wir haben eine Community, die sagt: Wir leihen uns 20 Brillen, schicken die an unsere Freunde, verabreden uns in einem Zoom-Meeting und gucken das zusammen - Zack, Theater! - damit hätten wir im Traum nicht gerechnet.“<sup>296</sup>*

Eine Chance bieten die VR-Stücke des Theaters des Weiteren für Schulen, denen es ermöglicht, ihre Klassen auch während den Lockdown-Zeiten mit dem Theater vertraut zu machen. So kann man auf der Webseite des Theaters ein ganzes ermäßigtes Brillen-Set zum Schüler/-innenpreis bestellen.<sup>297</sup> Auch die Süddeutsche Zeitung erwähnt den nostalgischen Charme der „Solo“-Produktion, „trotz moderner VR-Technologie“.<sup>298</sup> Die anerkennende Resonanz zu den VR-Projekten und vor allem zur VR-Theaterserie „Solo“ des Hauses stammt allerdings nicht nur von den jahrelang treuen Theatergängern, sondern auch zu großen Teilen von Computerbegeisterte aus der Gaming-

<sup>290</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>291</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>292</sup> Vgl. Danneberg, 2021.

<sup>293</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>294</sup> Vgl. Anlage 2.

<sup>295</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>296</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>297</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>298</sup> Vgl. Poppek, 2021.

Welt. So haben die VR-Experimente aus Augsburg auch das Team des deutschen Podcasts MIXEDCAST erreicht, welcher sich auf Virtual Reality, Augmented Reality, Künstliche Intelligenz usw. spezialisiert und wöchentlich über die größten Neuigkeiten zu den Technologien aus der Computerkunft berichtet.<sup>299</sup> Abgesehen von einem halbstündigen Podcast veröffentlichte der Experte Benjamin Danneberg als Teil des MIXED-CAST Teams ausführliche Rezensionen zu „Solo“, sowie weiteren Inszenierungen des vr@home Projektes und beschrieb seine Erfahrung als VR-Zuschauer wie folgt:

*„Ich als Zuschauer bin Mittelpunkt dieser Inszenierung: Alles dreht sich um mich. Das ist eine interessante Dimension.“<sup>300</sup> (...) Ich fühle mich erstmals nicht einfach nur näher am Geschehen, (...) ich bin Teil des Geschehens, Teil des Theaters. Die große Leistung von „Solo“ ist es, Theater interaktiv zu machen. (...) Theater trifft hier Videospiele und macht mich zum Hauptcharakter.“<sup>301</sup>*

Neben lobenden Worten zum Stück „Solo“ übte der Experte jedoch auch Kritik an der noch ausbaufähigen VR-Technik aus. So seien die VR-Brillen auf längere Zeit nicht komfortabel, die Bild- und Audioqualität des VR-Theaterstücks auf der Pico G2 eher befriedigend und mit der kargen Kulisse brauche es „etwas Fantasie, um die Handlung gänzlich zu visualisieren.“<sup>302</sup>

Nichtsdestotrotz kann er in seiner Rezension, das Stück an die MIXEDCAST- Leser weiter empfehlen und würdigt das Experiment unter anderem als gelungen, was ihn darüber hinaus Großes für die zukünftige Evolution von Kulturveranstaltungen hoffen lässt:

*„Eines ist klar: Das Theater hat erfolgreich den Schritt in die digitale Zukunft getan. Ich kann Theaterfreunden nur empfehlen, gerade in (...) dieser Pandemie einfach mal zur VR-Brille zu greifen und die erweiterten Möglichkeiten eines VR-Theaters zu genießen. Selbst wenn es noch nicht auf ganzer Linie perfekt ist: Es ist Theater, wie es lebt und lebt.“<sup>303</sup>*

Die Resonanz auf die Experimente des Staatstheater Augsburg und des Theaterkollektiv Punktlive fokussiert sich also, neben einigen Kritikpunkten, hauptsächlich auf die zukünftigen Potentiale solcher intermedialen Experimente. Im nächsten Kapitel werden, mithilfe der Meinungsauswertung aus den Interviews mit den Expert/-innen, einige dieser Chancen und Vorteile solcher Formate wiedergegeben.

### 3.3 Potentiale des intermedialen Theaters

Dieses Kapitel konzentriert sich auf die drei bedeutendsten und wesentlichsten Potentiale digitaler und virtueller Theaterformate, sprich a) die Barrierefreiheit und Zugänglichkeit der neuen Medien, b) die interaktiven Möglichkeiten und c) die neuen immersiven Erzählformen und erweiterte Bühnenräume, welche sich aus den Deutungen der Expert/-inneninterviews besonders herausgestellt haben. Aufgrund des Arbeitsumfangs können diese leider nicht im kleinsten Detail erörtert werden,

<sup>299</sup> Vgl. mixed.de (Hrsg.) (o.A.): *Mixedcast- Der Podcast über die Zukunft der Computer*. [online podcast]. Verfügbar unter <https://mixed.de/podcast/> [abgerufen am 04.12.21]

<sup>300</sup> Vgl. Danneberg, 2021.

<sup>301</sup> Vgl. Danneberg. VR-Theater „Solo“, 2021.

<sup>302</sup> Vgl. Ebd.

<sup>303</sup> Vgl. Edd.

weswegen die folgende Evaluierung selbstverständlich auch nicht alle vorhandenen Potentiale und Möglichkeiten dieser Experimente in ihrer Gesamtheit aufzeigt, sondern nur eine reduzierte, subjektive Einschätzung aus Expert/-innensicht von Spelleken, Lorenz und Ortmann darstellt. Die Studie von Engel und Neuendorf wird auch hier abermals hinzugezogen.

### **a) Barrierefreiheit und Zugänglichkeit**

Die befragten Zuschauer/-innen der Studie von Engel und Neuendorf wissen die Möglichkeit sehr zu schätzen, sich digitale und virtuelle Theaterformate, insofern sie nicht live stattfinden, anschauen zu können, wo und wann sie wollen, diese flexibel in den eigenen Alltag einbinden zu können, ohne dabei am Ort des Geschehens zu sein.<sup>304</sup> Hierbei lässt sich ein großes Potential in intermedialen Kultur- bzw. Theaterangeboten festhalten, welches in der Natur des digitalen Mediums selbst liegt: die zeitliche und örtliche Flexibilität. In Anbetracht dessen haben einige der Befragten an einem gesteigerten Spielplanangebot im digitalen und virtuellen Raum zusätzlich positiv angemerkt, dass Barrieren leichter abgebaut würden und Kultur- bzw. Theaterbetriebe durch ihre digitale Präsenz zugänglicher wirken.<sup>305</sup> Die digitale Entgrenzung der Kommunikation, das Abbauen von Barrieren und die Schaffung neuer innovativer Kontaktzonen überzeugt, reichlich belegt von Engel und Neuendorf, sowohl Theaterinteressierte aus fernen Kontinenten, Besucher/-innen, die nach dem Lockdown noch Angst haben, analoge Räume zu betreten oder Personen, die das Haus aufgrund gesundheitlicher Einschränkungen nicht verlassen können. Streaming-Theaterstücke ermöglichen einem digitalen Publikum sich über neue Zugänge wie eine Übertragung via Plattformen, wie Zoom oder Twitch, die Aufführung gleichermaßen erlebbar zu machen.<sup>306</sup> Durch Untertitel im digitalen Stream sowie in VR-Produktionen können im Übrigen auch Hörgeschädigte und Gehbehinderte an Theateraufführung teilhaben.<sup>307</sup> Das Staatstheater Augsburg etablierte dafür seit einigen Jahren inklusive digitale und virtuelle Angebote, um möglichst vielen Menschen den breiteren Zugang zu Kunst und Kultur zu erleichtern bzw. überhaupt erst zu ermöglichen.<sup>308</sup> Dabei reichen diese von „Leichter Sprache“, über Audiodeskription, Induktionsschleifen und Übertiteln bei Vorstellungen, bis hin zur Übersetzung von Stücken in Gebärdensprachen. So stellen sie VR-Brillen mit aufgespielter Inszenierung samt Gebärdendolmetscherin zur Verfügung, welche bequem per Post geliefert werden können. Gerade dieser angebotene Versand der VR-Brillen aus Augsburg kann auch als Chance für kleinere Häuser, für deren Ausbruch aus der vorgegebenen Regionalität, sowie für Menschen, die das Haus nicht verlassen können, als Optionen des emotionalen Theatergangs, betrachtet werden.<sup>309</sup> Lorenz hebt ebenso die leichte Zugänglichkeit in Hinblick auf die Körperlosigkeit der digitalen Medien als einen vielseitigen Vorteil für das Theater hervor und sagt, dass so erfahrungsgemäß „grenzüberschreitende Proben- und Aufführungsprozesse möglich

---

<sup>304</sup> Vgl. Engel; Neuendorf, 2020.

<sup>305</sup> Vgl. Ebd.

<sup>306</sup> Vgl. Ebd.

<sup>307</sup> Vgl. Ebd.

<sup>308</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>309</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

(gemacht werden), auch wenn vielleicht Choreograf/-innen (oder) Regisseur/-innen nicht ausreisen können.“<sup>310</sup>

Des Weiteren wurde in der Studie von Engel und Neuendorf genannt, dass digitale Angebote die digitale Transformation in der Kulturbranche voranbringen würden.<sup>311</sup> Denn mit der Öffnung des Theaters gegenüber seiner digitalen Potentiale bekommt auch ein anderer Aspekt neues Gewicht: die filmischen Aufzeichnungsmöglichkeiten von Theatervorstellungen.<sup>312</sup> So emanzipiert sich das intermediale Theater in seiner digitalen oder virtuellen Form von der physischen Begrenztheit der menschlichen Akteur/-innen und der raumzeitlichen Einmaligkeit der Aufführungen. Einst flüchtige und unwiederholbare Live-Ereignisse, die auf der Bühne stattfanden, kann man heute mithilfe digitaler Medien konservieren und für ein interessiertes digitales Publikum, das bei der Aufführung nicht analog dabei war, umfassend und ohne großen Aufwand zugänglich machen.<sup>313</sup> Damit kann die Theatervorstellung über den Zeitpunkt der Aufführung hinaus erhalten und rezipierbar bleiben. Sowohl Spelleken, Ortmann als auch Lorenz sind sich einig, dass diese aufgezeichnete Aufführungen den Live-Charakter und die leibliche Ko-Präsenz nicht ersetzen können,<sup>314</sup> dafür allerdings als Dokumente der Entwicklung des Theaters im digitalen Zeitalter, den Theatermacher/-innen und Zuschauer/-innen, aber auch der Wissenschaft unersetzliche Einblicke und Material liefern, das in seiner Aussagekraft und Unabhängigkeit über die archivierte Theater-Berichterstattung, also Fotos, Texte und Kritiken, hinausgeht und diese entscheidend ergänzt.

Intermedialität stellt jedoch auch eine Möglichkeit bereit, digitales und virtuelles Theater für die Menschen attraktiver zu gestalten, die zuvor keinen persönlichen Zugang und Interesse zum analogen Theater finden konnten. Das Staatstheater Augsburg konnte auch in diesem Zusammenhang mit seinem Kanal auf Twitch positive Erfahrungen machen. Wie bereits vorher aufgeführt, wurde auf der insbesondere von Gamern genutzten Streaming-Plattform, die Premiere des Balletts „Winterreise“ übertragen und habe Zuschauer/-innen erreicht, die bislang mit Ballett als Theaterform noch nicht in Berührung gekommen seien, so Bücken.<sup>315</sup>

Auch Spelleken kann diesem Potential hinsichtlich digitaler Formate nur zustimmen und betont, dass es das digitale Theater im obendrein schaffen kann, Menschen an das Theater heran zu führen, denen der Umgang und die Auseinandersetzung mit den im Theater behandelten komplexen und klassischen Stoffen, schwer fällt.<sup>316</sup> Man habe im digitalen Theater, laut Spelleken, die Freiheit zu sagen: „Ich kann (...) einen Stoff erzählen, der im Theater verortet ist und habe trotzdem eine spannende und verständliche Form dafür gefunden.“<sup>317</sup> Das digitale Theater, ähnlich wie bei „wether.live“ könne also, laut Angaben Spelleken, nicht nur eine Hilfestellung für Schulklassen bieten,

---

<sup>310</sup> Anlage 2.

<sup>311</sup> Vgl. Engel; Neuendorf, 2020.

<sup>312</sup> Vgl. Ebd.

<sup>313</sup> Vgl. Hegemann, Carl (o.A.): *Das Theater im digitalen Wandel*. [https://www.societybyte.swiss/2019/01/11/das-digitale-theater/\(10.12.21\)](https://www.societybyte.swiss/2019/01/11/das-digitale-theater/(10.12.21)).

<sup>314</sup> Vgl. Anlage 1, 2, 3.

<sup>315</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>316</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>317</sup> Vgl. Ebd.

welche sich mit den erzählten Dramen aktiv im Unterricht auseinander setzen, sondern auch für jegliche Personen

*„(...) die gar nicht so aus der Theaterichtung kommen. Das finde ich am digitalen Theater sehr reizvoll. Was mich beim Theater immer gestört hat, ist dass es so eine gewisse Art von Blase gibt, wo du drin sein musst, um die Referenzen zu verstehen. Da gehst du nicht rein, wenn du da nicht Interesse dran hast.“<sup>318</sup>*

Spelleken verdeutlicht in ihrem Interview außerdem, dass sie diese, bei vielen Kritiker/-innen des intermedialen Theaters bestehende „Angst, digitales Theater nimmt uns das Publikum weg, gar nicht nachvollziehen“ kann und nicht glaubt, dass es das analoge „Theater als Ort überflüssig“ machen würde.<sup>319</sup> Ortmann unterstützt ihre Ansicht und betont, dass dieses Ansprechen einer neueren, jüngeren, weniger antiquierten Zielgruppen, das größte Ziel sei, dass er mit den digitalen Theaterangeboten und besonders mit seiner Arbeit an „Solo“ erstrebe:

*„Das ist genau das was wir erreichen wollten, dass wir Leute zu uns holen, die sich vielleicht nicht unbedingt von Theater angesprochen fühlen oder sich in ihrer Altersklasse im Theater unterrepräsentiert fühlen. (...) Ich hoffe eher, dass sich neue Leute eingeladen fühlen und sich das als virtuelles Theater anschauen, als dass wir die Fans des analogen Theaters verlieren oder ausladen.“<sup>320</sup>*

## **b) Interaktion**

Ein weiteres Potential des intermedialen Theaters, bei welchem sich die Expert/-innen einig sind und welches bereits ausführlich im Verlauf dieser Arbeit anhand der digitalen und virtuelle Inszenierungsbeispiele des Punktlive Kollektivs und des Staatstheaters Augsburg durchleuchtet wurde: die Interaktionsmöglichkeiten. Dazu trage nicht nur die Ortsunabhängigkeit und Niedrigschwelligkeit des Digitalen, sondern im Besonderen auch die Netzwerke der Social Media bei,<sup>321</sup> wie man anhand des Experimentes „werther.live“ erkennen kann. Die Möglichkeiten der Interaktion wurden durch den technologischen Fortschritt schließlich in die Realitäten des digitalen und virtuellen Raum erweitert und stellen eine Bereicherung für viele digitale Besucher/-innen dar, die nun vermehrt direkt und unmittelbar mit in eine Aufführung auf verschiedenste Art einbezogen werden können.<sup>322</sup> Das interaktive Anliegen und die Emanzipation der Zuschauenden ist in den Theaterkünsten nicht neu, wie bereits im Kapitel zu den historischen Meilensteinen des intermedialen Theaters ausführlich erwiesen. Allerdings hat es mit dem Aufkommen der Mensch-Maschine-Interaktion gerade in Zeiten der Corona-Pandemie, in denen zwischenmenschliche Interaktionen zunehmend erstrebt wurden, einen gewaltigen Schub erfahren und durch die neuen digitalen Medien nicht nur Kritik provoziert, sondern auch neue Darstellungs- und Vermittlungsformen im Theater hervorgebracht.

---

<sup>318</sup> Vgl. Ebd.

<sup>319</sup> Vgl. Ebd.

<sup>320</sup> Anlage 3

<sup>321</sup> Vgl. Seitz, Hanne (2019): *Interaktive Künste in postdigitalen Zeiten*. <https://www.kubi-online.de/artikel/interaktive-kuenste-postdigitalen-zeiten> (13.12.21).

<sup>322</sup> Vgl. Ebd.



Die Zuschauenden von Formaten wie „Solo“ und „werther.live“ sitzen beispielsweise nicht mehr wie im analogen Theater vor der vierten Wand, stumm abgetrennt von den Figuren und der Geschichte auf der Bühne, sondern werden tatsächlich einzeln und individuell mitten ins digitale Bühnengeschehen integriert. Der gemeinsame Schaffungsprozess einer Theateraufführung kann durch die erschaffenen Welten im Virtuellen und Digitalen mehr in den Mittelpunkt gelangen, wobei das Gefühl der Gemeinschaft, die das Theater schafft, nun nicht mehr allein in der Aufführung einer Situation entsteht, sondern das Publikum wie in „Solo“ selbst zum/zur Akteur/-in werden und am Entstehungsprozess des individuellen Stückes teilhaben, indem es mit der Geschichte interagieren kann.

Auch in „werther.live“ kann das Publikum seinen eigenen digitalen Theaterabend formen und selbst gestalten, wenn es die Option bekommt mit den Figuren digital Bekanntschaft zu schließen. In dieser Hinsicht sieht Spelleken ein großes Potential in der Interaktion zwischen Darsteller/-innen und Publikum im digitalen Raum und begründet dies mit der „Schutzmauer“ der „digitalen Anonymität“, welche das Internet für den Zuschauer bietet.<sup>323</sup> Das Publikum des digitalen Theaters traue sich so „Dinge auszusprechen und zu schreiben, die (es) dir ins Gesicht nicht sagen würde“, wodurch man „Leute auf eine intime Art und Weise kennenlernen kann, die sie einem sonst Face to Face nicht geöffnet hätten.“<sup>324</sup> Spelleken sieht ein, dass diese anonyme Offenheit und das „(Wegfallen der) Hemmschwellen“<sup>325</sup> im Netz auch Nachteile mit sich bringt, hebt jedoch die positiven Eigenschaften dieses Effektes hervor, welche sich vor allem während den Aufführung bei „werther.live“ gezeigt haben:

*„Wir haben sehr intimes Feedback bekommen und auch sehr intime Gespräche, die die Figuren mit Zuschauern hatten, die es auf der analogen Bühne nie gegeben hätte. Wenn du da Zuschauer ansprichst, gucken alle aus dem Saal auf dich drauf. Wenn Werther einen Zuschauer anschreibt oder du als Zuschauer Werther anschreibst, gucken nicht alle drauf, (...) es ist privater, also man kann sich mehr öffnen, weil man das Gefühl hat, das ist eine Face to Face Kommunikation (...).“<sup>326</sup>*

Darüber hinaus erkennt Spelleken einen weiteren Mehrwert den diese digitalen Formen der Kommunikation für die Zuschauenden ermöglichen, denn bei „werther.live“ ist es, wie bereits erläutert, möglich, als zuschauende Person unter die geteilten Beiträge der Figuren auf der öffentlichen Plattform Instagram zu kommentieren. Genauso bietet es dem Publikum die Möglichkeit unter Kommentaren anderer, fremder Personen aus dem digitalen Zuschauerbereich zu antworten und so einen gegenseitigen Austausch in Gang zu setzen:

*„Es kann nicht nur zwischen Figur und Publikum ein Kontakt entstehen, sondern auch zwischen den Zuschauern, z.B. wenn jemand was unter ein Bild von Werther kommentiert und dann jemand anderes aus dem Publikum darauf antwortet. Einmal hat sich unter Werthers Post eine kleine Diskussion aus drei-vier Leuten aus dem Publikum entwickelt, parallel zum Stück, was im Theater nicht passieren würde. Du fängst ja nicht an, mit einem fremden Reihennachbarn zu quatschen. Und im Kino passiert das auch nicht. Also man fängt nicht nur an, die Figuren kennenzulernen, sondern auch den Rest vom Publikum. Was für ein spannender Effekt!“<sup>327</sup>*

---

<sup>323</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>324</sup> Ebd.

<sup>325</sup> Ebd.

<sup>326</sup> Ebd.

<sup>327</sup> Ebd.

Ähnlich verläuft es bei den digitalen Live-Streams auf dem öffentlichen Twitch-Kanal des Augsburger Staatstheaters. Ein von Lorenz moderierter Live-Chat bietet während und vor den Aufführung im Live-Stream stets die Möglichkeit eines Austausches innerhalb des Publikums. In diesem Chat sehe Bückner gerade in pandemischen Zeiten, in welchen der Kontakt zum Publikum beschränkt ist, zwar keinen Ersatz aber zumindest „eine Bereicherung für die Kommunikation mit dem Publikum, die es auf analogem Weg in dieser Form nicht gibt,“ so äußerte er sich in einem Interview.<sup>328</sup> Er ist der Überzeugung, dass digitale Publikumsgespräche weiterhin ihren festen Platz im Theater haben werden, da sie vor allem eine Möglichkeit der Kommunikation bieten, die die Zuschauer über große regionale Distanzen hinweg verbinden kann.

Im Bereich der Virtual Reality kann Ortmann sich an das Vorangegangene nur anschließen und behauptet sogar, dass interaktive Theaterformate im Virtuellen tatsächlich eine größere Chance besitzen als analoge, da „(Interaktivität) bei 1000 Leuten in einem (analogen Raum), viel schwieriger herzustellen ist, als in einer VR-Brille“<sup>329</sup> und er deshalb darin das „größte Potential“<sup>330</sup> des digitalen und virtuellen Raumes für Theater sieht. Diese erzeugte Interaktivität, Intimität und die Fähigkeit, Auswirkung auf die Geschichte auszuüben, so wie es dem Zuschauer virtuell in „Solo“ ermöglicht wird, hätte demnach auch so in der Realität ohne Technologien nicht stattfinden können. Lorenz berichtet, dass insbesondere im nächsten Projekt des Staatstheaters Augsburg, dem „Elektrotheater“, die Interaktion dann nicht nur mit der virtuellen Umgebung stattfinden, sondern zusätzlich auch eine Kommunikation mit anderen Zuschauer/-innen und Akteur/-innen ermöglicht werden soll, indem „die physische Welt mit der virtuellen verbinden (...)“ und auf virtueller Ebene eine Art von Ko-Präsenz hergestellt werden würde.<sup>331</sup> Dies soll das interaktive Potential virtueller Formate in Augsburg erneut auf ein höheres Level heben.<sup>332</sup>

### c) Neue immersive Erzählformen und erweiterte Bühnenräume

*„Wer wollte nicht schon mal einen unendlich großen Bühnenraum haben, in dem man alles zeigen kann, was in der Realität nicht geht?“<sup>333</sup>*

Trotz der technischen Mängel an den vielen digitalen Angeboten deutscher Theaterhäuser seit der Corona Pandemie, die im den vorherigen Kapiteln kurz angerissen wurden, schätzen viele Befragte der Studie von Engel und Neuendorf die Vorteile der virtuellen und digitalen Räume. Zu diesen zählt die Chance, durch neue Erzählperspektiven das zu zeigen, was bei analogen Bühnen nicht geht. So sorgen beispielsweise detaillierte Aufnahmen und eine gute Kameraführung mit vielfältigen Einstellungen in Theaterstreams dafür, den Darsteller/-innen näher zu sein, und somit Gesichter und Spieltechniken, aber auch Requisiten besser zu erkennen als in einem analogen Theatersaal aus der Ferne, wo sie dies womöglich nicht wahrgenommen hätten, abhängig vom individuellen Sitzplatz.<sup>334</sup>

<sup>328</sup> Quelle aus dem Intranet (nicht öffentlich zugänglich) des Staatstheaters Augsburg.

<sup>329</sup> Vgl. Anlage 3.

<sup>330</sup> Vgl. Ebd.

<sup>331</sup> Vgl. Anlage 2.

<sup>332</sup> Vgl. Anlage 10.

<sup>333</sup> Vgl. Anlage 2.

<sup>334</sup> Vgl. Engel; Neuendorf, 2020.

Trotz der vielen einzelnen Vorteile die sich gegenüber dem non medialen Theater nennen lassen, sind sich die befragten Nutzer/-innen aus der Studie von Engel und Neuendorf jedoch einig, dass digitale Angebote erst dann einen wirklichen Mehrwert bieten, wenn diese neue immersive Dimensionen in den Erzähltechniken eröffnen und die Möglichkeiten des digitalen Raumes auf innovative Weise ausschöpfen. Demnach reiche es den Zuschauer/-innen nicht einfach, ein Bühnenprodukt, was im Analogen stattgefunden hätte, eins zu eins in das Digitale zu übersetzen, sprich ein simple abgefilmter Theaterstream, sondern benötige eine eigene künstlerische Idee und Form, um Kultur und Theater auf eine Art intermedial erlebbar zu machen, die über den analogen Kontext hinaus geht.<sup>335</sup> Diesen Anspruch, an eigens für den digitalen Raum kreativ ausgelegten Inhalten, teilt auch Spelleken:

*„Es kann doch nicht sein, dass die Theater in der Corona-Pandemie einfach nur etwas abfilmen. Das ist nicht das Medium Theater. Wenn Ihr Film machen wollt, dann geht zum Film. Versucht das nicht zu kopieren. Das kann nicht gut werden, wenn man versucht, irgendwas zu kopieren. Überlegt euch was Eigenes. (...) Schlechte digitale Formate (sind) natürlich Blödsinn und (nehmen) dem Theater das weg, was es ausmacht. Aber ich glaube, dass gute digitale Formate eine wahnsinnige Bereicherung sind für Stoffe, an die es sonst im analogen Theater schwierig ist ran zu gehen.“<sup>336</sup>*

Spelleken unterstreicht, dass es bei der Produktion von digitalen Theaterexperimenten, stets darum ginge, herauszufinden „welche Form, welchen Inhalt am allerbesten transportieren“ könne. Hierbei führt sie als Beispiel das Inszenieren von Romanvorlagen wie „Die Leiden des jungen Werther“ auf, welche immer eine „bestimmte Intimität oder eine bestimmte Art von Gefühlen vermitteln“ und deswegen ihrer Meinung nach im Film oder auf der Theaterbühne „keine geeignete Darstellungsform“ fänden, weil „die zu leise (sind). Das sind zu feine, zarte Töne, die höre (und sehe) ich in der dritten Reihe nicht mehr.“<sup>337</sup> In der Hinsicht, sehe sie eine große Bereicherung in digitalen Formaten und glaubt, dass solche zwischenmenschlich komplexen Darbietungen darin besser funktionieren, als in der filmischen Welt bzw. im analogen Bühnenraum des Theaters, wo diese „schwierig zu performen“<sup>338</sup> seien und „nicht so erzählt werden können, dass es dem Stoff (...) gerecht“ werde.<sup>339</sup>

Das Potential des intermedialen Theaters sehe Spelleken nämlich besonders darin, wie es auf „sehr spannende Art und Weise, das Beste aus (analogem Theater und Film) herausnimmt und verbinden“ könne.<sup>340</sup> Demnach laufen zwei entscheidende Faktoren im digitalen Theater, wie in der „werther.live“ Inszenierung bereits erläutert, zusammen: Die Live-Momente des Theaters auf der einen und die intimen Momente des Films auf der anderen Seite:<sup>341</sup>

---

<sup>335</sup> Vgl. Ebd.

<sup>336</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>337</sup> Vgl. Anlage 1.

<sup>338</sup> Vgl. Ebd.

<sup>339</sup> Vgl. Ebd.

<sup>340</sup> Vgl. Ebd.

<sup>341</sup> Vgl. Ebd.

*„Du hast einerseits diesen unfassbaren intimen, privaten und zweisamen Moment mit einer Figur vor ihrem Rechner, vielleicht sogar noch privater als du es jemals mit der Kamera hinkriegst, weil die Schauspieler sind ja wirklich alleine. (...) Da ist kein Kamerateam drumherum. Gleichzeitig habe ich aber diesen Live-Effekt und diesen emotional logisch aufgebauten Abend. Und das finde ich super schön, dass diese zwei Komponenten im Digitalen zusammenkommen können.“<sup>342</sup>*

Lorenz stimmt den Ansichten Spelleken auch im Bereich des virtuellen Theaters zu:

*„Ich bin in der Lage ganz neue Räume zu bespielen mit Sachen, die auf der Theaterbühne nicht funktionieren würden(...) und (kann) dadurch vielleicht auch wieder sehr intime Momente schaffen, wo ich auf einer großen Opernbühne auf einmal ganz alleine sein kann.“<sup>343</sup>*

Das Staatstheater Augsburg beweist mit Ortmanns „Solo“-Inszenierung auf innovative Weise, wie neue Darstellungs- und Ausdrucksmöglichkeiten der dramaturgischer Erzählweise gefunden und entfaltet werden können und entwickelte, mit Solos Baumdiagrammstruktur, durch welche sich die Zuschauer/-innen mittels eigenen Entscheidungen entlang hangeln können, „eine ganz neue Erzählweise“<sup>344</sup> im Theater, so Ortmann. Es gäbe „eine Explosion von Erzählsträngen, die wir damit aufmachen“<sup>345</sup>, die so im analogen Raum womöglich nie zustande gekommen wären, aufgrund der charakteristischen Unabhängigkeit von Raum, Zeit, sowie der leiblichen Ko-Präsenz der Akteur/innen in einer digitalen oder virtuellen Theateraufführung.

Ortmann geht sogar noch einen Schritt weiter und vermutet, dass „(Digitalität) der Anfang vom Ende des Theaters (sein könne), dass man nicht mehr an den festen Raum gebunden ist.“<sup>346</sup> Er sieht damit das größte Potential solcher digitalen und virtuellen Formate, aber auch eine Herausforderung, in der Ablösung und Entfesselung des beispielbaren Raumes:

*„Erst mal ist es ein großes Potential zu sagen: Ich kriege keine 1000 Leute in einen Raum, aber ich kann die 1000 Leute digital mitnehmen. Und ich muss auch nichts auf die Bühne bauen, sondern ich kann die entfesselt bespielen. Das finde ich schon auch wahnsinnig interessant aber auch herausfordernd, weil wo hört man dann auf? Da kommen ganz komische Fragen, die man sich stellen muss auf, wenn plötzlich die Kamera und das Publikum überall sein können. Aber eine große Chance sehe ich darin schon.“<sup>347</sup>*

Lorenz ist ebenso von diesem Potential überzeugt und führt darüber hinaus einen entscheiden den Vorteil virtueller Formate, gegenüber einfachen digitalen Streams on Demand, hinzu: die Immersion beim/bei der Zuschauenden. Das „Gefühl von Präsenz“, von „ich bin (als Zuschauer/-in) an diesem Ort, der mir gezeigt wird“<sup>348</sup> ist für Lorenz ein Grund warum VR-Experimente, „sehr theaternah“ sind, denn „auch Theater ist immersiv und will immersiv sein.“<sup>349</sup>

*„(...) Virtual Reality ist deswegen so praktisch, weil es immersiv ist. Das Problem eines 2D-Streams ist, dass ich als Zuschauer z.B. immer noch die schmutzigen Teller in meiner Wohnung*

---

<sup>342</sup> Ebd.

<sup>343</sup> Anlage 2.

<sup>344</sup> Vgl. Anlage 3.

<sup>345</sup> Vgl. Ebd.

<sup>346</sup> Vgl. Anlage 3.

<sup>347</sup> Ebd.

<sup>348</sup> Vgl. Anlage 2.

<sup>349</sup> Vgl. Ebd.

*im Hintergrund sehe. Wenn jemand anruft, bin ich am Handy und das geht in der VR-Brille nicht.<sup>350</sup>*

Auch Bückner ist die immersive Eigenschaft intermedialer Theaterformen aufgefallen und verweist in einem Interview, dass dies in Virtual Reality, durch die „räumliche Begrenzung aufzuheben,“ verstärkt wird, da „man in andere Welten (eintauchen kann, und) Dinge nahezu körperlich erfahren“ kann.<sup>351</sup> Diese Erfahrung machte auch Danneberg als Zuschauer der VR-Inszenierung „Solo“. In seiner Stückrezension auf MIXED nennt er überzeugt einige Vorteile des 360-Grad-Blickwinkels durch die VR-Brille und wie sich die Flexibilität des virtuellen Raumes auf seine Spielweise auswirkt:

*„Ich als Zuschauer bin Mittelpunkt dieser Inszenierungen: Alles dreht sich um mich. Das ist eine interessante Dimension. Während im klassischen Theater die Schauspieler maximal die Gänge zwischen den Zuschauerreihen als erweiterte Bühne nutzen können, haben sie in einer VR-Aufführung den gesamten Raum um die Kamera zur Verfügung. Der Grund ist die Intimität des Augenblicks, die Nähe zur Handlung und die Spannung des Unvorhersehbaren: Während im Theater die Bühne als eingeschränkter Spielort in gewisser Weise vorhersehbar ist, bietet der physische Szenenwechsel in VR mehr Unbekanntes und Überraschendes. Das fesselt.“<sup>352</sup>*

Als knapper Ausblick ist festzuhalten, dass die neuen Technologien in Verbindung mit der darstellenden Kunst des Theaters ungeheure Möglichkeiten bereithalten, von denen das traditionelle Theater, so wie es seit über 2000 Jahren ohne strukturelle Veränderungen existiert hat, nur träumen könnte. Das intermediale Theater in seiner digitalen oder virtuellen Form, so wie es die Stücke „werther.live“ oder „Solo“ zeigen, bietet innovative Chancen für das Theater, da völlig neue Weisen der Rezeption, Bühnenbildnerische Perspektiven und Gestaltungspotentiale aufkommen, wodurch sich die Wahrnehmungsmöglichkeiten für den Zuschauer vielseitig erweitern und neue Dimensionen eröffnet werden können. Es ist zudem absehbar, dass die medialen Gewohnheiten und kulturellen Präferenzen der Generationen des digitalen Zeitalters früher oder später zu einem Umbruch der Darstellungsmittel des Theaters führen werden. Natürlich erlebten die Grundprinzipien des Theaters, wie die Rollenverteilung zwischen Zuschauer/-innen und Darsteller/-innen bzw. A verkörpert B, während C dabei zuschaut, Entfaltungen und Neuschöpfungen dieser Art schon seit Anbeginn der Entstehung des Theaters und werden dies auch in Zukunft immer wieder tun. Als gegenwärtiges Kunstmedium scheint es also für das Theater deshalb nahezu ein Muss zu sein, die neuen Technologien der digitalen Medien in seine Bühnenkunst aufzunehmen, sowie sich mit Thema der Digitalisierung auseinander zu setzen und es auf diese Weise intermedial zur Sprache zu bringen, um seinem medienaffinen Publikum eine angemessene Gesellschaftsreflexion bieten zu können. Damit stellt sich auch unabhängig von der Corona-Pandemie die Grundfrage, wie sich das Theater nun fortan weiter entwickeln sollte und welche neuen Alternativen in der digitalen und virtuellen Welt bestehen.

---

<sup>350</sup> Ebd.

<sup>351</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kultur-doku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].

<sup>352</sup> Vgl. Danneberg. VR-Staatstheater Augsburg im Test, 2020.

So begründet auch Ortmann, dass eines der vielen Potentiale digitaler und virtueller Theaterangebote vor allem darin liege, als Theaterbetrieb „dorthin (zu gehen) wo das Publikum sowieso schon ist und sich auch schon vor der Pandemie zu großen Teilen aufhielt“<sup>353</sup>, sprich in den digitalen Räumen:

*„Ich glaube, der digitale Raum ist genau so ein Raum. Der ist nicht anders als ein Club, wo sich Leute treffen. Warum sollten die Theater sagen: (...) Wir sind analog, das ist nicht mehr unsere Identität! - Die Theater und die Kunst generell müssen diese Räume auch verteidigen (...)!“<sup>354</sup>*

Tatsache ist, dass es jedoch immer Skeptiker/-innen geben wird, die eine Abneigung gegen die virtuelle Welt und ihren Potentialen entgegensetzen und jegliche Formen des intermedialen Theaters primär als Konkurrenz zum nonmedialen Theater betrachten werden. Diesbezüglich macht die Studie von Engel und Neuendorf besonders darauf aufmerksam, dass man Digital und Analog nicht als konkurrierende Gegensatzpaare denken und sie nicht in ihrer Wertigkeit miteinander vergleichen sollte, weil so Forschung, Diskurs und Kontakt zu diesem Thema nie zufriedenstellend geführt werden können.<sup>355</sup> Die Untersuchung zeigt außerdem, dass digitale Angebote sich beispielsweise den Argumenten der Kritiker/-innen und dem beständigen Vergleich mit analogen Formaten entziehen könnten, indem sie anders sind und den Besucher/-innen etwas Neues und Einfallreiches vermitteln. Dabei sollte es außerdem bei der Wahl der Theatermittel, um den Gedanken Spellekens noch einmal aufzugreifen, primär darum gehen, welche Geschichte erzählt werden möchte, und mit welchen Mitteln und Ansatzpunkten diese am besten umgesetzt werden kann. Dann besteht auch für das intermediale Theater, die Aussicht sich einen Platz als berechtigte Nebensparte in der bunten, diversen Welt der Theaterperformances zu ergattern. Im Expert/-inneninterview dieser Arbeit äußerte sich auch Lorenz zu dieser Debatte und ist der Meinung, dass sich „unser Vokabular (und) unser wissenschaftliches Verständnis davon, was Theater ist (weiter entwickeln sollte)“, wobei sie noch einmal ausdrücklich klarstellt, dass diese neuen innovativen Formate des Digitaltheaters, wie „werther.live“ und „Solo“, ungeachtet ihrer vielen Chancen, das analoge Theater mit der traditionellen Bühnenkunst nicht überflüssig machen, oder verdrängen könnten, sondern allein der Wunsch bei den Theaterproduzent/-innen bestehe, dieses mit den Mitteln der Medientechnologien zu ergänzen:

*„Digitales Theater ist ein neuer Bühnenraum. Es soll auch nicht das Theater am physischen Ort ersetzen, dafür gibt es Publikum. Das bleibt, aber es erweitert sich eben durch Formen virtueller Ko-Präsenz. Deswegen haben wir das als neue Sparte gegründet. Es existiert nebeneinander, es hat alles seine Daseinsberechtigung, es existiert auf Augenhöhe. Genauso wie neben Schauspiel, das Ballettheater existiert, tut es auch das Digitaltheater. Es ist eine neue Inszenierungsform, es ist eine andere Art Theater zu machen, Bühnen zu bespielen und Geschichten zu erzählen, die aber nicht in Konkurrenz steht mit den anderen Formen, sondern mit denen interagieren und ineinander greifen kann und sollte.“<sup>356</sup>*

---

<sup>353</sup> Vgl. Anlage 3.

<sup>354</sup> Ebd.

<sup>355</sup> Vgl. Engel; Neuendorf, 2020.

<sup>356</sup> Anlage 2.

## 4 Fazit

Am Ende dieser Abschlussarbeit steht nun die Beantwortung der beiden Fragen aus, die der Untersuchung zu Grunde liegen: (1) Inwiefern kann intermediales Theater Immersion beim Publikum hervorrufen und (2) welche Potentiale haben digitale und virtuelle Technologien für die Theaterbranche der Zukunft?

Dafür wurde im ersten Schritt geklärt, ob Theater überhaupt als ein Medium eingeordnet werden und inwiefern es dahingehend einen intermedialen Charakter aufweisen kann. Diese Aufarbeitung hat gezeigt, dass die Kunstform des Theaters die unterschiedlichsten Medien und Technologien nicht nur in einem Bühnenprodukt integrieren, sondern miteinander verschmelzen kann. Daraus erschloss sich die intermediale Spezifität des Theaters: aus seinen genutzten Darstellungsmitteln ein komplett neues künstlerisches Produkt zu formen, wie die neu aufkommende Kunstform des „digitalen bzw. virtuellen Theaters“, welche dieser Arbeit hauptsächlich als Untersuchungsobjekt dienen sollte. Im Anschluss wurden die historischen Ursprünge und Meilensteine des intermedialen Theaters, aus dem letzten Jahrhundert bis zur heutigen Zeit des digitalen Zeitalters, chronologisch wiedergegeben. Es stellte sich heraus, dass das Theater der letzten einhundert Jahre versuchte die traditionellen Rollenbilder zwischen dem Bühnengeschehen und seinem Publikum abzuwandeln, wenn nicht sogar aufzulösen, und seine Zuschauer/-innen während einer Aufführung bewusst zu aktivieren und zu emanzipieren. Diesbezüglich wurde das Wahrnehmungsphänomen der Immersion eingeführt und wie diese im Theater durch digitale Medien hergestellt werden kann. Außerdem wurde herausgefunden, dass Zuschauende im virtuellen und digitalen Raum durch das Aufbrechen der vierten Wand sogar zu Teilnehmenden und Akteur/-innen der Theateraufführung werden können. Des Weiteren zeigte sich, dass die Corona Pandemie als Beschleuniger des digitalen bzw. virtuellen Theaters fungierte und seither häufiger interaktive und medienverknüpfende Theaterformate im Internet und in den virtuellen Räumen erschienen sind. Einige der vielen Bühnenproduktionen aus den digitalen Spielplänen deutscher Theaterschaffender des letzten Corona-Jahre (2020-2022) wurden daraufhin überblickend zusammengetragen, wobei sich der einfache, abgefilmte Theater-Stream, in Live- oder VOD-Form, als das gängigste Format der Theaterhäuser herausstellte. Dabei konnte eine Studie aus dem Blickwinkel der Theaterrezipient/-innen aufzeigen, dass die schlichten und viel kritisierten Netz-Streaming-Produkte unter den Zuschauer/-innen weniger auf Begeisterung stießen. Dem Publikum fehle es an originellem Mehrwert und an eigens für den digitalen Raum entworfenen, qualitativen Angeboten.

Aus diesem Anlass wurden im zweiten Teil dieser Arbeit die beiden Inszenierungen des Theaterkollektivs Punktlive und des Staatstheaters Augsburg vorgestellt, welche es sich bei ihrer Konzeption zum Ziel machten genau diesem Problem entgegenzuwirken und sich entsprechend von der Konkurrenz abzuheben. Mithilfe der drei Interviewpartner/-innen erhielt die Arbeit aus der Expert/-innen- und Produzent/-innensicht tiefe Einblicke in die Inszenierungskonzepte beider Stücke, dessen immersiven Mittel, Darstellung- und Erzählmethoden, Zuschauer/-innenresonanz sowie intermedialen und interaktiven Eigenschaften im nächsten Schritt auf den Grund gegangen wurde. Die Inszenierungsanalyse zur Immersion solcher innovativen Projekte konnte bezeugen, dass das intermediale Theater der heutigen Zeit in der Lage ist, neue Inszenierungstechnologien zu entwickeln, die eine Aufführung im digitalen und virtuellen Raum zu einem immersiven, publikumseingreifenden, dialogherstellenden Erlebnisraum gestalten können, welcher nicht mehr zwingend an eine Live-Situation gebunden sein muss und immer häufiger geprägt ist, von einer fortschreitenden

Entkörperung von Darsteller/-innen und Zuschauer/-innen. Ferner haben die aufgeführten Inszenierungsbeispiele unterlegt durch die Meinungen der Interviewten gezeigt, dass es Ressourcen, medien-technisches Know-How und künstlerische Qualität, sowie eine handwerkliche Leidenschaft für digitale Medien benötige, um einen Mehrwert und gewisse Theater- und Medienästhetiken in den digitalen Bühnenprodukten zu erzeugen. Um die Vorteile der intermedialen Angebote auszuschöpfen, verlangt es von den Theatern weitaus mehr ab, als eine ursprünglich analoge Inszenierung für das Digitale auf simple Art abzufilmen. Streaming, digitale Kommunikation und das Erschaffen von virtuellen Begegnungen im Theater sind Teamarbeit und können kostenintensiv und zeitaufwendig sein. Da die finanziellen und ausstattungs-technischen Hürden und Grenzen, vor denen die deutschen Theaterhäuser beim Entwickeln des Digitaltheaters stehen, in dieser Arbeit aufgrund des begrenzten Rahmens nicht ausreichend erforscht werden konnten, würde eine Vertiefung in diesem Zusammenhang bzw. eine spezifische Erweiterung des Untersuchungsrahmens einen spannenden Anreiz für weitere Forschung bieten. Bedenkt man diese jedoch, so bedeutet der Einsatz verschiedenster Technologien der Digitalisierung, durchaus ein großes künstlerisches Potential für theatrale Bühneninszenierungen, unter denen die immersiven Erzählformen, interaktiven Bühnenräume und erweiterte Zugänglichkeiten als wenige Beispiele zu nennen sind.

Die Arbeit zeigte zudem mit einer ausführlichen Literatur- und Presserecherche, aufgefüllt mit den Expert/-inneninterviews, dass sich das Theater in einer stetigen Umstrukturierung befindet, in der Vieles noch auszuprobieren ist, und das bereits weit vor der Pandemie. Die Theaterschaffenden, Regisseur/-innen und Intendanten, aber auch das Publikum des Theaters haben noch etliche Grenzen zu erleben und zu überschreiten, in der viele dieser intermedialen Ideen sicherlich auch abgelehnt und wieder verworfen werden. Problematisch wäre es jedoch, die momentane Unmöglichkeit der körperlichen Ko-Präsenz während der Corona-Pandemie nur als Mangel zu begreifen, der bald wieder aufgehoben sein wird und sich nur auf die Diskussion, ob für oder gegen mediale Technologien in der Kulturbranche, zu fixieren, denn das Theater muss sich zukünftig mit ihnen auseinandersetzen, wenn es nicht den Anschluss an die digitale Lebensrealität seines Publikums verpassen will. Stattdessen fordern die befragten Expert/-innen dieser Arbeit dazu auf, auch nach der Krise immer wieder aufs Neue Wege zu erproben, die das Theater konzeptionell und ästhetisch gehen kann, um nicht nur die Räume der Intermedialität, sondern vielleicht sogar neue Publikumsgruppen zu erschließen. Insofern sind all diese digitalen und virtuellen Experimente den Versuch und die Auseinandersetzungen wert, denn sie lassen Theater zu dem werden, was schon immer war: Ein Begegnungsraum intermedialer Phänomene.

Abschließend kann als kurzes Fazit für die Ergebnisse dieser Arbeit somit Bücken, als Intendant des Augsburger Staatstheaters, zitiert werden: „Digitale Räume können auch Theaterräume sein.“<sup>357</sup>

---

<sup>357</sup> Vgl. 3sat (Hrsg.) (2021): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. 27.11.21, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdoku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].



## Literaturverzeichnis

- 3sat (Hrsg.) (o.A.): *Digitale Revolution am Theater?* [online video]. o.A, Verfügbar unter <https://www.3sat.de/kultur/kulturdoku/faust-digitale-revolution-100.html> [abgerufen am 07.12.21].
- Balme, Christopher (2003): „Theater zwischen den Medien. Perspektiven für Theaterwissenschaft und Kritik angesichts einer zunehmenden Intermedialität in der Theaterpraxis“. In: *Die deutsche Bühne*, S. 48-51.
- Balme, Christopher (2008): *Einführung in die Theaterwissenschaft*. Berlin, S. 155.
- Balme, Christopher; Fiebach, Joachim; Von Herrmann; Hans-Christian (2001): „Hellerauer Gespräche: Theater als Medienästhetik oder Ästhetik mit Medien und Theater?“. In: Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin, S. 405-433.
- Beilhammer, Marius (Hrsg.) (o.A.): *Modernes Theater. Besonderheiten und Neuerungen*. <https://www.theaterkapelle.de/modernes-theater-besonderheiten-und-neuerungen/> (13.11.21).
- Berliner Ensemble (Hrsg.) (o.A.): *Be At Home*. <https://www.berliner-ensemble.de/BE-at-home> (19.12.21).
- Branner, Nina (2021): *Interview mit Tina Lorenz. Deutschlands erste Digitale Projektleiterin am Theater*. <https://www.goethe.de/ins/dk/de/kul/sup/tea/22174793.html> (14.12.21).
- Bühne-Magazin (2021): *theaternetzwerl.digital: Gemeinsamer Aufbruch in die digitale Welt*. <https://www.buehne-magazin.com/a/theaternetzwerk-digital-gemeinsamer-aufbruch-in-die-digitale-welt/> (20.11.21).
- Burzynski, Tadeusz; Osinski, Zbigniew (1979): *Grotowski's Laboratory*. Warschau, S. 101.
- Danneberg, Benjamin (2021): *VR-Staatstheater Augsburg im Test: Theater sieht Zukunft*. <https://mixed.de/vr-theater-test-staatstheater-augsburg/> (24.11.21).
- Danneberg, Benjamin (2021): *VR-Theater „Solo“: Live-Action-Virtueal-Reality-Point-&-Click Adventure*. <https://mixed.de/vr-theater-solo-live-action-virtual-reality-point-click-adventure/> (28.11.21).
- Deutscher Multimediapreis mb21 (Hrsg.) (o.A.): *Werther.live*. [https://www.mb21.de/wettbewerbsjahr\\_2020.html?articles=werther-live](https://www.mb21.de/wettbewerbsjahr_2020.html?articles=werther-live) (16.12.21).

- Diesselhorst, Sophie; Rakow, Christian (2020): *Piratinnen und Komplizen. Der Aufstieg des Netztheaters während der Pandemie*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18722:der-aufstieg-des-netztheaters-waehrend-der-pandemie&catid=101&Itemid=84](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18722:der-aufstieg-des-netztheaters-waehrend-der-pandemie&catid=101&Itemid=84) (05.01.22).
- Dörner, Ralf et al. (2013): *Virtual Reality und Augmented Reality (VR/AR)*. Informatik Spektrum. o.A., S.8.
- dortmund.de (Hrsg.) (2020): *Neubau der Akademie für Theater und Digitalität am Hafen. Dortmund erhält erstes Theaterlabor Deutschlands*. [https://www.dortmund.de/de/leben\\_in\\_dortmund/nachrichtenportal/alle\\_nachrichten/nachricht.jsp?nid=625996](https://www.dortmund.de/de/leben_in_dortmund/nachrichtenportal/alle_nachrichten/nachricht.jsp?nid=625996) (20.01.22).
- Drinnengeblieben (Hrsg.) (o.A.): *Schwester.von*. <https://dringebliieben.de/videos/schwestervon> (22.12.21).
- Eisl, Sonja (2007): *Sehe ich einen Film oder bin ich schon im Theater? Das Genre Theaterfilm*. In: Kotte, Andreas (Hrsg.). *Theater im Kasten*. Zürich, S.17.
- Engel, Louise; Neuendorf, Isabel (2020): *Digitale Kulturangebote im Kontext der Corona Pandemie. 20 Gedanken aus dem Neuen Normal*. [https://kmm.hfmt-hamburg.de/wp-content/uploads/2020/09/Studie\\_Digitale-Kulturangebote-im-Kontext-der-Corona-Pandemie.pdf](https://kmm.hfmt-hamburg.de/wp-content/uploads/2020/09/Studie_Digitale-Kulturangebote-im-Kontext-der-Corona-Pandemie.pdf) (20.10.21).
- Englhart, Andreas (2013): *Theater der Gegenwart*. München, S. 28.
- Ernst, Wolf-Dieter (2003): *Interaktivität und Performance*. In: Balme, Chrisopher; Fischer-Lichte, Erika; Gräzel, Stephan (Hrsg.): *Theater als Paradigma der Moderne? Positionen zwischen historischer Avantgarde und Medienzeitalter*. Tübingen, S. 487 – 495. S. 491.
- Fiebach, Joachim (1998): *Kommunikation und Theater. Diskurse zur Situation im 20. Jahrhundert*. In: Ders.: *Keine Hoffnung, keine Verzweiflung. Versuche um Theaterkunst und Theatralität*. Vistats Verlag. Berlin, S. 137, 162 und 167.
- Filmlexikon (Hrsg.) (2012): *Vierte Wand*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.phpv:viertewand-2999> (17.12.21).
- Fintechcube (Hrsg.) (o.A.): *Kurz gefasst. Immersion*. <https://blog.fintechcube.com/kurz-gefasst-immersion-in-3-minuten/> (20.12.21).
- Fischer-Lichte, Erika (1993): *Kurze Geschichte*. Tübingen, S. 411.
- Fischer-Lichte, Erika (1998): *Theater seit den 60er Jahren. Grenzgänge der Neo- Avantgarde*. Tübingen, S. 3.

- Fischer-Lichte, Erika (1999): Transformationen. Zur Einleitung. In: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Weiler, Christel (Hrsg.). *Transformationen. Theater der 90er Jahre*. Berlin, S. 7-12. S. 8-9.
- Fischer-Lichte, Erika (2004): Was verkörpert der Körper des Schauspielers?. In: Krämer, Sybille (Hrsg.). *Performativität und Medialität*. München, 2004. S. 141-162. S. 161.
- Fischer-Lichte, Erika (2005): Aufführung. In: Fischer-Lichte, Erika; Kolesch, Doris; Warstat, Matthias (Hrsg.): *Metzlers Lexikon Theatertheorie*. Stuttgart, S. 16.
- Fraas, Claudia; Barczok, Achim (2006): *Intermedialität-Transmedialität. Weblogs im öffentlichen Diskurs*. Chemnitz, S. 5 f.
- Glaap, Rainer (2020): *Entgelt als Abschaltfaktor. Theater-Streams: Wer nutzt das Angebot? – Eine Umfrage*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=18024:theater-streams-nutzen-sie-das-angebot-eine-umfrage&catid=101&Itemid=84](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18024:theater-streams-nutzen-sie-das-angebot-eine-umfrage&catid=101&Itemid=84) (04.11.22).
- Goertz, Heinrich (1974): *Erwin Piscator in Selbstzeugnissen und Bilddokumenten*. Reinbek, S.7. Goldstein, Carsten H. (2017): *Die urheberrechtliche Betrachtung des audiovisuellen Streaming aus Nutzersicht*. In: *Studien zum Gewerblichen Rechtsschutz und zum Urheberrecht*. Hamburg.
- Grawinkel-Claassen, Katja (2021): *Das beteiligte Publikum*. <https://www.fft-duesseldorf.de/journal/das-beteiligte-publikum-oder-the-people-formerly-known-as-the-audience> (13.11.2021).
- Gruneberg, Anne (2020): *Das Theater Freiburg spielt jetzt auf YouTube weiter*. <https://fudder.de/das-theater-freiburg-spielt-jetzt-auf-youtube-weiter--184338726.html> (25.12.21).
- Haas, Sabine (2021): *Digitale Konzerte, Museen und Theater - Hat das alles eigentlich eine Zukunft?* <https://www.kultur-blog.de/digitale-konzerte-museen-und-theater-zukunft/> (18.10.21).
- hamburg.de (Hrsg.) (o.A.): *Hamburger Kultur für zu Hause. Theater und Bühnen*. <https://www.hamburg.de/kultur-digital/13757102/theater/> (12.12.21).
- Hänsch, Johanna (2020): *Der digitale Kulturtipp des Tages: Theater im virtuellen Raum - die Kammer 4 der Münchner Kammerspiele*. <https://www.ad-magazin.de/article/kulturtipp-theater-die-kammer-4-muenchner-kammerspiele> (05.01.22).
- Hegemann, Carl (o.A.): *Das Theater im digitalen Wandel*. <https://www.societybyte.swiss/2019/01/11/das-digitale-theater/> (10.12.21).

- Herrmann, Max (1981): Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts: Vortrag vom 27. Juni 1920. In: Klier, Helmar (Hrsg.): *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*. Darmstadt, S. 19.
- Jantschewski, Patricia (2019): *Immersion und Interaktivität als Eckpfeiler des (virtuellen) Kunstlebens*. <https://www.aspektheins.com/interactive-storytelling/> (03.12.21).
- Joachim Fiebach. „Ausstellen des tätigen Darstellerkörpers als Keimzelle von Theater oder Warum Theater kein Medium ist“. In: Martina Leeker (Hg.). *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin, 2001. S. 493-499. S. 493.
- Jüttner, Andreas (2021): *Absolventin der HfG Karlsruhe mit Online-Theaterproduktion Nachwuchsregisseurin des Jahres*. <https://bnn.de/nachrichten/kultur/absolventin-hfg-karlsruhe-online-theaterstueck-nachwuchsregisseurin-des-jahres> (20.01.22).
- Knowledgr (Hrsg.) (o.A.): *Digitales Theater*. <http://de.knowledgr.com/01463030> DigitalesTheater (26.12.21).
- Kolesch, Doris (2016): *Theater und Immersion*. <https://blog.berlinerfestspiele.de/theater-und-immersion/> (11.11.21).
- Kolesch, Doris (2017): *Vom Reiz des Immersiven. Überlegungen zu einer virulenten Figuration der Gegenwart*. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/para-2017-0020/html> (15.11.21).
- Kolter, Ulrike (2021): *Stream-Planer. Wer streamt was?* <https://www.die-deutsche-buehne.de/wer-streamt-was> (15.12.21).
- Lehmann, Johannes F. (2000): *Der Blick durch die Wand*. Freiburg im Breisgau, S. 88.
- Lengers, Brigit; Matzke, Mieke; Arioli, Ann-Marie (2003): „Film und Theater – Produktive Mischverhältnisse und Missverständnisse“. In: *Dramaturg 2* (Hrsg.). S. 19-22. S. 20-21.
- Levinson, Paul (2001): *Digital McLuhan. A Guide to the Information Millennium*. London, New York, S. 35-37.
- Literaturforum im Brecht-Haus (Hrsg.) (o.A.): *Gesichter der Avantgarde*. <https://lfbrecht.de/event-gesichter-der-avantgarde/> (13.11.21).
- Lutz, Christiane (2021): *Digitales Theater. Himmelhoch jauchzend*. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/digitales-theater-werther-goethe-stream-1.5301371> (23.12.21).

- Matanovic, Wilfried (2001): Zur Kooperation der Künste und neuen Medien. In: Leeker, Martina (Hrsg.). *Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin, S. 35-36.
- McLuhan, Marshall (1987): *Understanding Media*. London, New York, S.7-8.
- Meyerhold, Wsewolod E. (1979): *Schriften*. Berlin. S. 135.
- mixed.de (Hrsg.) (o.A.): *Mixedcast- Der Podcast über die Zukunft der Computer*. [online podcast]. Verfügbar unter <https://mixed.de/podcast/> [04.12.21].
- Mock, Thomas (2006): Springer Link. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11616-006-0056-9> (20.12.21).
- Molnar, Laszlo (2021): *Bühne nach Corona. Oper und Theater werden sich das Digitale einverleiben*. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buehne-und-konzert/tina-lorenz-ueber-die-digitale-zukunft-des-theaters-17218045.html> (25.12.21).
- Nationaltheater Weimar (Hrsg.) (o.A.): *Werther.live - Ein digitales Theaterstück*. <https://www.nationaltheater-weimar.de/en/programm/stueck-detail.php?SID=2413> (20.01.22)
- NTM Digital (Hrsg.) (o.A.): *Große Bühne*. <https://www.nationaltheater-mannheim.de/de/index-digital.php> (13.12.21).
- Omina (Hrsg.) (2017): *Was ist Immersion?* <https://omnia360.de/blog/was-ist-immersion/> (19.10.21).
- Panagl, Clemens (2021): *Kultur wird digital: Wenn im Publikum überall User sitzen*. <https://www.sn.at/kultur/allgemein/kultur-wird-digital-wenn-im-publikum-ueberall-user-sitzen-102663106> (21.12.21).
- Pape, Katrin (2020): *theater@home: VR im Staatstheater Augsburg*. <https://www.aspekteins.com/theaterhome-vr-im-staatstheater-augsburg/> (21.12.21).
- Paul, Arno (2000): Vom Krebsgang des Stadttheaters. Trotz der nationalen Wiedervereinigung blieb das deutsche Schauspiel im Schatten der siebziger und achtziger Jahre. In: *Forum Modernes Theater*, S. 99-102.
- Peitz Christiane (2021): *Künste in der Corona-Pandemie. Diese Zahlen belegen die dramatischen Umsatzrückgänge*. <https://www.tagesspiegel.de/kultur/kuenste-in-der-corona-pandemie-diese-zahlen-belegen-die-dramatischen-umsatzrueckgaenge-26947306.html> (21.12.21).

- Pfahl, Julia (2008): *Zwischen den Kulturen – zwischen den Künsten: medial Hybride Theaterinszenierungen in Québec*. Bielefeld, S. 36 f.
- Philipp, Elena (2021): *Werther.live - Freies Digitales Theater*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19128:werther-live-freies-digitales-theater-eine-gruppe-junger-theatermacher-innen-um-die-regisseurin-cosmea-spelleken-strickt-aus-goethes-briefroman-packendes-social-media-theater&catid=38&Itemid=40](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19128:werther-live-freies-digitales-theater-eine-gruppe-junger-theatermacher-innen-um-die-regisseurin-cosmea-spelleken-strickt-aus-goethes-briefroman-packendes-social-media-theater&catid=38&Itemid=40) (13.01.2021).
- Plett, Sandra (o.A.): *Bildschirmübertragung/ Screen-und Desktop-Sharing*. <https://www.placetel.de/ratgeber/bildschirmuebertragung-screen-sharing> (01.01.22).
- Poppek, Yvonne (2021): *VR-Krimi. Entscheidende Fragen*. <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/augsburg-staatstheater-virtual-reality-solo-krimi-1.5472971> (27.11.21).
- punktlive.de (Hrsg.) (o.A.): <https://punktlive.de/> (20.01.22).
- Raith, Fabian (2020): *Theater im Home Office*. [https://medium.com/@der\\_fabs/theater-im-home-office-506c3d64ee3d](https://medium.com/@der_fabs/theater-im-home-office-506c3d64ee3d) (04.01.22).
- Rajewski, Irina O. (2002): *Intermedialität*. S. 12.
- Rakow, Christian (2020): *Das Theater und sein Digitales Double*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17950:nachtkritikstream-wie-das-streamen-von-abgefilmtem-theater-der-buehnenwelt-neue-kulturelle-bedeutung-verschaffen-kann&catid=1768&Itemid=60](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17950:nachtkritikstream-wie-das-streamen-von-abgefilmtem-theater-der-buehnenwelt-neue-kulturelle-bedeutung-verschaffen-kann&catid=1768&Itemid=60) (05.01.22).
- Rakow, Christian (2021): *Vom Theater im Netz zum Netztheater*. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19784:dokumentation-zoom-in-kurze-vorgeschichte-des-theaters-im-netz&catid=1831&Itemid=60](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19784:dokumentation-zoom-in-kurze-vorgeschichte-des-theaters-im-netz&catid=1831&Itemid=60) (14.11.2021).
- Ranciere, Jaques (2009): *Der emanzipierte Zuschauer*. Wien, S. 23.
- Residenz Theater* (Hrsg.) (o.A.): *Resi liest: Die Sehnsucht der Kaltblüter*. <https://www.residenztheater.de/stuecke/detail/resi-liest-die-sehnsucht-der-kaltblueter> (12.12.21).
- Reucher, Gaby (2021): *Theater im Lockdown. Wie Theater Corona überstehen*. <https://www.dw.com/de/lockdown-theater-corona-pandemie/a-56391077> (24.12.21).
- Röttiger, Kati (2008): Intermedialität als Bedingung: methodische Überlegungen. In: Schoenmakers, Henri et al. (Hrsg.): *Theater und Medien/Theatre and the Media. Grundlagen-Analysen-Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*. Bielefeld, S. 117 ff.

- Rühle, Günther (1976): *Theater in unserer Zeit*. Frankfurt am Main, S. 212-213.
- Rüping, Christopher (2020): Theaterpodcast (24) – *Monika Gintersdorfer und Christopher Rüping sprechen über die Coronakrise, Theater im digitalen Raum und den hyperaktiven Stillstand*. [online podcast]. 01.04.20, Verfügbar unter [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17917:theaterpodcast-24-monika-gintersdorfer-und-christopher-rueping-sprechen-ueber-die-coronakrise-theater-im-digitalen-raum-und-den-hyperaktiven-stillstand&catid=101&Itemid=84](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17917:theaterpodcast-24-monika-gintersdorfer-und-christopher-rueping-sprechen-ueber-die-coronakrise-theater-im-digitalen-raum-und-den-hyperaktiven-stillstand&catid=101&Itemid=84) [abgerufen am 23.12.21].
- Schauspiel Dortmund (Hrsg.) (o.A.): *Digital Raum. Bühne*. <https://blog.schauspieldortmund.de/extras/digital-raum-buehne/> (15.12.21).
- Schauspiel Köln (Hrsg.) (o.A.): *Edward II*. <https://www.schauspiel.koeln/spielplan/a-z/edward-die-liebe-bin-ich/> (26.12.21).
- Schulmann, Viktoria (2020): *Neue Stelle für digitale Entwicklung am Staatstheater Augsburg. „Liebesaffäre mit der Technik“*. <https://www.br-klassik.de/aktuell/news-kritik/staatstheater-augsburg-digitale-entwicklung-projektleitung-tina-lorenz-100.html> (07.12.21).
- Seidensticker, Bernd (2007): Antikes Theater. In: Brauneck et al. (Hrsg.): *Theaterlexikon*. Hamburg, S. 105 f.
- Seitz, Hanne (2019): *Interaktive Künste in postdigitalen Zeiten*. <https://www.kubi-online.de/artikel/interaktive-kuenste-postdigitalen-zeiten> (13.12.21).
- Staatsoper Hannover (Hrsg.) (o.A.): *Ein hybrides interaktives Musiktheater-Spiel vom Club XS*. [https://www.staatstheater-hannover.de/de\\_DE/mission-lauschangriff](https://www.staatstheater-hannover.de/de_DE/mission-lauschangriff) (22.12.21).
- Staatstheater Augsburg (Hrsg.) (o.A.): *shifting\_perspective. Eine Inszenierung für virtuelle Realitäten*. [https://staatstheater-augsburg.de/shifting\\_perspective](https://staatstheater-augsburg.de/shifting_perspective) (09.11.21).
- Staatstheater Augsburg (Hrsg.) (o.A.): *twitch.tv. Die Digitale Bühne des Staatstheaters Augsburg*. [https://staatstheater-augsburg.de/on\\_twitch](https://staatstheater-augsburg.de/on_twitch) (18.11.21).
- Staatstheater Augsburg (Hrsg.) (o.A.): *vr-theater@home*. <https://staatstheater-augsburg.de/vr-theater> (08.11.21).
- Staatstheater Braunschweig (Hrsg.) (o.A.): *Digitale Bühne*. <https://staatstheater-braunschweig.de/digitale-buehne/> (12.12.21).
- Staatstheater Saarland (Hrsg.) (o.A.): *Digitale Bühne*. <https://www.staatstheater.saarland/aktuell-info/digitale-buehne> (12.12.21).
- Stiftung Digitale Spiele Kultur (Hrsg.) (2013): *Der entfremdete Spieler*. <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/der-entfremdete-spieler/> (17.12.21).

- Telekolleg (Hrsg.) (o.A.): *Drama: das zeitgenössische Theater*. <https://www.br.de/telekolleg/faecher/deutsch/literatur/07-literatur-zusammen-100.html> (01.11.21).
- The Film Fund (Hrsg.) (2021): *Pre-Production. What is a mood board and are they necessary for my film?* <https://www.thefilmfund.co/what-is-a-mood-board-and-are-they-necessary-for-my-film/#.YbiB0y1XbUI> (09.12.21).
- Theater Dortmund (Hrsg.) (o.A.): *Digitales Theater als „neue“ Perspektive?* <https://www.theaterdo.de/produktionen/detail/digitales-theater-als-neue-perspektive/> (23.11.21).
- Theater-Stream (Hrsg.) (o.A.): *Goethes Faust*. <https://www.theater-stream.de/stuecke/goethes-faust/> (26.12.21).
- theater.digital (Hrsg.) (o.A.): *15 Theater Gründen ein neues Netzwerk für Digitalität*. <https://theater.digital/2021/04/15/15-theater-gruenden-ein-neues-netzwerk-fuer-digitalitaet/> (19.01.22).
- Vimeo (Hrsg.) (2021): *Interview WERTHER LIVE*. [online video]. o.A, Verfügbar unter <https://vimeo.com/506144713> [abgerufen am 19.11.21].
- Vimeo (Hrsg.) (o.A.): *Spielzeit- Eine Webserie des Münchner Volkstheaters*. <https://vimeo.com/showcase/8383324> (28.12.21).
- Von Kaenel, Silvie (2007): *Was vermag Video auf dem Theater?. In: Kotte, Andreas (Hg.). Theater im Kasten. Zürich: Chronos 2007. S. 91-160. S. 137.*
- Westfalium (Hrsg.) (2021): *Das Theater Dortmund spielt digital*. <https://westfalium.de/2021/02/11/das-theater-dortmund-spielt-digital/> (14.12.21).
- Wikiart - Enzyklopädie der bildenden Künste (Hrsg.) (o.A.): *Avant-Garde*. <https://www.wikiart.org/de/artists-by-art-movement/avant-garde#!#resultType:masonry> (14.11.21).
- Wikipedia (Hrsg.) (2021): *Theateraufführung*. <https://de.wikipedia.org/wiki/Theaterauff%C3%BChrung> (19.01.22).
- Wikipedia (Hrsg.) (2022): *Intermedialität*. <https://de.wikipedia.org/wiki/Intermedialit%C3%A4t> (13.11.2021).
- Wikipedia (Hrsg.) (o.A.): *Episches Theater*. [https://de.wikipedia.org/wiki/Episches\\_Theater](https://de.wikipedia.org/wiki/Episches_Theater) (14.11.21).
- Wikipedia (Hrsg.) (o.A.): *Frank Castorf*. [https://de.wikipedia.org/wiki/Frank\\_Castorf](https://de.wikipedia.org/wiki/Frank_Castorf) (02.11.21)



- Wikipedia (Hrsg.) (o.A.): *Jerzy Grotowski*. [https://de.wikipedia.org/wiki/Jerzy\\_Grotowski](https://de.wikipedia.org/wiki/Jerzy_Grotowski) (16.11.21).
- Youtube (Hrsg.) (o.A): *Schaulinde*. <https://www.youtube.com/user/Schaulinde> (22.21.21).
- Youtube (Hrsg.): *HoloLab #1 - Input Talk: „näher geht nicht“ - digitales Theater am Beispiel von werther.live*. [online video]. 19.10.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=PI8fRyCNsuQ&t=760s> [abgerufen am 06.01.22].
- Youtube (Hrsg.): *Interview mit Cosmea Spelleken (Regisseurin von werther.live)*. [online video]. 07.05.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=FyGyOsXljf4> [abgerufen am: 08.12.21].
- Zaffagni, Marc (2021): *Streamen - Was ist das? Eine Definition*. [https://www.futura-sciences.com/de/streamen-was-ist-das-definition\\_3619/](https://www.futura-sciences.com/de/streamen-was-ist-das-definition_3619/) (12.12.21).

## Anlagenverzeichnis

|            |                                                                                                                |        |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Anlage 1:  | Interview mit Cosmea Spelleken: Regisseurin des Punktlive Theaterkollektivs für das Stück „werther.live“ ..... | XVI    |
| Anlage 2:  | Interview mit Tina Lorenz: Digitalbeauftragte am Staatstheater Augsburg..                                      | XXII   |
| Anlage 3:  | Interview mit David Ortmann: Regisseur am Staatstheater Augsburg für das Stück „Solo“ .....                    | XXV    |
| Anlage 4:  | Character-Mood-Boards der Figuren aus „werther.live“ .....                                                     | XXIX   |
| Anlage 5:  | Instagram-Kanäle der Figuren aus „werther.live“ (Screenshot) .....                                             | XXX    |
| Anlage 6:  | Werthers Bildschirm (Screenshot).....                                                                          | XXXI   |
| Anlage 7:  | Werthers Chats (Screenshot).....                                                                               | XXXII  |
| Anlage 8:  | Entscheidungsmöglichkeit in „Solo“ (Screenshot).....                                                           | XXXII  |
| Anlage 9:  | Handlungsstränge in „Solo“ (Screenshot).....                                                                   | XXXIII |
| Anlage 10: | Gedächtnisprotokoll zum „1. Forum für Theater und digitale Transformation“ .....                               | XXXIII |
| Anlage 11: | Pressemappe zu „werther.live“.....                                                                             | XXXIX  |

## Anlagen

### Anlage 1: Interview mit Cosmea Spelleken: Regisseurin des Punktlive Theaterkollektivs für das Stück „werther.live“

*Niki Drakantonaki: Wie hat sich das Theaterkollektiv „punktlive“ gebildet und welche künstlerischen Projekte setzt Ihr derzeit um?*

Cosmea Spelleken: Wir haben uns aus dem Projekt werther.live heraus gebildet. Ich hatte die Idee dazu letztes Jahr (2020) im Mai und dann hab ich Lotta und Leonhard, die beiden, die hinter der Kamera und mit der Technik mit mir zusammenarbeiten, gefragt, ob die Zeit und Lust hätten auf so etwas, einfach so als studentisches Projekt nebenher, weil wir ja alle nichts zu tun hatten, es war ja Corona. Und dann haben wir angefangen, die Schauspieler\*innen dazu zu casten. Und dann hat dieses Projekt so richtig Fahrt aufgenommen und dann haben es mehr Leute angeschaut, als diese 150 Leute, Eltern und Freunde, von denen wir anfangs ausgegangen sind. Und dann haben wir gemerkt, anscheinend gibt es Publikum für das, was wir hier machen und es funktioniert. Außerdem arbeiten wir extrem gerne miteinander. Und dann haben wir dieses Jahr im Februar gesagt, naja, das nächste Projekt ist schon in Planung, lass uns doch weiterhin zusammen arbeiten, lass uns doch da ein Kollektiv draus machen. Jetzt geben wir uns einen Namen: Wir sind Punktlive.

*N: Ich habe gelesen, dass die Proben und die Vorbereitungen für das Stück durchweg digital stattfanden, sich einige Leute aus dem Team bis heute nicht im realen Leben getroffen haben und dass das gleichzeitig vor allem eine bewusste Entscheidung war, die von Ihnen getroffen wurde. Warum? Und wie konnte die Zusammenarbeit und interne Kommunikation im digitalen Raum auch während der Aufführungen trotzdem funktionieren?*

S: Ich fand es vor allem wichtig, dass sich der Jonny Hoff und auch die Klara Bördemann, also Lotte und Werther, nie persönlich treffen, so lange wie es geht. Weil ich glaube, die Geschichte spielt damit, dass die beiden sich nicht kennen. Ich habe schon das Gefühl, dass sich die Vorstellungen seitdem sich die beiden jetzt getroffen haben, verändert haben, weil du einfach merkst, wenn sich zwei Leute nur über Zoom, Telefonieren und Chats kennen, dann behandelt man sich einfach ein bisschen anders. Es ist immer noch dieses Angucken und Schauen, wie sieht der andere aus. Normalerweise sieht man, wie sich jemand bewegt oder wie groß jemand ist, aber das rückt ja alles in den Hintergrund, wenn man immer nur diesen Ausschnitt sieht.

Die Kommunikation (im Team) hat vor allem über Chat-Gruppen stattgefunden. Während des Stückes gibt es eine Chat-Gruppe, wo ich immer reinschreibe: Jetzt starten wir mit der Szene, jetzt muss das und das passieren. Mit Jonny Hoff bin ich während der Vorstellung dann noch (über einen Videochat) zugeschaltet, so dass wir uns Handzeichen geben können, wenn irgendwas gar nicht mehr funktioniert. Und das funktioniert erstaunlich gut. Also jetzt bei (Möwe-live) sind wir tatsächlich nur komplett über eine Chat-Gruppe miteinander in Connection. Aber das ist während der Vorstellungen sehr gewöhnungsbedürftig, da man das Gefühl hat, man kriegt nicht so richtig mit, was gerade bei den anderen passiert. Also wenn irgendjemand einen Technik-Hänger hat oder Jonny irgendwie einen Kostüm-Teil vergessen hat, krieg ich das halt nicht mit. Ich sehe dann, es stimmt da was nicht, aber man kommt nicht immer sofort dazu zu schreiben, was los ist. Aber es geht, es ist irgendwie ein System, in das man sich eingrooven muss und dann läuft das auch. Und während der Probenzeit haben wir einfach gezoomt die ganze Zeit und das hat wahnsinnig gut geklappt. Mittlerweile sind aus ursprünglich drei geplanten Vorstellungen von Werther inzwischen über 30 geworden. Also die Nachfrage ist nach wie vor groß!

*N: In einem Interview haben Sie einmal behauptet, dass das Punktlive Kollektiv keine technikaffige Gruppe ist und Sie sich selbst nicht als „Social-Media-Menschen“ bezeichnest, wie viel technisches Know-how braucht man denn auf der Seite der Theaterproduzent/innen um das Digitale für sich zu nutzen? Wo gab es die größten Schwierigkeiten?*

S: Ich glaube, es kommt ganz darauf an, in welcher Position man ist. Ich würde behaupten, dass Leute, die die technische Konzeption für ein (digitales) Stück machen, schon ein bisschen technikaffin sein sollten. Deswegen ist auch der Leonhard bei uns dabei und Gold wert, weil (...) der kommt aus der Programmierer-Ecke und kann Webseiten anlegen usw. Das ist super wichtig. Die Lotta macht ganz viel mit Photoshop und ist dafür zuständig. Aber um das für sich zu nutzen im Sinne von Social Media und moderne Techniken in die Inszenierungen mit einzubeziehen, glaub ich, braucht man überhaupt keine Ahnung, weil das ist etwas, das automatisch jeder von uns jeden Tag macht. Ich glaube, das war vielleicht auch so ein bisschen der Pluspunkt von uns als Kollektiv, weil man dann nicht anfängt, sich in die Technik zu verlieben und sich in lustigen technischen Gimmicks zu verlieren, sondern mit diesem Gedanken her-

angeht: Wie kann ich die Technik am besten nutzen? So wie im Alltag. Ich hab definitiv öfter mein Handy in der Hand als irgendeinen anderen Gegenstand. Ob es einem schmeckt oder nicht – so geht es wahrscheinlich den meisten Leuten heutzutage – wir verbringen auch nicht erst seit Corona viel Zeit vorm Bildschirm und auch total viele soziale Interaktionen laufen übers Chatten. Ich habe Freundschaften mit Leuten, die nicht in der gleichen Stadt wohnen, wo man einmal im Monat drei Stunden telefoniert und dabei spazieren geht. Ich glaube, dieses Bewusstsein dafür, dass das nicht so ein Cyber-Ding ist mit dieser Technik, sondern eh schon in unserem Lebensalltag seit 10 Jahren ist, reicht um zu sagen: Es muss Einfluss in unsere Inszenierungen finden.

*N: Sie kommen ursprünglich aus der Filmregie, wo liegt für Sie der besondere Reiz daran, mit Film und den sozialen Medien im Theater zu arbeiten? Wie entsteht dadurch ein Mehrwert gegenüber „medien-freiem“ Theater?*

S: Schöne Frage. Was mich am Film sehr reizt und auch schon immer mehr gereizt hat, als am Theater ist, dass man wahnsinnig nahe an Figuren heran treten und mit ihnen sehr intim werden kann. Im Film kannst du mit Figuren ganz zweiseame, innerliche fein gespielte Momente erzeugen. Deswegen konnte ich mich auch immer mehr mit Figuren aus Filmen identifizieren, als aus Theaterstücken und deren Gefühle immer mehr mitfühlen. Im Film geht es mehr um Feinstofflichkeiten, um Gefühlssituationen, während beim Theater immer viel Text verhandelt wird. Gleichzeitig hast du beim Theater natürlich diesen Live-Moment, der wahnsinnig toll ist. Du merkst, da passiert gerade etwas mit dem Menschen auf der Bühne und zwar jetzt, hier, in diesem Moment und ich bin Teil davon und kriege das mit. Das macht auch etwas mit den ganzen 500 anderen Leuten, die mit mir im gleichen Raum sitzen gerade, in diesem Moment. Das hat einfach eine wahnsinnige Macht im schönsten Sinne. Außerdem findest du im Theater wirklich immer die Zeit, dich in Stoffe rein zu arbeiten. Es geht nicht, wie beim Film, darum einen Moment raus zu catchen, den du dann auf der Kamera hast, sondern darum, einen innerlich schlüssigen Abend zu gestalten, der sich emotional aufbaut, sodass die Schauspieler das immer wieder reproduzieren können. Das sind die beiden Sachen, die ich beim Film und beim Theater gerne mag. Und ich finde, dass diese digitalen Formen auf eine sehr spannende Art und Weise das Beste aus beiden Sachen rausnehmen und verbinden. Du hast einerseits diesen unfassbare intimen, privaten und zweiseamen Moment mit einer Figur vor ihrem Rechner, vielleicht sogar noch privater als du es jemals mit der Kamera hinkriegst, weil die Schauspieler sind ja wirklich alleine. Die sitzen alleine in ihrer Wohnung. Da ist kein Kamerateam drumherum. Gleichzeitig habe ich aber diesen Live-Effekt und diesen emotional logisch aufgebauten Abend. Und das finde ich super schön, dass diese zwei Komponenten im Digitalen zusammenkommen können.

*N: In einem Interview meinten Sie einmal: „Du kannst keine ursprünglich analog gedachten Formate ins Digitale quetschen, das funktioniert nicht. Wenn du ins Digitale willst, brauchst du einen Stoff der ins Digitale passt.“ Wie kamen Sie auf die Idee Goethes Werther ins Hier und Jetzt zu übersetzen und wie entstand dabei das digitale Konzept für die Inszenierung, also die Fusion aus Theater, Film und Social Media usw.?*

S: Wie ich ganz konkret auf den Werther kam? - Ich war betrunken. Es ist keine gute Story, oder vielleicht doch? Ich habe mit einer Freundin gezoomt, die war Schauspielerin und wir haben uns ultra frustriert unterhalten: „Es kann doch nicht sein, dass die Theater in der Corona-Pandemie einfach nur etwas abfilmen. Das ist nicht das Medium Theater. Wenn Ihr Film machen wollt, dann geht zum Film. Versucht das nicht zu kopieren. Das kann nicht gut werden, wenn man versucht, irgendwas zu kopieren. Überlegt euch was Eigenes.“ Und dann meinte ich: „Es muss doch Stoffe geben, die in so ein Format passen. Der Werther ist ein Briefroman, der arbeitet sowieso schon mit einer Schriftlichkeit. Und was mit Briefen funktioniert, kann auch mit Emails funktionieren. Schon gab es diese Idee das Internet als Raum zu begreifen, diese Gleichzeitigkeit von Zeit.“

*N: Besonders interessant meiner Meinung nach ist, wie Sie gerade sagten, dass Goethes Werther ursprünglich in Briefform verfasst ist und ihr diese Erzählform mithilfe der sozialen Netzwerke dramaturgisch in Chats usw. übertragen habt. Wie wurde durch den intermediären Charakter der Inszenierung, ihre Geschichte überhaupt erst möglich gemacht? Welche erzählerischen Möglichkeiten bietet das Digitale darüber hinaus?*

S: Ich roll es mal von der anderen Seite auf: Die meisten Werther-Inszenierungen, die ich bisher auf der Bühne gesehen habe, waren für mich nie so richtig stimmig. Da steht dann in sehr vielen dieser Inszenierungen der Werther-Schauspieler am Bühnenrand vorne und hält einen Monolog ins Publikum. Und irgendwann tritt Albert auf. Aber es gibt wenige Spielszenen. Diese krasse Intimität, die der Werther hat und die auch mit verantwortlich dafür war, dass der damals so ein Erfolgsding war als Goethe den geschrieben hat, ist dass er unfassbar privat ist und in ein wahnsinniges Innenleben dieser Figur eintaucht. Was natürlich auch daran liegt, dass diese Briefe damals, zusammen mit Tagebüchern, das Intimste waren, was Menschen hatten. Und das würde ich heute auf jeden Fall mit meinem Desktop übersetzen. Ich bin mir echt nicht sicher, ob es mir unangenehmer wäre, wenn jemand mein Tagebuch liest oder meine Chat-Verläufe. Und dieses Gefühl, was die Inszenierung vermittelt, wird erst möglich durch das Eintauchen in diesen Digitalkosmos der Figuren. Weil es etwas unfassbar Intimes ist. Und das kann man auf der Bühne so nicht herstellen. Mit Film, glaube ich auch nicht. Deswegen ist das ein Stoff, der sich total für das Digitale anbietet.

*N: Was waren speziell Ihre Motive und Ziele als das Konzept entwickelt wurde, was war Ihnen besonders wichtig auch im Hinblick auf die Intermedialität des Stückes?*

S: Ich habe tatsächlich sehr wenig von dieser technischen Ecke aus gedacht, sondern extrem stark von den Figuren ausgehend. Ich versuche die dann so real und so griffig und so menschlich zu gestalten, wie es irgendwie geht. Dann hat sich daraus von selber geschlussfolgert, welche Medien wir benutzen. Werther ist niemand, der Twitter benutzen würde, aber Instagram macht bei ihm Sinn, weil er ja ein visueller und künstlerischer Mensch ist, deswegen passt dieses „sich über Bilder austauschen“ sehr gut zu ihm. Also es ging eher so aus der Figurenpsychologie heraus, welche Verwendung von Medien Spaß und Sinn machen würden und weniger aus dem Zwang heraus, die verschiedensten Medien mit einzubeziehen. Das fand ich super spannend aus dieser Hinsicht raus zu denken. Und was mir wichtig ist, ist identifizierbare Figuren zu schaffen, zu denen man eine Beziehung aufbauen kann, bei denen man das Gefühl hat sie zu kennen und sie als Teil meiner digitalen Lebensrealität aufzunehmen. Dadurch zeichnet sich dieser interaktive und immersive Charakter dieser Art von Medium aus, nämlich dass man die Figuren auch auf Instagram trifft und dass man die dann auch noch als Freunde hat nach dem Stück, wenn man ihnen gefolgt ist. Und dass die Figuren hin und wieder was posten außerhalb des Stückes und das verfließt so mit in die eigene Lebensrealität. Das wird dadurch noch verstärkt.

*N: Sie meinten einmal: „werther.live“ ist kein Theater und es ist kein Film, sondern es ist digitales Theater“. Was bedeutet digitales Theater für Sie? Wie sieht diese neue Kunstform genau aus? Was sind Ihre Kriterien für Theater?*

S: Also werther.live, diese Form ist kein klassisches Theater, was in einem Bühnenraum stattfindet, da würde es auch nicht funktionieren. Wir haben auch Anfragen bekommen von Theatern, ob man das nicht – wenn Theater wieder öffnen – einfach live streamen könnte im Theatersaal auf einer Leinwand. Aber dafür ist es nicht konzipiert sondern dafür, dass sich das Leute alleine zu Hause auf ihrem Laptop anschauen können. Es ist jetzt auch kein Film, weil es eben live passiert und weil du beim Film niemals in eine zeitgleiche Interaktion treten kannst. Deswegen ist es irgendwo dazwischen. Und ich finde es, ehrlich gesagt, total spannend, dass man solche Formate gerade noch nicht so richtig zuordnen kann und die Grenzen liquide sind, weil dann fangen Leute an, sich Gedanken darüber zu machen und zu hinterfragen: Was ist denn Theater eigentlich und was ist denn Film? Wenn man einen Stempel draufmachen würde, würde ich sagen, ja, es ist digitales Theater, denn es findet in einem digitalen Bühnenraum statt. Man könnte aber auch sagen es ist ein Live-Film, was auch eine komische Sparte ist.

Wir waren mit dem Werther auch nominiert für das Theatertreffen diesen Sommer. Dort waren wir Streitthema und es wurde heftig darüber diskutiert, ob so etwas zum Theatertreffen eingeladen werden darf, weil es ja eigentlich kein Theater ist. Oder eben doch? Die Filmleute bei den Filmfesten interessieren sich auch überhaupt nicht für uns, weil wir das nur live machen. Ich sagte: „Ihr kriegt das nicht als Aufzeichnung, weil dafür ist es nicht gemacht!“ Die sagen dann aber zu uns: „Leute, das ist kein Film, das ist Theater.“ Und das finde ich schon lustig. Das stößt einfach neue Denkmuster an. Also ich finde es eigentlich ganz schön, wenn es noch nicht so klar definiert ist, was digitales Theater ist.

Für mich gehört zu Theater auf jeden Fall der Live-Effekt dazu. Das ist, was es für mich ausmacht. Aber für mich hat (der Live Effekt) nichts damit zu tun, dass ich eine örtliche Ko-Präsenz habe. Für mich reicht da auch eine zeitliche und eine geistige Ko-Präsenz. Ich kann mich mit einem Menschen auch verbunden fühlen, wenn ich weiß, dieser Mensch tut gerade das Gleiche wie ich und beschäftigt sich gedanklich mit denselben Dingen. Und wenn ich weiß, dass ich mit 500 anderen Leuten heute Abend „werther.live“ schaue und dass die alle gerade vor ihren Laptops sitzen, fühle ich schon eine gewisse Art von Verbundenheit. Das ist natürlich anders als in einem Theatersaal zu sitzen. Aber das ist was, was ich nicht spüre, wenn ich Netflix anmache und eine Serie gucke, weil da gibt es diese zeitliche Gleichheit nicht. Ich denke, das macht was mit dem Seherlebnis.

*N: Sie bestandest darauf, dass das Stück keine SOD-Aufzeichnung wird, sondern für das Publikum live und interaktiv erlebbar ist. Wieso ist der Zauber des „Live-Moments“ im Theater, wie Sie es einmal nannten, unersetzbar?*

S: Zu spüren und zu sehen, dass Menschen Emotionen haben, ist etwas, das ganz tief in uns drin steckt, was uns sehr stark berührt und bewegt. Wenn wir mitbekommen, dass diese Emotionen gerade in diesem Moment entstehen und ich Teil davon sein kann, macht das was mit uns. Deswegen ist dieser Live-Moment extrem wichtig. Beim Film kann ich mich auf das Gespielte einlassen, weil ich das Gefühl habe, ich bin allein mit diesem Film und das geht näher an mich ran. Ich gucke es vielleicht zu Hause in meinem stillen Kämmerchen und muss mich nicht wie im Theater zusammenreißen, weil neben mir so viele andere Leute sind. Werther.live hat beides: Das Alleinsein mit den Figuren und den Live-Moment, das hat schon auch einen Zauber für sich.

*N: Viele fürchten, dass die Eigenarten und die Authentizität des Theaters im digitalen Raum verloren gehen würden wie beispielsweise die leibliche Kopräsenz von Schauspieler und Zuschauer/innen. Wie halten Sie dagegen?*

S: Also ich würde diesen Leuten zustimmen, wenn sie sagen, dass das dem Theater den Zauber nimmt, weil ich hasse ab gefilmte Streams, ich hasse Aufzeichnungen. Das ist überhaupt nicht das Medium! Das macht einfach alles kaputt, was ich schön finde an diesem Format. Es geht weniger darum, was beim

Theater besonders ist und was nicht, sondern darum, welche Form welchen Inhalt am allerbesten transportieren kann. Für diese intimen Live-Momente, die man im digitalen Theater zeigen kann, wüsste ich auf der Bühne nicht unbedingt eine Darstellungsform. Weil die sind zu leise, das sind zu feine, zarte Töne. Die höre ich in der dritten Reihe nicht mehr. Die sehe ich auch nicht. Und im Film gibt es dafür aber auch keine besonders gute Darstellungsform, weil so eine Einstellung über die Schulter, wie jemand was auf seinem Handy tippt - das ist ultra tröge.

Deswegen glaube ich, schlechte digitale Formate sind natürlich Blödsinn sind und nehmen dem Theater das weg, was es ausmacht. Aber ich glaube, das gute digitale Formate eine wahnsinnige Bereicherung sind für Stoffe, an die es sonst im analogen Theater schwierig ist ran zu gehen. Also gerade auch bestimmte Romanvorlagen, die bisher schwierig zu performen waren auf der Bühne oder beim Film, weil sie einfach als Roman extrem gut funktionieren, weil sie eine bestimmte Intimität oder eine bestimmte Art von Gefühl vermitteln, was nicht in einen Bühnenraum passt oder nicht in eine filmische Welt passt und da nicht wirklich so erzählt werden kann, wie es dem Stoff nicht gerecht wird. Das könnte bei digitalen Formaten unter anderem gehen. Und darin sehe ich eine totale Bereicherung.

*N: Kann sich Ihrer Meinung nach auch eine „digitale Ko-Präsenz“ entwickeln und wie äußert sich diese?*

S: Dadurch dass du natürlich mit den Figuren gleichzeitig auf Social Media unterwegs bist, siehst du, wenn Werther was postet, du siehst, wenn Werther irgendwo was hochlädt oder was kommentiert. Du kannst mit den Figuren in Interaktion treten, auch wenn du nicht aktiv Einfluss auf die Geschichte nehmen kannst. Aber du kannst mit ihm schreiben, du kannst in Kontakt treten, auch über das Stück hinaus. Also diese Figuren werden Teil deiner eigenen digitalen Lebensrealität. Ich finde das spürt man. Man spürt eine Ko-Präsenz im Netz. Wenn ich sehe, dass jemand gerade zeitgleich online ist, weiß ich dass diese Person, genau wie ich, gerade an ihrem Laptop sitzt. Es kann nicht nur zwischen Figur und Publikum ein Kontakt entstehen, sondern auch zwischen den Zuschauern, z. B. wenn jemand was unter ein Bild von Werther kommentiert und dann jemand anderes aus dem Publikum darauf antwortet. Einmal hat sich unter Werthers Post eine kleine Diskussion aus 3-4 Leuten aus dem Publikum entwickelt, parallel zum Stück, was im Theater nicht passieren würde. Du fängst ja nicht an, mit einem fremden Reihennachbarn zu quatschen. Und im Kino passiert das auch nicht. Also man fängt nicht nur an die Figuren kennenzulernen, sondern auch den Rest vom Publikum. Was für ein spannender Effekt!

*N: Stichwort Immersion: Sie sprechen in Interviews oft über die Tatsache, dass sich „werther.live“ für viele Zuschauer/innen besonders intensiv, persönlich und privat anfühlt, so sehr dass diese nicht mehr wissen was real und was gespielt ist. Wie schafft es denn die digitale Theaterbühne sogar mehr Intimität zwischen Zuschauer/innen, Geschichten und Figuren als das klassische Theater herzustellen auch wenn man eben nicht diese direkte Körperlichkeit hat? Mit welchen inhaltlichen und praktischen Mitteln/Instrumenten stellt Ihr diese Immersion her?*

S: Zusätzlich zu den Sachen, die wir eben schon besprochen haben, glaube ich, dass es ein spannender Effekt ist, dass du die Figuren auch in deiner digitalen Realität behältst, wenn das Stück vorbei ist. Das heißt, du kannst mit diesen Figuren, ihren Werdegang auch danach noch nachvollziehen, du kannst auch nach dem Stück mit Werther schreiben. Diese Figuren werden – und das ist etwas, das natürlich im digitalen Kosmos, wo man sich ja auch Fake-Identitäten schaffen kann oder jeder sich hinter einer digitalen Maske auf die eine oder andere Art und Weise verbirgt und nicht so klar ist: Ist das ein Bug? Ist das eine Kunstfigur? Ist das wirklich die Persönlichkeit der Figur? – genau da funktioniert so etwas blendend. Es ist super spannend zu gucken, wo das aufhört und wo das anfängt. Was da schon wichtig ist, um diese Illusion zu erzeugen. Diese Immersion ist, dass man sich wirklich dort aufhält im Netz, wo sich die Leute (die Zuschauer\*innen) aufhalten.

*N: War sie von Anfang an beabsichtigt?*

S: Also es war immer klar, dass wir das für einen Laptop-Bildschirm inszenieren. Es ist nicht gedacht für ein großes Publikum in einem Saal. Das heißt, dass die Leute selber automatisch schon in der Situation sind, in der Werther auch ist, nämlich zuhause vor ihrem Laptop. Das heißt, schon allein da ist eine Identifikations- und Immersionsfläche geschaffen. Der nächste Punkt ist: Das Stück ist „überall“. Andere digitale Theaterformaten fangen irgendwann an zu langweilen und dann geht man als Zuschauer halt auf sein Handy und schaut dann wieder weiter, wenn es interessanter wird. Werther.live ist aber auch auf deinem Handy! Auf Instagram! Denn da passiert dieses Stück auch.

Der Wunsch, mit dem Publikum in Kontakt zu treten, war auch von Anfang an da. Aber das war etwas, das wir ganz schwer einschätzen konnten, also ob die Leute da mitmachen. Deswegen hat sich das auch im Laufe der Vorstellung sehr viel weiter entwickelt. Wir haben dann gemerkt: Ah, guck mal, in der Szene gratulieren (Werther) immer alle zum Geburtstag, dann müssen wir da noch mehr drauf eingehen! So wächst auch das Stück mit dem Publikum. Jeder Abend ist anders. Es gibt auch Abende, da macht niemand mit und dann gibt es Abende, da gibt es so viele Interaktionen, dass wir gar nicht hinterher kommen. Diese Art von Theater benutzt ja fast gar keine theatralen Mittel. Und ich glaube, dass das auch wirklich ein Problem ist von vielen Online-Inszenierungen, weil die versuchen, auf Zwang ein theatrales Mittel einzubauen. Das funktioniert für mich alles nicht so richtig im Digitalen, weil es sich nicht mit meiner Lebensrealität des Digitalen deckt. Also wenn ich im Internet unterwegs bin, bin ich da als realer Mensch und ma-

che reale Sachen und es ist super wichtig, dass alles was ich bei den Vorstellungen sehe, sehr nahe am Alltag dran ist und man nicht plötzlich anfängt, irgendwelche Theaterelemente zu bedienen.

*N: Bei „werther.live“ entfernt sich der/die Zuschauer/in auf gewisse Weise von seiner/ihrer passiven Zuschauerhaltung, man bekommt die Möglichkeit mit den Figuren zu interagieren und komplett in ihre digitale Welt einzutauchen. Was für neue Möglichkeiten der Interaktion bilden sich denn für das Publikum bzw. wie kann es unter Einfluss digitaler Medien am Theatergeschehen „aktiviert“ werden?*

S: Im Digitalen hat man immer diese Schutzmauer, weil die Leute sich mit dieser digitalen Anonymität trauen, Dinge auszusprechen und zu schreiben, die sie dir ins Gesicht nicht sagen würden. Das führt natürlich zu sehr vielen negativen Eigenschaften im Netz aber auch zu sehr vielen positiven, dadurch dass man Leute auf eine intime Art und Weise kennenlernen kann, die sie einem sonst Face to Face nicht geöffnet hätten. Wir haben sehr intimes Feedback bekommen und auch sehr intime Gespräche, die die Figuren mit Zuschauern hatten, die es auf der analogen Bühne nie gegeben hätte. Wenn du da Zuschauer ansprichst, gucken alle aus dem Saal auf dich drauf. Wenn Werther einen Zuschauer anschreibt oder du als Zuschauer Werther anschreibst, gucken nicht alle drauf. Und wenn, dann sehen sie halt Text, aber es ist privater, also man kann sich mehr öffnen, weil man das Gefühl hat, das ist eine Face to Face Kommunikation auf eine ganz komische Art und Weise. Also es fallen Hemmschwellen weg.

Noch dazu ist es nicht wie beim Mitmach-Theater, wo man mitmachen muss, sondern bei Werther hat man ja auch die Option, schreib ich ihm jetzt oder nicht. Außerdem gibt es nochmal ein ganz anderes Gefühl von Vorfreude, wenn man das (digitale) Profil (einer Figur bereits vor der Vorstellung) schon hat. Man kann schon eine halbe Stunde, bevor der Lifestream losgeht sich die Profile angucken und die Figuren kennenlernen.

*N: In einem weiteren Interview meinten Sie dass die Sprache ein weiteres Mittel war um eine gewisse Vertrautheit und Nähe zum Publikum herzustellen und Sie sich bewusst gegen die Verwendung klassischer „Theater-Sprache“ entschieden hast. Was genau war damit gemeint bzw. inwiefern hatte die Einbeziehung der neuen Medien wie Whatsapp und Zoom Einfluss auf die verwendete Sprache, bei Zoom-Gesprächen oder beim Chatten?*

S: Wenn man sich überlegt: Würde die Figur das machen? Ist das ein logischer Vorgang? - stellt sich die Frage mit der Sprache eigentlich gar nicht, weil niemand natürlich heutzutage so reden würde. Also wir haben aber auch extrem viele Original-Zitate drin oder Textblöcke, die wirklich 1:1 rausgenommen sind, die sehr heutig sind. Aber so eine Sprache gehört nicht ins Internet, denn da benutzt sie niemand. Und ich bin mir ehrlich gesagt ziemlich sicher, dass wenn Werther oder auch die Figuren aus der Möwe heutzutage leben würden, würden sie auch nicht so sprechen und Werther würde auch keine Briefe schreiben. Werther war ja in der Zeit, wo der Roman geschrieben wurde ein junger moderner Mann. Die Figur war so angelegt und deswegen verstehe ich auch solche „modernen“ Werther-Inszenierungen nicht, wo Werther noch dasitzt und Briefe an Lotte schreibt. Es gibt Romantik auch im Internet! Es gibt Leute, die haben eine wahnsinnig schöne Chat-Sprache. Die schicken die schönsten Sprachnachrichten. Aber das hat auch wieder mit dieser super realistischen, wir-befinden-uns-hier-alle-live Immersiv-Form zu tun. Ich wollte keine auswendig gelernten Texte. In diesem Medium verspricht man sich, man verschreibt sich, man macht Sprachfehler in Memos, das gehört zu diesem Medium einfach dazu und im Theater hätte dies nie Platz. Die Sprache (in „werther.live“) ist sehr natürlich und sehr nah an unserer Alltagsrealität. Wir haben auch besonders darauf geachtet, was Werther unter seine veröffentlichten Bilder kommentiert. Wir fragten uns: Ist er eher verträumt? Macht er viele Zitate aus Gedichten und Büchern? Benutzt er Hashtags? Welche Emojis benutzt er, wenn er mit welcher Person chattet?

*N: Welche Leute schauen sich „werther.live“ an?*

S: Das gucken sich Leute an, die Mitte 80 sind und schreiben uns dann: „Es ging uns zwar vieles zu schnell, aber jetzt verstehen wir endlich, was unsere Enkel immer an diesem Handy machen.“ Das finde ich schon echt süß. Aber grundsätzlich ist es schon ein jüngerer Publikum. Ich glaube, das Hauptpublikum sind Leute in den Zwanzigern, 26 – 30. Aber es catcht vor allem auch Leute, die gar nicht so aus der Theaterrichtung kommen. Das finde ich am digitalen Theater sehr reizvoll. Was mich beim Theater immer super gestört hat, ist dass es so eine gewisse Art von Blase gibt, wo du drin sein musst, um die Referenzen zu verstehen. Da gehst du nicht rein, wenn du da nicht Interesse dran hast. Deswegen kann ich auch diese Angst „digitales Theater nimmt uns das Publikum weg“ gar nicht nachvollziehen. Eigentlich fischt digitales Theater eher in den Gefilden von Leuten, die irgendwie was streamen würden anderenfalls. Ich glaube, dass es die Möglichkeit schafft, Leute in Theater heran zuführen, die vielleicht nicht so Zugang zu den Stoffen hatten, die dann aber sagen: „Hey, ich fand das total spannend, weil ich konnte connecten mit den Figuren. Ich hab das Stück verstanden, obwohl ich den Stoff nicht kenne.“ Und das ist bei digitalem Theater voll schön, dass du diese Freiheit hast zu sagen: Ich kann ganz klassisch und ganz kitschig einfach einen Stoff erzählen, der im Theater verortet ist und hab trotzdem eine spannende und verständliche Form dafür gefunden.

*N: „werther.live“ ist ein Theaterstück, was wie viele andere digitale Projekte, aus der Corona-Krise und den Lockdown-Zeiten heraus entstand und speziell für die Einzelperson allein zu Hause mit ihrem privaten Endgerät konzipiert wurde. Glauben Sie dass digital-beeinflusste Theater stücke die Pandemie überdauern und sich in den nächsten Jahren noch ausweiten werde oder ist das ein Trend, der bald wieder im Untergrund verschwindet?*

S: Ich habe im Moment schon das Gefühl, dass da ein Interesse besteht, weil es einfach ein Publikum dafür gibt. Ich glaube auch nicht, dass das digitale Theater das Theater als Ort überflüssig macht. Im Gegenteil, ich habe eher das Gefühl, es stellt vielleicht noch mehr heraus, was das Theater kann, was der Film oder das digitale Theater wiederum nicht kann. Und das kann dem Theater die Freiheit geben, sich auf diese Vorzüge auch wieder mehr zu besinnen und sich derer bewusst zu werden. Aber natürlich ist es eine Nische und wo sich die Leute erst mal darauf einlassen müssen. Das kann aber nur passieren, indem die Formen und Formate, die da gerade entstehen von anerkannten Stellen ernst genommen werden. Dann glaube ich, dass es auf jeden Fall Bestand hat. Denn es gibt Interesse dafür und es gibt super spannende Möglichkeiten, was man damit machen kann und vor allem – und dafür bin ich Corona irgendwie ein bisschen dankbar – hat es wieder eine Spielfläche aufgemacht. Also es hat so diese ganzen Sachen dir wir über das Theater zu kennen glauben in eine Schublade gesteckt und einmal schön durchgeschüttelt und sich das mit anderen Sachen wieder vermischt. Es wird mehr experimentiert und es wird sich vor allem auch wieder mehr die Frage gestellt: Ist es Theater oder nicht? Ich finde das toll, wenn Leute sagen: „Das ist für mich kein Theater.“ Weil ich dann sagen kann: „Was ist denn für dich Theater? Wo ziehst du die Grenzen?“ Ich hoffe einfach, dass die Frage nach dem: „Was tun wir da eigentlich und warum tun wir das nochmal?“ ein bisschen aktiver gestellt werden kann. Theater muss seine Berechtigung nach dieser Corona-Pandemie sehr stark beglaubigen. Und das hat man auch schon während der Pandemie gemerkt, dass (Theater) gerade keine Priorität hat und gleichzeitig schon, weil noch nie so viele Geschichten konsumiert wurden wie während dieser Pandemie, also Netflix, Amazon Prime, usw. boomen. Es gibt einen wahnsinniger Hunger nach Geschichten und Unterhaltung. Menschen brauchen das, ganz offensichtlich. Davon bin ich fest überzeugt. Ich hoffe, dass sich digitale Formate weiterhin halten. Dass weiterhin hinterfragt wird, welcher Stoff, welche Geschichte sich in welchem Format am besten erzählen lässt. Und dass neue Formen und neuen Stoffen eine Bühne geboten wird.

*N: Welche Form der Förderung braucht das immersive Theater?*

S: Offeneren Förderungen. Strukturen in Zukunft müssen einfach offener sein müssen, was künstlerische Schubladen angeht. Es sollte einfach eine größere Offenheit entstehen.

Ein Grund weswegen wir bei fast allen Stipendien oder Förderrastern durchgefallen sind, ist dass die sehr stark auf Regionalität ausgelegt sind. Und das ist super schwierig wenn man keine Vorführungsstätte hat. Beim Werther hatten wir extrem wenige Fördergelder. Wir hatten damals einen Antrag gestellt und dann hat mich das Kulturamt Karlsruhe angerufen und gesagt, dass ich keine Raummiete angegeben hatte. Aber wir spielen halt im Internet, da gibt's keinen Raum, den ich mieten muss. Und das ging dann nicht, weil der Raum muss ja in der Suchmaske stehen. Auch mit der Werbung. Wir haben ganz lange Probleme damit gehabt Zeitungen zu finden, die über uns geschrieben oder uns angekündigt haben, weil alle immer gefragt haben: „Wo spielt ihr denn?“ Und wir so: „Überall.“ Und die Antwort war: „Dann kann aber unsere Regionalredaktion nicht über euch berichtet.“ Also an solchen banalen Sachen scheitert es dann ganz oft. Und vor allem: Es muss digital einen Ruck nach vorne geben in Deutschland. Es kann nicht sein, dass wir daran scheitern, eine Vorstellung zu streamen, weil es kein richtiges Internet gibt. Die Tatsache, dass es in den meisten Theatern kein WLAN gibt, geht gar nicht. Oder dass (das Staatstheater Nürnberg) ein Ticket-system hat, was keine Zahlungsmethoden anbietet außer Kreditkarte und Lastschrift, also nichts, was nach 1996 entwickelt wurde.

Leute, die Digitalität ist da. Wenn Ihr Zuschauer wollt, macht es ihnen leicht, eure Sachen zu schauen. Macht die Werbung dort, wo die Leute sind. Wenn Ihr euch darüber beschwert, dass Euer Publikum ausstirbt oder immer älter wird, ja dann macht halt keine Werbung ausschließlich mit Plakaten, sondern geht halt auf Instagram! Natürlich hat diese Plattform große, große Nachteile, aber sie hat auch große Vorteile und dann nutzt diese auch. Geht doch dort hin wo die Leuten sind und gebt ihnen die Geschichten da und versucht nicht, die Leute aus ihrem Leben ins Theater rein zu zerren, mit dem sie nichts zu tun haben. Dann kommen sie vielleicht auch wieder, weil es mehr mit ihnen zu tun hat. Ja, das muss geschaffen werden.

*Quelle: Eigene Durchführung am 13.12.21.*



## Anlage 2: Interview mit Tina Lorenz: Digitalbeauftragte am Staatstheater Augsburg

*Niki Drakantonaki: Wie sieht Ihr Aufgabenbereich als Digitalbeauftragte in Augsburg aus?*

Tina Lorenz: Ich habe drei Aufgabenbereiche, von denen ich aber gerade nur einen wahrnehme. Und zwar der erste ist die Kunst. Das heißt, wir versuchen, zeitgenössische Themen mit zeitgenössischen Mitteln zu verhandeln. Meine Aufgabe ist dabei spartenübergreifend, d.h. ich bin eine Stabsstelle beim Intendanten und arbeite mit den anderen Sparten zusammen, um digitale Projekte zu entwickeln. Der zweite Aufgabenbereich wäre die digitale Transformation des Hauses. Und das dritte ist die digitale Vermittlung unserer Arbeit, also wie erzählen wir Geschichten über das was wir tun? Weil auch da haben wir einen Bildungsauftrag als öffentlich gefördertes Haus und das ist Teil unserer Aufgabe. De facto komme ich vor allen Dingen zu Punkt 1, der Kunst, aber die anderen Sachen stehen eigentlich auf der Agenda.

*N: Empfinden Sie das digitale Theaterschaffen am Augsburger Staatstheater als außergewöhnlich fortschrittlich, was die dortigen intermediären VR-Inszenierungen betrifft?*

L: Es gibt ähnliche Stellen (wie meine) in einer handvoll Häuser, die aber manchmal unterschiedliche Ausrichtungen haben. Ich habe Kolleginnen, die beschäftigen sich nur mit der digitalen Transformation des Hauses, der Verwaltung. Ich habe Kollegen und Kolleginnen, die befassen sich mit der Kunst.

Es gab bei uns schon vor der Pandemie diese VR-Brillen. 2019 hat Andre Bucker, der Intendant im Hause das angeschafft, um eine VR-Oper zu machen - Orpheus & Euridike - die dann wegen des Lockdowns nicht stattfinden konnte. Deswegen haben wir das VR-Homeprogramm entwickelt. Das Haus ist vor allen Dingen neugierig. Alle Sparten, alle Gewerke sind neugierig und wollen Sachen ausprobieren. Und das ist der absolute Unterschied zu anderen (Theater-)Häusern in Deutschland, die das vielleicht nicht sind. Ob das jetzt die Schreinerei ist, die sagt: "Wir machen doch sowieso 3D-Modelle von unseren Bühnenbildern also warum dann nicht auch in der VR-Brille? Das geht." (...) Wir sind auch infrastrukturell sehr flexibel, wir haben überall Internet. Wir sind im Interim, das ist tatsächlich dafür ein Vorteil. Wir haben keine Denkmalschutz-Problematik in den Spielstätten. Das heißt also, wie haben selbst im Keller überall WLAN und Internet. Das heißt, die Infrastruktur selbst steht auch. Das ist schon ein großer Vorteil und das macht meinen Job sehr leicht.

*N: Sollten Ihrer Meinung nach alle Theaterhäuser in Deutschland über eine Strategie zur Digitalisierung verfügen? Wie tauschen sie sich untereinander aus?*

L: Ja, jedes Theater sollte über eine Digitalisierungs-Strategie verfügen. Gar nicht unbedingt für die Kunst, das ist den jeweiligen Intendanten, Intendantinnen überlassen, aber die Digitalisierung ist der größte gesellschaftliche Wandel seit der Industrialisierung und der macht vor gar keinem Betrieb halt. Und wir machen im Theater alles per Hand, was wir automatisieren könnten. Wir knüpfen Perücken per Hand, wir machen jedes Kostüm per Hand. Auch in der Verwaltung. Wir könnten durch Automatisierung und Digitalisierung eine Menge Arbeitszeit und Frustration sparen. Und ja, deswegen sollte jedes Theater eine Digitalisierungs-Strategie haben, die sehr gerne lizenziert veröffentlicht wird, sodass kleinere Häuser vielleicht sagen können: „Wir haben keine Zeit für einen langen Entwicklungsprozess, deswegen nehmen wir von der Strategie des einen Hauses einfach Punkt 1 und von dem anderen nehmen wir Punkt 3.“ Also das man sich das zusammenstellen kann, um Entwicklungsressourcen fürs Haus zu haben.

(...)Das ist der Zweck von dem Theaternetzwerk.digital. Theater sind sehr in ihrer eigenen Bubble. Es gibt zwar schon Informationsaustausch-Netzwerke der einzelnen Gewerke und Sparten, aber beim Digitalen befinden sich alle am Anfang. Es gibt leider noch nicht so viele spezifische Stellen, sodass alle Digital-Beauftragten sich vernetzen können, sondern das sind dann teilweise Dramaturg/innen, Musikalische Leiter/innen, Presse- und Öffentlichkeitsarbeiter/innen, also ganz unterschiedliche Bereiche, die sich jetzt mit dem Thema Digitalisierung befassen. Und die haben wir jetzt alle zusammengeholt. Uns war wichtig, vor allem erst mal die Institutionen zu holen, weil Theater ist stark hierarchisiert. Es müssen die Intendant/innen von oben sagen, was gemacht wird. Deswegen war es uns wichtig, dass wir die Häuser und die Intendant/innen spezifisch mit einem Statement holen und sagen: „Ihr seid es, die das jetzt hier vertreten, damit das funktioniert.“

*N: Wo liegt für Sie der besondere Reiz daran, mit VR und Digitalität im Theater zu arbeiten?*

L: Spezifisch VR bzw. Mixed Reality ist spannend, weil es den Bühnenraum erweitert. Wir haben z.B. eine Opernbühne ohne Seitenbühne, um Kulissen rein und raus zu schieben. Wir haben keinen Schnürboden oben, um Züge zu bedienen. Das ist alles ein bisschen schwierig und VR erweitert diesen Bühnenraum ins Unendliche. Wer wollte nicht schon mal einen unendlich großen Bühnenraum haben, in dem man alles zeigen kann, was es in der Realität nicht geht? Gerade das ist das Tolle und Virtual Reality ist deswegen so praktisch, weil es immersiv ist. Das Problem eines 2D-Streams ist, dass ich als Zuschauer z.B. immer noch die schmutzigen Teller in meiner Wohnung im Hintergrund sehe. Wenn jemand anruft, bin ich am

Handy und das geht in der VR-Brille nicht. Das heißt, ich habe wirklich das Gefühl von Präsenz, ich bin an diesem Ort, der mir gezeigt wird und das macht das sehr theaternah. Also wir können mit VR wie mit einer Bühne arbeiten, denn auch Theater ist immersiv und will immersiv sein. Das ist eben, das was es wirklich sehr praktisch macht.

*N: Was bedeutet Digitales oder virtuelles Theater für Sie? Wie sieht diese neue Kunstform aus? Gibt es einen Vorteil gegenüber dem „medien-freien“ Theater?*

L: Wenn ich eine große Opernbühne habe, weiß ich, dass da intimes Kammerspiel nicht funktioniert. Dafür ist der Raum zu groß. Ich weiß bei physischen Räumen relativ gut, was ich wo inszenieren kann, wofür dieser Raum gedacht ist. Das ist bei VR ganz ähnlich. Es gibt Sachen, die funktionieren super und es gibt Sachen, die funktionieren dort nicht. Ich würde sagen, das hat keine Vorteil und keinen Nachteil, es ist einfach was es ist: Digitales Theater ist ein neuer Bühnenraum. Es soll auch nicht das Theater am physischen Ort ersetzen, dafür gibt es Publikum. Das bleibt, aber es erweitert sich eben durch Formen virtueller Ko-Präsenz. Deswegen haben wir das als neue Sparte gegründet. Es existiert nebeneinander, es hat alles seine Daseinsberechtigung, es existiert auf Augenhöhe. Genauso wie neben Schauspiel, das Balletttheater existiert, tut es auch das Digitaltheater. Es ist eine neue Inszenierungsform, es ist eine andere Art Theater zu machen, Bühnen zu bespielen und Geschichten zu erzählen, die aber nicht in Konkurrenz steht mit den anderen Formen, sondern mit denen interagieren und ineinander greifen kann und sollte.

*N: Wie viel technisches Know-how braucht man denn auf der Seite der Theaterproduzent/innen, um das Virtuelle und Digitale für sich zu nutzen? Wo gab es die größten Hürden und Schwierigkeiten?*

L: Man muss nicht alles im Haus haben, sondern man kann sich Partner suchen. Wir arbeiten im vr@home beispielsweise mit einer Agentur zusammen, die heißt „Heimspiel“. Die größte Hürde ist, dass Theaterleute eine sehr spezifische eigene Sprache sprechen und Nicht-Theaterleute und technikaffine Leute eine andere spezifische Sprache sprechen, die nicht kompatibel ist mit der Theatersprache. Das heißt, man hat sehr viel Übersetzungsleistung. Das ist ein schwieriges Thema, da muss man sich wirklich annähern.

*N: Viele fürchten, dass die Eigenarten und die Authentizität des Theaters im digitalen Raum verloren gehen würden wie beispielsweise die leibliche Kopräsenz von Schauspieler und Zuschauer/innen. Wie halten Sie dagegen bzw. kann sich Ihrer Meinung nach auch eine „virtuelle Kopräsenz“ entwickeln und wie äußert sich diese?*

L: Es gibt virtuelle Kopräsenz bereits, weil digitale Räume sind Räume und Kopräsenz ist nicht an Körper gebunden. Also wir haben auch, wenn wir zusammen auf Twitter Tatort gucken, eine Kopräsenz, durch den Hashtag, durch die liveness. Wir wissen da ist noch jemand. Wenn ich im Chat irgendwie ein Livevideo gucke und mich dort mit den Leuten unterhalte, ist das Kopräsenz. Das Problem ist, die existiert noch nicht in der Forschung. In der Forschung der Theaterwissenschaft sind wir immer noch bei Erika Fischer-Lichte in den 80ern, bei der leiblichen Kopräsenz. Solange es noch keine neue Forschung gibt, ist das immer noch das Theater-Status-Quo. Die Welt hat sich verändert und wir haben neue Kanäle und neue Arten Kopräsenz zu schaffen. Wenn man sich die Theatergeschichte anguckt, dann weiß man auch, dass Theater sich ja maßgeblich verändert hat. Theater war erst nur Freilicht, ganztags, in großen Festivals. Dann war Theater irgendwann in Innenräumen. Dann war Theater mit Zentralperspektive und Bühnenfall. Dann war Theater mit der Fürstenloge. Dann war Theater mit elektrischem Licht, nachdem irgendwie alle irgendwann mal verbrannt sind und das schrecklich war und wir eisernen Vorhang und Sicherheitsmechanismen eingebaut haben, das hatten wir alles vorher nicht. Dann ging das Licht im Zuschauerraum aus. Das waren alles so große Zäsuren in der Theaterentwicklung, wir würden das Theater von vor 500 Jahren auch nicht wieder erkennen. Genau wie unser unser Vokabular sich weiter entwickeln sollte, sollte es auch unser wissenschaftliches Verständnis davon, was Theater ist. Das heißt nicht, dass der Schiller in einer Guckkasten-Bühne im Rokokobau jetzt verschwindet.

*N: Ist das überhaupt noch ein Publikum das wie z.B. bei Solo zum/zur Teilnehmer/in, zum/zur Akteur/in des Geschehens wird und für sein/ihr eigenes Theatererlebnis selbst verantwortlich zu sein scheint?*

L: Ja, weil immer so ist. Also wenn ich in ein ganz klassisches, vor Ort physisches Guckkasten-Stück gehe und mir wird dort eine Inszenierung gezeigt, dann gehen dort 300 Leute rein und 300 Leute kommen mit einer völlig anderen Schauerfahrung wieder raus. Weil Theater sich letzten Endes überhaupt erst im Zuschauer manifestiert. Das heißt mit all meinen Erfahrungen, mit all meinen Sprachen, die ich vielleicht noch kenne, Bücher, die ich gelesen habe, Popkultur, die ich kenne oder nicht kenne, andere Kultur-Kanon-Werke oder so – die bilden mein Theatererlebnis. Mein Nebenmann und meine Nebenfrau können ein völlig anderes Theatererlebnis haben als ich. Das ist schon immer so gewesen, nur halt viel subtiler, weil das eben aus der gleichen Perspektive ist und das können wir jetzt ein bisschen auflösen und differenzieren.

*N: Wie kann man virtuell Immersion herstellen auch wenn man nicht die direkte Körperlichkeit und den Live-Moment hat?*

L: Wir haben festgestellt, dass 360-Grad-Videos, gerade in Stereo 3D, eine totale physikalischer Immersion herstellt. Immersion in dem Sinne, dass man tatsächlich das Gefühl von Präsenz hat. Also ich empfinde den Raum als echt, ich empfinde auch die Leute dort drin als echt und ich empfinde mich auch als jemand der in diesem Raum steht. So sehr, dass wir ganz oft Rezensionen von Zuschauer\*innen bekommen, die sagen: „Und dann habe ich an mir runter geguckt, keinen Körper gesehen und mich tierisch erschrocken. Denn ich war auf einmal nicht mehr da.“ Das ist Teil von ganz vielen Kritiken und Rezensionen. Die Leute erschreckt das, weil sie eben wirklich das Gefühl haben, es ist alles echt was sie sehen. Wir haben jetzt eine Erfahrung gemacht mit Zuschauern die gesagt haben: „Beim Hintergrund gibt es einen Schärfefehler, der ist unscharf.“ Aber die Aufnahmen werden ja mit einer ganz normalen Kamera gefilmt, welche einen Schärfebereich hat. Alles was über den Schärfebereich hinaus geht, wird unscharf. Das Auge des Zuschauers hat ja aber einen flexiblen Schärfebereich. Das heißt, wenn ich mit meinen Augen den gefilmten Hintergrund fokussiere, dann bleibt der trotzdem unscharf. Die Reaktionen finde ich deshalb so witzig, weil die Zuschauer wirklich denken: „Das bin ich und das sind meine Augen und das ist die wirkliche Realität, die ich dort sehe.“ Deswegen haben wir wirklich das Gefühl, die Immersion beim Zuschauer ist gigantisch groß.

*N: Welche Form der Förderung braucht das immersive, virtuelle Theater?*

L: Es braucht eine gewisse Art der institutionellen Förderung. Gerade im öffentlich geförderten Kulturbereich braucht es Förderinstrumente, die es den Häusern ermöglichen, Hardware anzuschaffen und auch nachhaltig Skills zu entwickeln und diese im Haus zu halten. Viel der öffentlichen Förderlandschaft ist Projektförderung. Für Projektförderung kann man in der Regel keine großen Hardware-Töpfe anschaffen und man kann vor allem sehr wenig Folge-Förderung machen. Das heißt, wir (in Augsburg) haben Glück, weil wir die Hardware tatsächlich angeschafft mit Sponsoren und Partnern haben jetzt im Haus extrem viel damit machen können, weil wir einfach selber auch die entsprechenden Skills haben und uns für alles die Zeit nehmen. Ist man auf öffentliche Fördermittel angewiesen, muss man das Rad immer neu erfinden, man muss quasi immer originell sein. Und wenn die Häuser sagen: „Ich habe jetzt verstanden, wie das funktioniert und würde es gerne weiter probieren und Dinge abwandeln“, dafür gibt es ganz selten Förderung.

*N: Gibt es eine Zielgruppe?*

L: Unser vr@home-Programm wird vor allen Altersgruppen frequentiert, die beliebteste Altersgruppe ist 40 – 60. Das sind Leute, die sich das leisten können. Und diese Leute setzen das dann ihren Eltern auf, die um die 80 sind und auch ihren erwachsenen Kindern, die um die 20 sind. Das heißt, wir haben so ein ganz interessantes Influencer-Modell: Es ist vor allem attraktiv für die mittelalten Leute, welche dann dann die ganz außen liegenden generationellen Zielgruppen mitbringen. Wir haben es ja technisch so barrierearm wie möglich gemacht. Wir haben auch Zuschriften von 80-Jährigen, die sagen: „Das hat mir meine Tochter aufgesetzt, das ist ja total toll.“ Die sind super negierung und begeistert. Und da merken wir wieder, wenn es die Jungen, die Mittelalten und sogar die ganz Alten hinkriegen und begeistert sind, dann funktioniert das für uns.

*N: Glauben Sie dass intermedial beeinflusste Theaterstücke die Pandemie überdauern und sich in den nächsten Jahren noch ausweiten werden oder ist das ein Trend, der bald wieder im Untergrund verschwindet?*

L: Die Digitalisierung wird nicht verschwinden. Es kann sein, dass es eine Backlash- Bewegung des Theaters geben wird, das haben wir nach dem ersten Lockdown gesehen, wo alle gesagt haben: „Gottseidank ist das jetzt alles vorbei! Jetzt können wir endlich wieder „richtiges“ Theater spielen.“ Im zweiten Lockdown hat sich das dann sehr schnell wieder nivelliert und man hat anfangen zu investieren in Skills und in Überlegungen. Es gibt jetzt auch sehr, sehr viele Fördertöpfe, -instrumente, um eben Forschung in diesem Bereich, gerade in der Kultur, voranzutreiben, weil man einfach gemerkt hat, das ist nicht schlecht, das zu haben. Es wird eine Backlash-Bewegung geben, aber es ist ja so, dass wir auch immer wieder Generationenwechsel in der Kunst haben, in den Leitungspositionen. Jüngere Generationen von Intendant\*innen gehen viel selbstverständlicher mit digitalen Medien um als eben noch die älteren. Und dort wird spätestens mit dem Generationenwechsel eine viel größere Selbstverständlichkeit kommen. Es ist ein dickes Brett. Aber wir bohren erst seit 20 Jahren.

*N: Was sind zusammengefasst die bedeutendsten Potentiale des intermedialen Theaters, die noch nicht im vollen Umfang ausgeschöpft wurden und für die es vielleicht auf der klassischen Theaterbühne keinen Platz gibt?*

L: Ich kann den Raum ins Unendliche erweitern. Ich kann Grenzen überschreitende Proben- und Aufführungsprozesse möglich machen, auch wenn vielleicht Choreograf\*innen nicht ausreisen können, Regisseur\*innen nicht ausreisen können. Ich bin in der Lage, die Vor-Ort-Welt, die physische Welt mit der virtuellen zu verbinden. Ich bin in der Lage, virtuelle Kopräsenz herzustellen. Ich bin in der Lage, ganz neue Räume neu zu bespielen mit Sachen, die auf der Theaterbühne nicht funktionieren würden. Und ich bin in der Lage, eben diese hybriden Erfahrungen möglich zu machen. Und dadurch vielleicht auch wieder sehr intime Momente zu schaffen, wo ich auf einer großen Opernbühne, auf einmal ganz alleine sein kann.

Und das ist glaube ich etwas, das haben wir angekratzt und das werden wir sicherlich in den nächsten Jahrzehnten einfach noch ausloten und es wird so unfassbar schnell gehen, weil die technologische Entwicklung geht ja so schnell weiter. Ich glaube, da werden wir noch sehr viele Sachen sehen, da wird sich noch einiges verändern auf den Theaterbühnen.

*N: Was sind Ihre Visionen für das intermediale Theater der Zukunft?*

L: Meine Vision für die Zukunft ist, dass es an jedem Haus Leute gibt wie mich, an möglichst jedem Haus Digital-Sparten, jedes Haus hat eine Digital-Strategie und es gibt Programmier/innen an jedem Theater. Das wäre echt schön.

*Quelle: Eigene Durchführung am 15.12.21.*

### **Anlage 3: Interview mit David Ortmann: Regisseur am Staatstheater Augsburg für das Stück „Solo“**

*Niki Drakantonaki: Was bedeutet virtuelles oder digitales Theater für Sie? Wie sieht diese neue Kunstform genau aus?*

David Ortmann: Wir sind gerade in einem Ausprobier-Prozess und haben da noch gar keine Definition. Digitales Theater ist für uns etwas, das in oder mit den Mitteln von Digitalität stattfinden kann, mit neuartigen Technologien. Wir haben für uns versucht herauszufinden, wo es Überschneidungen gibt zum Theater und wie wir diese Kunstform nutzen können, sodass wir die Bühne in die Digitalität erweitern können. Es gibt natürlich eine Entfesselung des Ortes, sobald man in eine Form von filmischer Identität kommt. Das ist eine Herausforderung.

*N: Wo liegt für Sie der besondere Reiz daran, mit VR im Theater zu arbeiten? Welche erzählerischen oder gestalterischen Möglichkeiten bietet das Virtuelle im Gegensatz zum klassischen?*

O: VR ist einfach ein neues Spielfeld in einer jahrtausendalten Institution. Jetzt haben wir diese Form von VR, die wir mit 360-Grad-Videos erst mal gestartet und dann mit dieser Interaktivität in „Solo“ ausgebaut haben. Im Rahmen des Elektrotheaters, das wir grade entwickeln, haben wir uns auch nochmal die Frage gestellt, was Theatralität und digitale Kopräsenz bedeuten und uns da weiter ausprobiert.

*N: Bei „Solo“ entfernt sich der/die Zuschauer/in auf gewisse Weise von seiner/ihrer passiven Zuschauerhaltung, man bekommt die Möglichkeit mit den Figuren zu interagieren und komplett in ihre virtuelle Welt einzutauchen und diese sogar zu beeinflussen. Was für neue Möglichkeiten der Partizipation und Interaktion bilden sich denn für das Publikum mit VR, wie werden sie in die Handlung involviert?*

O: Das ist natürlich ein Reiz, dass das Publikum mitmachen, also selber den Fortgang der Handlung bestimmen kann. Das ist etwas Besonderes im Theater. Im Elektrotheater gibt es im Gegensatz zu Solo eine Techniker/innen-Ebene, eine Performer/innen-Ebene und eine Zuschauer/innen-Perspektive, da kommen wir wieder in Theaterstrukturen hinein. Es gibt also jemanden, der macht den Ton und verändert was, jemand anderes spielt etwas oder ist künstlerisch involviert und ein anderer wiederum schaut zu. Das funktioniert, obwohl es sozusagen noch interaktiver ist als Solo und man noch mehr im digitalen Raum wirklich anwesend ist, wieder wie klassisches Theater. Das Publikum kann im Elektrotheater auch als Masse darüber abstimmen, wie die Handlung weitergeht und nicht eben als Einzelperson wie bei Solo. Das sind Möglichkeiten der neuen Interaktion, die auch neue Fragen an die Performer/innen und die Schauspieler/innen stellen. Wie gehe ich dann damit um? Gibt's da noch ein Textbuch oder ist das dann alles improvisiert? Das sind interessante Entwicklungen.

*N: Ist das überhaupt noch ein Publikum das bei Solo zum/zur Teilnehmer/in, zum/zur Akteur/in des Geschehens wird und für sein/ihr eigenes Theatererlebnis selbst verantwortlich zu sein scheint?*

O: Gute Frage! Es kommt darauf welche theaterwissenschaftliche Definition von Publikum man da anlegen will. Das kann man durchaus befragen. Eine Kollegin (Tina Lorenz) von mir, die das Digitaltheater leitet, sagt immer: „Was wir machen ist deshalb Theater, weil wir ein Theater sind!“ So kann man das auch das Theaterpublikum übertragen. Fühlt sich denn das Publikum noch als Publikum? Was möchte das Publikum? Was geben die uns zurück? Wir haben ja mit „Solo“ auch VR-Showings gemacht, wo praktisch ein Publikum live zusammenkommt und das Stück zum selben Zeitpunkt durch die eigene Brille schaut. Bei „Solo“ fängt sich dann das Publikum natürlich an zu zersplittern und trotzdem ist man in einer Form von Kopräsenz anwesend. Also ich finde, der Begriff des Publikums allein ist eine Herausforderung. Für mich ist (ein Zuschauer) jemand, der bei etwas zuschaut, jemand der vielleicht auch ein wenig mitmachen darf, aber sich im Grunde eine Geschichte erzählen lässt. Wenn wir jetzt zusätzlich die Ebene der Interaktion dazu ziehen, bleibt der Zuschauer trotzdem jemand de

sich eine Geschichte von jemand anderem erzählen lässt. Wo dann die Überschneidungen zwischen Film, Game und Theater sind, finde ich zwar interessant, beschäftigt mich aber gar nicht zu sehr in meinem Arbeiten.

(...)

Die Zuschauer in „Solo“ sitzen in diesem Raum auf unserer Brecht-Bühne, wo kein Bühnenbild ist. Wir haben eben das Bühnenbild, das man in der VR-Brille sieht, nochmal so ein bisschen als Reminiszenz aufgeklebt und ein paar Requisiten noch hingepackt, so ein bisschen liebevoll ausgestattet. Und dann saßen die Leute – es war so ein bisschen wie in einer Nervenheilanstalt – in ihrer Welt und lachten auch, obwohl „Solo“ an sich gar nicht witzig inszeniert ist. Aber die lachten so über Absurditäten oder über die Welt, die dort erzählt wird, waren aber für sich, hatten eben Kopfhörer drin, so dass man nichts hören konnte. Sie hätten die Brille absetzen können und wären von den anderen 30 Verrückten umgeben gewesen, die in ihre schwarze Brille gucken und so leise vor sich hin lächeln. Das war schon ein schräges Erlebnis. Und dann ist der Zuschauer irgendwann fertig, ist aufgewacht, hat die Brille abgesetzt und sich so umgesehen und dachte: „Oh ich bin die Letzte, die fertig ist und meine Freunde sind schon weg, wo geh ich jetzt den hin, ah ich geb das mal ab.“ Und wir hatten so eine Flipp-Chart, wo man sagen konnte, welches Ende von den Dreien man erlebt hat, das hat mich rein stochastisch interessiert, wie die Verteilung ist und die war extrem ähnlich interessanterweise, obwohl es irgendwie statistisch einen Überhang geben musste. Und das war total schön, dass die Leute sagen: „Ah mit dem Auto, das gibt's auch, also stirbt die auch und so.“ Und das war dann eben der Gesprächsaufhänger. Insofern waren die live da und waren trotzdem komplett in ihrer Blase, in ihrer Welt.

(...)

Es gibt auf der einen Seite unsere Live-Showings, wo wir Theater Liveness und Kopräsenz anbieten, auch für die Leute die sagen, denen die Versandkosten zu teuer sind. Aber unser Publikum ist quasi deutschsprachig. Also gibt es in Deutschland und Österreich noch diesen VR-Lieferservice, der per DHL funktioniert und mit Boxbote, den wir in der Stadt als Kooperationspartner haben. Und dann bestellt man, kriegt in diesem DHL-Lieferservice Dienstag oder Mittwoch, je nachdem wie schnell die Post ist, die Lieferung, guckt sich das dann an und muss es bis Montag zurückschicken. Also das ist überhaupt nicht gekoppelt an eine Uhrzeit und findet wirklich zu einem Zeitpunkt oder auch in einer Wiederholbarkeit statt, die man selber entscheidet. Was wir auch oft haben ist, dass Leute sich zwei Brillen kaufen und das dann zusammen gucken. Das ist bei „Solo“ ein Sonderfall. Wir haben auch eine für zwei Tage eine Gastspielbox bestellt, mit 40 Brillen drin sind und haben einen Slot in der Stadt organisiert wo Leute zusammen kommen können, um Theater, vorproduziert, zu schauen - aber live bei Solo teilzunehmen und diese Entscheidung zu treffen. Das ist also ein Zwischending, weil an sich ist es ja live, weil alle zusammenkommen, es ist ein Event, aber es sind halt aufgezeichnete Sachen. Man kommt halt mit dem Publikum zusammen, aber nicht mit den Schauspielern. Aber trotzdem fühlt sich das live an, weil man ist ja da drin und man denkt dann, ok, die stehen gerade vor mir. Also es ist mega interessant.

*N: Was passiert wenn der Zuschauer nach 45 Minuten noch nicht alle Entscheidungen getroffen hat?*

O: Es gibt einzelne Haltepunkte, in denen das Stück auf „Stop“ geht. Bei den Auswahlmöglichkeiten haben wir zehn Sekunden vorproduziert, das ist lebendiges Video. Man kann sich aber auch länger für die Entscheidungen Zeit nehmen und länger warten, denn wir haben uns dagegen entschieden die Zuschauer nach einer gewissen Zeit zu einer Antwort zu zwingen. Es gibt trotzdem ein paar Timer, die laufen, aber relativ wenige. Es gibt zum Beispiel einen Timer, am Anfang beim Hidden-Object-Spie, wo man die Indizien finden muss. Wenn man sich da zu lange aufhält, geht es irgendwann weiter um den Fall, dass man etwas nicht findet, abzudecken. Aber sonst gibt es keinen Gesamt-Timer, das heißt, man kann auch zwei Stunden spielen, wenn man die einzelnen Entscheidungen hinauszögert. Nach 45 Minuten ist das Ding nicht zu Ende, sondern das ist die Durchschnitts-Spielzeit, die man eigentlich kaum unter- oder überschreiten kann. Man kann fünf Minuten sparen, wenn man eine relativ seltene Abzweigung nimmt, weil man nicht nochmal zurück zu der Annette ins Büro kommt. Wenn man zuletzt mit Annette spricht und dann der Attentäter kommt, der Junus, und man sich entscheidet, mit ihm zu sprechen, dann kommt man nicht nochmal zurück zu Annette. Das hatte dramaturgische Gründe, weil man dann logischerweise nicht auf diese Endauswahl kommen kann. Da spart man sich 5 Minuten. Das ist die kürzeste Variante. Das sind üblicherweise die Leute, die zuerst fertig sind mit Spielen, wenn wir es gleichzeitig starten. Ansonsten sind die Wege relativ ähnlich oder tragen nicht so sehr auf. Das heißt, jeder sieht das Ende, wenn er nichts falsch macht, wenn die Brille nicht abstürzt, hat jeder sein Ende nach ungefähr 45 Minuten erreicht. Man kann es auch mehrfach schauen. Also entweder mit mehreren Leuten, dann die Brille weitergeben, oder man sagt: „Ich spiel's nochmal, und will gucken was genau passiert wenn ich das Gegenteil von dem mach, was ich bisher gemacht habe, die Reihenfolge anders mache, andere Fragen auswähle.“ Da kann der Zuschauer schon ein bisschen hinter die Kulissen gucken. Dieses Baumdiagrammschema, das wir haben, ist sehr komplex. Aber aus meiner Sicht der Zuschauer schon sehr eng geführt, also meist ist es so, es gibt immer eine Frage, die

der gerade Weg ist, und es gibt eine Frage, die quasi ein kleiner Umweg ist, aber wieder auf die Hauptstraße führt. Weil man es sonst ja exponentiell explodieren lassen würde. Uns war es vor allem wichtig, dass der Zuschauer seine Handlungen nicht für Pseudo-Aktivitäten hält und sagt: „Ob ich jetzt mit dem Pfad oder mit dem anfang ist egal, weil die Szenen dann sowieso komplett identisch sind.“ Wir haben schon versucht, die Pfade unterschiedlich hinzubekommen. Und die drei Enden sind natürlich wirklich drei komplett andere Abschlüsse.

Folge zwei wird dann ganz anders funktionieren. Das wird nicht mehr VR, sondern hybrid. Das findet dann auch wieder live im analogen Stadtraum statt, aber mit einer digitalen Handy App nach dem Grundprinzip des Geo-Cachings. Das ist dann die neue Herausforderung der interaktiven Geschichte. Es werden dann beispielsweise Timeslots erstellt, in denen ich 1:1 in leiblicher Kopräsenz mit einem Schauspieler in einen Raum eingeschlossen werde oder auf einem Parkdeck stehe und etwas innerhalb einer bestimmten Zeit herausfinden muss. Es soll außerdem spielbar sein, ohne Folge eins gesehen zu haben. Der Zuschauer befindet sich dann im selben Universum und kreist in der selben Welt, aber muss nicht nochmal die ganze Strecke aus Folge 1 durchlaufen, sondern startet von einem ganz anderen Punkt als eine andere Person und trifft dann quasi auf dem Weg dorthin Figuren, die er vielleicht schon aus seinen Entscheidungen aus Folge 1 kennt, denen er vielleicht schon mal über den Weg gelaufen ist. Und wenn nicht, ist es egal, weil er eine andere Figur ist, er setzt nicht die aus Folge eins fort. Mehr will ich nicht verraten, aber der Zuschauer ist komplett anders eingebettet.

*N: Bei „Solo“ handelt es sich also nicht um eine Live-Performance. „Solo“ bietet Nutzer/innen erstmals die Möglichkeit ein 360 Grad Stück mehrfach anzuschauen, dabei können sie sogar mehrere Durchläufe und Enden „freispieln“ und immer wieder neue Dialoge oder Ereignisse entdecken. Handelt es sich bei „Solo“ demnach nicht eher um ein Gaming-erlebnis? Definiert sich Ihrer Meinung nach, Theater nicht durch seine Liveness und Einmaligkeit?*

O: Ich finde das ist eine totale Chance zu gucken, welche Grenzen von theaterwissenschaftlichen Definitionen wir möglicherweise überschreiten und wie Theaterwissenschaftler und Studenten versuchen das zu kategorisieren. Für mich ist Theater wie gesagt eine Geschichte, die einem Publikum erzählt wird. Und „Solo“ ist dann eine Form, die mehr Game ist, aber das auch nicht vollumfänglich. Wenn wir gesagt hätten: „Wir machen jetzt ein Game“, hätten wir ganz woanders angefangen und dann weiß ich gar nicht, ob diese Mischung aus vorproduzierten Video-Einheiten geklappt hätte. Für mich kann Theater in die ästhetische Stilistik und Spielweise eines Games fließen und sich dazu auch bekennen. Man muss gar nicht sagen, das ist jetzt ein Film oder ein realistisches Game sondern, das ist jetzt ein Theaterstück, bei dem man verschiedene Pfade beschreiten kann.

*N: Kritiker/innen von Theaterstücken im digitalen Raum behaupten, (Inter-)medialität und das Starren, in diesem Fall, durch eine VR-Brille würde dem Theater seine Authentizität und Eigenarten wie die leibliche Kopräsenz von Akteur/innen und Zuschauer/innen wegnehmen. Wie halten Sie dagegen bzw. kann sich Ihrer Meinung nach auch eine „virtuelle Kopräsenz“ entwickeln und wie äußert sich diese? Wie wird das Gefühl eines Events hergestellt?*

O: Ich hab (diese Kopräsenz) gemerkt nach der Solo-Premiere, die ja in Kopräsenz insofern als Live-Showing stattfand. Leute haben unterschiedliche Sachen erlebt. Und danach standen wir danach mit dem Publikum kopräsent rum und haben uns ausgetauscht. Das könnte ja sogar digital stattfinden, in einem Chat oder in einem Zoom danach. Dass man dann sagt: „Was hast du denn gesehen und was hast du verstanden? Das macht man selbst, wenn man aus dem Theater oder dem Kino geht nicht mehr, weil man sagt: „Ah ja, war jetzt schön und jetzt trinken wir was!“ Man kann sich wirklich inhaltlich über die Aufführung austauschen und herausfinden wie wer abgestimmt hat. Die Leute haben auch selbst gesagt: „Wir waren ein Publikum, obwohl wir uns nicht mit den Schultern aneinander gerieben haben oder nicht exakt dasselbe gesehen und erlebt haben!“ Und das ist total interessant, dass jeder seine Wahrheit gesehen hat und dann darüber spricht, was ja auf der echten Bühne genauso ist. Ich gucke ein Stück und drei andere Leute sehen drei verschiedene Abende und fiebern mit anderen Figuren mit und sehen Dinge anders. Aber bei Solo hat wirklich jeder verschiedene Abläufe gesehen, unterschiedliche Entwicklungen, unterschiedliche Realitäten. Und das finde ich total spannend. Und vor allem, wir nehmen niemandem etwas weg. Niemand sagt: „Oh Gott, jetzt haben wir hier eine Digitalsparte und jetzt wird wahrscheinlich nichts mehr auf unseren Bühnen gespielt.“ Das ist nicht der Fall, also wir spielen weiterhin hier auf der Martini-Bühne, auf der Brecht-Bühne unsere regulären Produktionen und probieren andere Sachen aus. Aber diese Angst, dass sich jetzt was verändert, die gibt es und die kann man auch ernst nehmen. Ich hoffe eher, dass sich neue Leute eingeladen fühlen, und sich das als virtuelles Theater anzuschauen, als dass wir die Fans des analogen Theaters verlieren oder ausladen. Aber wenn die Leute sagen: „Oh Gott, das ist nicht mehr mein Theater!“ Ich glaube gerade dann gibt es offenbar noch lebendiges Theater.

*N: Wie wird in Solo Immersion hergestellt?*

O: Also die vierte Wand ist ja im Theater immer ein Thema. Ist die zu oder ist die offen? Und wenn sie offen ist, was bedeutet das? Mit wem rede ich? Das hat sich total in Solo übertragen. Das war für uns ein großes Thema: Wer bin ich in diesem Raum? Wie werde ich angespielt? Das ist natürlich bei der VR-Kamera ganz anders als im analogen Theater, wo man wenn man das Publikum ansprechen

möchte, alle ansprechen muss und nicht den Einzelnen. In VR ist das so: Wenn ich dich meine, dann gucke ich dich an. Das stellt für mich eine totale Immersion her. Ich als Zuschauer bin offenbar Teil des Ganzen, in bin anwesend in irgendeiner Form und mit mir wird umgegangen. Und natürlich in diesem Fall erst recht, dass meine Entscheidungen ja offensichtlich Einfluss auf das Spiel haben. Ich werde nicht nur angesprochen sondern auch mit einbezogen.

*N: Bietet VR eine Chance, Theater einem jüngeren Publikum bzw. einer Zielgruppe zugänglicher zu machen, welche sich so nicht ins Theater trauen würde? Welche Leute schauen sich „Solo“ an?*

O: Das ist genau das was wir erreichen wollten, dass wir für Leute zu uns holen, die sich vielleicht nicht unbedingt von Theater angesprochen fühlen oder sich in ihrer Altersklasse im Theater unterrepräsentiert fühlen. Ich finde es vor allem interessant, dass die älteren Leute sich das auch gerne anschauen. Die sagen dann: „Ich würde mir im Traum nicht eine VR-Brille kaufen, aber wenn ich die so zugeschickt bekomme von so einem netten jungen Mann, der mir das auf dem Fahrrad vorbeibringt und das dann so leicht funktioniert mit dem Aufsetzen, finde ich das super!“

Ich hoffe, dass die Leute sagen: „Hier wird gespielt, hier wird was ausprobiert, ich kann daran teilnehmen und wenn ich abgeholt werde auf Facebook oder auf Twitch oder mit einer VR-Brille, ist es gut.“ Die Leute sollen merken, dass wir dafür brennen und Interesse und Spaß daran haben und das unser inneres Feuer die Leute begeistert und ansteckt. Das wäre mein Ziel, dass ein paar Leute ins Theater kommen und denken: „Das ist Theater, auch wenn das nicht meine Definition von Theater ist.“

*N: Glauben Sie dass medial beeinflusste Theaterstücke die Pandemie überdauern und sich in den nächsten Jahren noch ausweiten werden oder ist das ein Trend, der bald wieder im Untergrund verschwindet?*

O: Ich hatte schon das Gefühl, als die Pandemie mal kurz auf Pause geschaltet wurde, dass viele Theater, die auch digital experimentiert haben, schon auch wieder zurück in ihren Raum drängten. Das finde ich erst mal verständlich und ich merke dass je länger die Pandemie geht, auch der Druck auf uns wächst, mehr „wieder Theater zu sein“ oder wieder zu klassisch planen. Wir planen jetzt die nächste Spielzeit und fragen uns, was für Stücken wir anbieten wollen? Wollen wir jetzt Unterhaltung anbieten? Sind wir wieder in den 1920er Jahren, wo die Leute Sekt trinken wollen und einfach eine schöne Operette sehen wollen und die Krise der letzten zwei oder drei Jahre vergessen wollen. Das beschäftigt mich schon und ich habe auch das Gefühl, dass wir Vieles auch wieder verlieren werden. Gerade die Theater die das nicht programmatisch sehen, die jetzt keine Sparte gegründet haben. Also ich sehe uns da anders aufgestellt, einfach weil wir strukturell gesagt haben: Das bauen wir ein und das sind ab sofort wir. Deshalb ist meine Prognose, dass das erhalten bleiben wird. Aber ich denke insgesamt prozentual in der deutschen Theaterlandschaft wird es erst mal abnehmen.

*N: Was sind zusammengefasst die größten Potentiale des virtuellen Theaters, die noch nicht im vollen Umfang ausgeschöpft wurden und für die es vielleicht auf der klassischen Theaterbühne keinen Platz gibt? Wo liegt nochmal genau der Mehrwert?*

O: Interaktivität gehört komplett zu diesen Potentialen, weil das einfach bei 1000 Leuten in einem Raum, viel schwieriger herzustellen ist als in einer VR-Brille. Ich glaube das kann wahnsinnig interessant sein. Das ist etwas, was sich im Theater in den letzten Jahrzehnten auch verändert hat, dass ich die ansprechen kann, dass ich mich ins Publikum setzen kann und mal sage: „Wie finden Sie das?“ Das passiert hier gerade und das ist für mich eine klassische Weiterentwicklung, die im digitalen Raum ein großes Potential hat. Das wäre für mich eigentlich das größte. Und ansonsten natürlich diese räumliche Ablösung. Es kann sein, dass (Digitalität) der Anfang vom Ende des Theaters ist, dass man nicht mehr an den festen Raum gebunden ist. Erstmal ist es ein großes Potential zu sagen: Ich kriege keine 1000 Leute in einen Raum, aber ich kann die 1000 Leute digital mitnehmen. Und ich muss auch nichts auf die Bühne bauen, sondern ich kann die entfesselt bespielen. Das finde ich schon auch wahnsinnig interessant aber auch herausfordernd, weil wo hört man dann auf? Da kommen ganz komische Fragen, die man sich stellen muss auf, wenn plötzlich die Kamera und das Publikum überall sein können. Aber eine große Chance sehe ich darin schon. Der dritte Punkt ist, dass man dorthin geht wo das Publikum sowieso schon ist und sich auch schon vor der Pandemie zu großen Teilen aufhielt. Das sehe ich schon als Potential. Das ist mit Stadtprojekten in den Theatern passiert schon, dass man sagt: „Die Leute sind in diesem Club, warum sollte das Theater in diesem Club nicht auch spielen?“ Das hat bei uns wahnsinnig gut funktioniert. Und plötzlich sind die Club-Besucher/innen im Theater und schauen sich einen Sybille-Berg-Text an und gehen danach Tanzen. Ich glaube, der digitale Raum ist genau so ein Raum. Der ist nicht anders als ein Club, wo sich Leute treffen. Warum sollten die Theater sagen: „Aber das ist nicht analog und wir sind analog, das ist nicht mehr unsere Identität!“ Die Theater und die Kunst generell müssen diese Räume auch verteidigen, gegen privatwirtschaftliche Interessen! Warum sollten wir als Theater nicht unseren Platz an der Sonne nicht auch erkämpfen? Dafür müssen wir aber dort sein und auch wissen, wie es funktioniert.

*N: Welche Form der Förderung braucht das immersive/virtuelle Theater?*

O: Das gibt es ja in Theatern oft, dass die Kulturstiftung des Bundes sagt: „In diesem Jahr spezialisieren wir uns mal (was die Inhalte der Stücke betrifft) auf den Austausch mit Afrika, Austausch mit Ost-

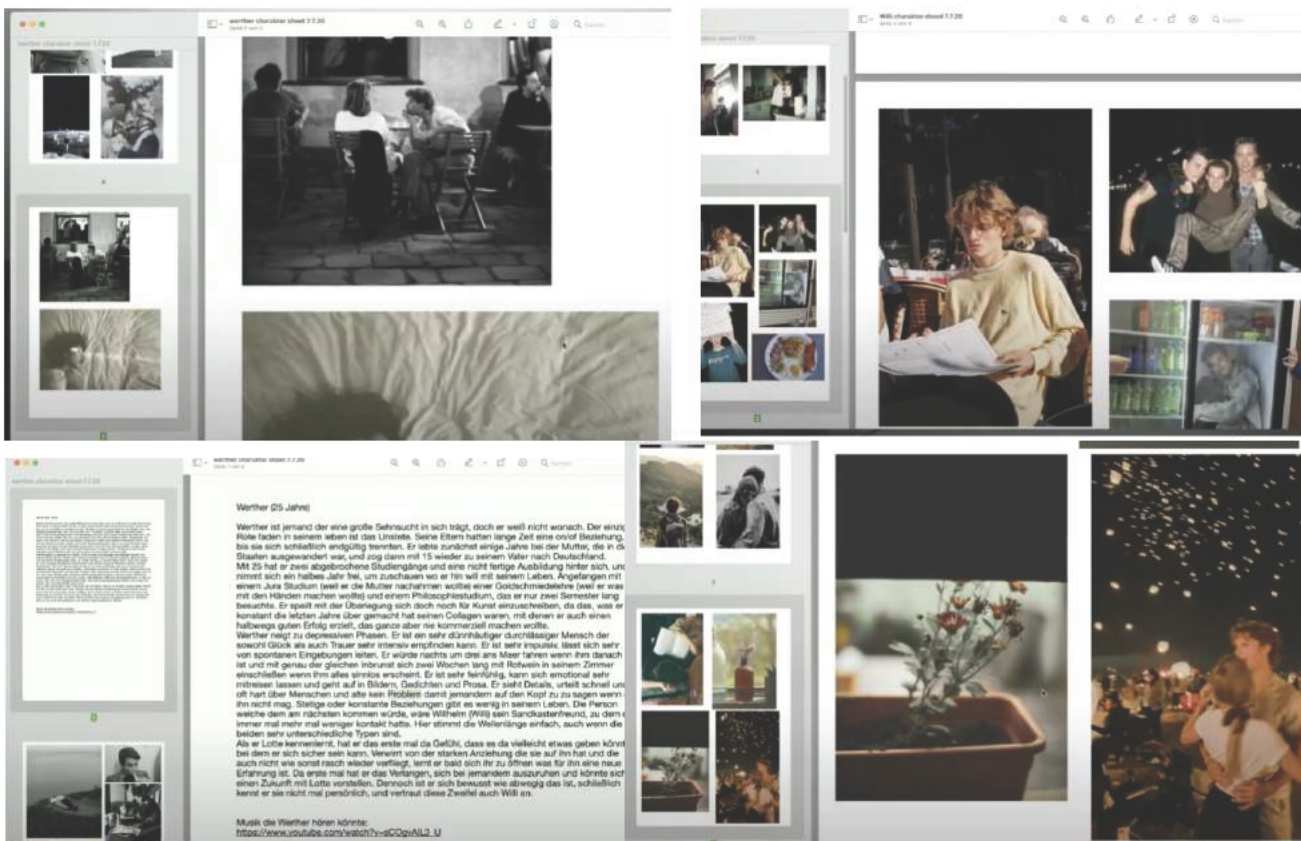
europa, Forschung von Transgendergeschichten oder Queergeschichten und fördern das.“ Das sollte es auch fürs Digitale geben, um einen Experimentierraum zu schaffen. Ich glaube diese Räume und Förderräume muss es geben, weil man sonst – obwohl wir so gut gefördert sind und Millionengelder in unsere deutschen Theaterhäuser rein fließen - man trotzdem nicht genug Beinfreiheit hat, um auch scheitern zu können.

*N: Was sind Ihre Visionen für das Theater der Zukunft?*

*O: Meine ganz klassische und langweilige Vision ist, dass wir das (Theater) erhalten und museal das bleiben, was wir sind. Dass (das Theater) sagt, wir sind ein Raum, wir sind ein Safespace, wir sind gefördert. Aber dass sich das Theater dann trotzdem überall verästelt, in die Stadt und in den digitalen Raum hinein.*

*Quelle: Eigene Durchführung am 20.12.21.*

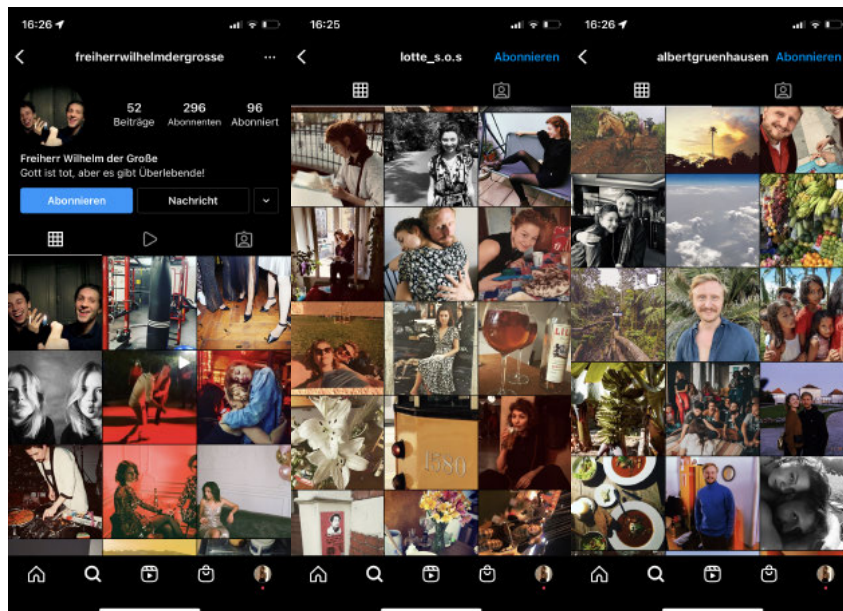
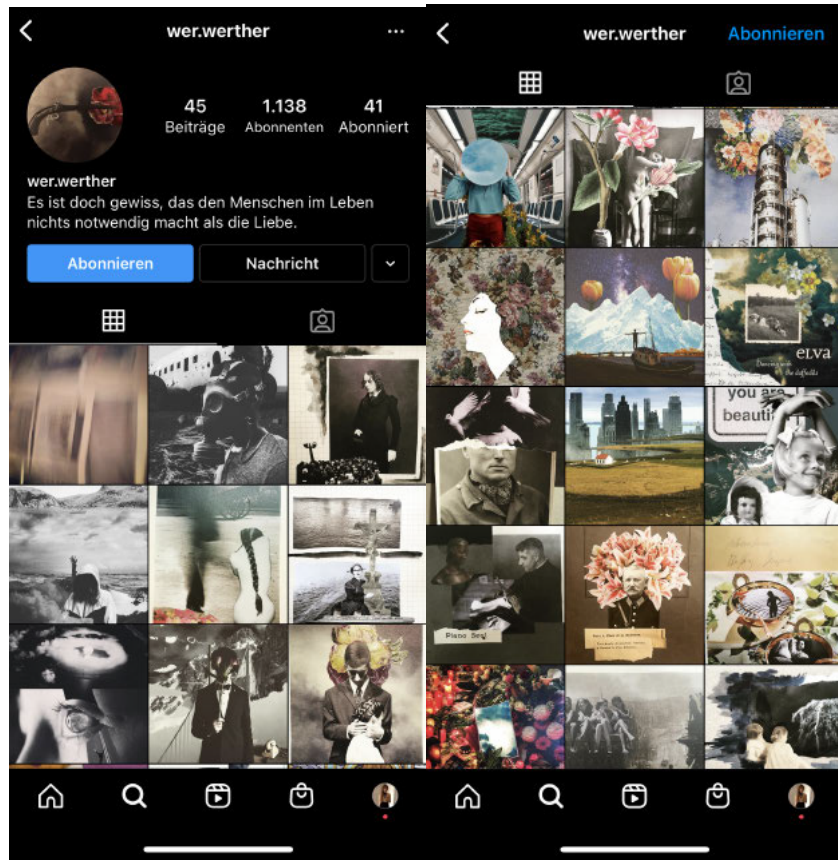
## Anlage 4: Character-Mood-Boards der Figuren aus „werther.live“ (Screenshot)



*Quelle: Youtube (Hrsg.): HoloLab #1 - Input Talk: „näher geht nicht“ - digitales Theater am Beispiel von werther.live“. [online video]. 19.10.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=PI8f-RyCNsuQ&t=760s> [abgerufen am 06.01.22].*



### Anlage 5: Instagram-Kanäle der Figuren aus „werther.live“ (Screenshot)



## Quellen:

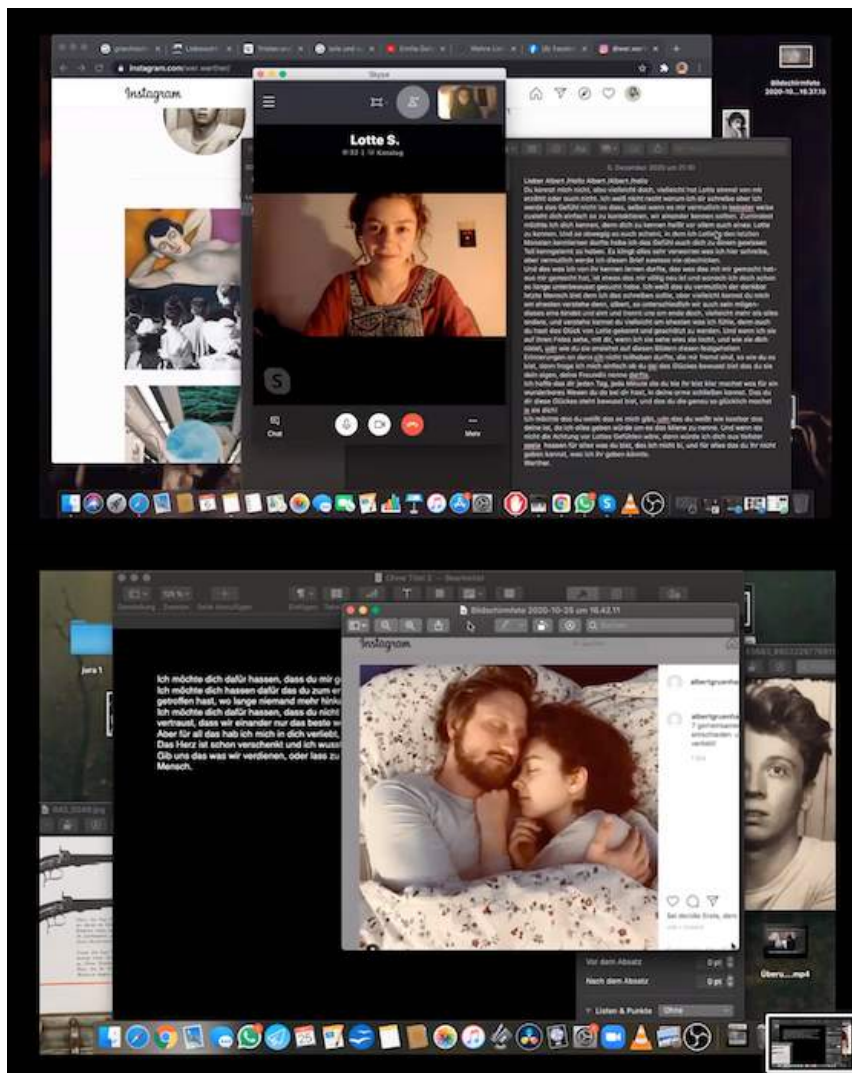
instagram.com (Hrsg.) (o.A.): wer.werther. <https://www.instagram.com/wer.werther/> (12.12.21).

instagram.com (Hrsg.) (o.A.): freiherrwilhelmdergrosse. <https://www.instagram.com/freiherrwilhelmdergrosse/> (12.12.21).

instagram.com (Hrsg.) (o.A.): lotte\_s.o.s. [https://www.instagram.com/lotte\\_s.o.s/](https://www.instagram.com/lotte_s.o.s/) (12.12.21).

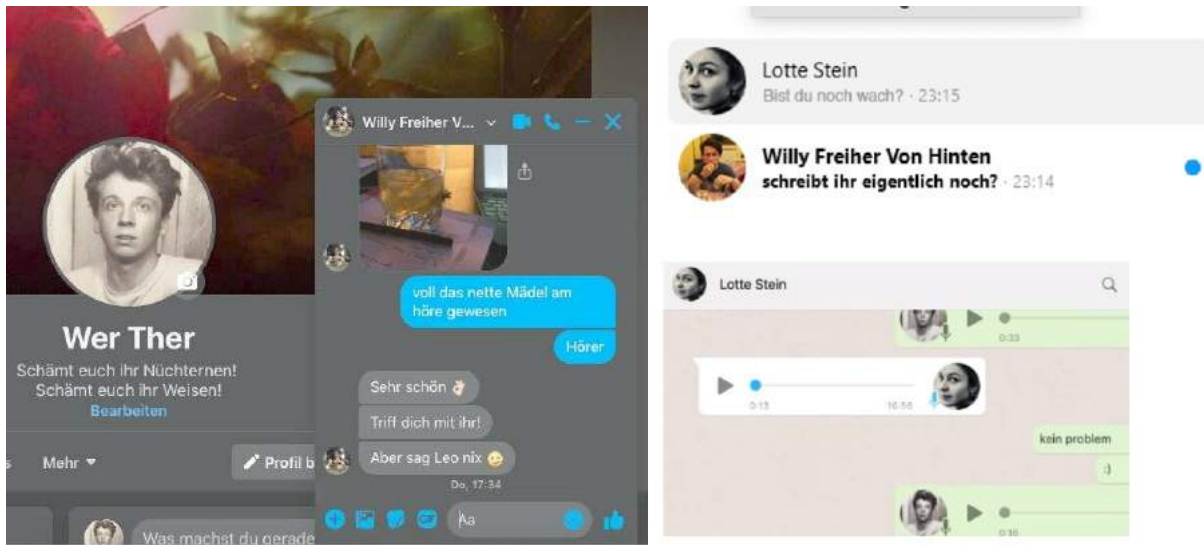
instagram.com (Hrsg.) (o.A.): albertgurenhausen. <https://www.instagram.com/albertgurenhausen/> (12.12.21).

## Anlage 6: Werthers Bildschirm (Screenshot)



Quellen: Vgl. Philipp, Elena (2021): Werther.live - Freies Digitales Theater. [https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19128:werther-live-freies-digitales-theater-eine-gruppe-junger-theatermacher-innen-um-die-regisseurin-cosmea-spelleken-strickt-aus-goethes-briefroman-packendes-social-media-theater&catid=38&Itemid=40](https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19128:werther-live-freies-digitales-theater-eine-gruppe-junger-theatermacher-innen-um-die-regisseurin-cosmea-spelleken-strickt-aus-goethes-briefroman-packendes-social-media-theater&catid=38&Itemid=40) (13.01.2021).

## Anlage 7: Werthers Chats (Screenshot)



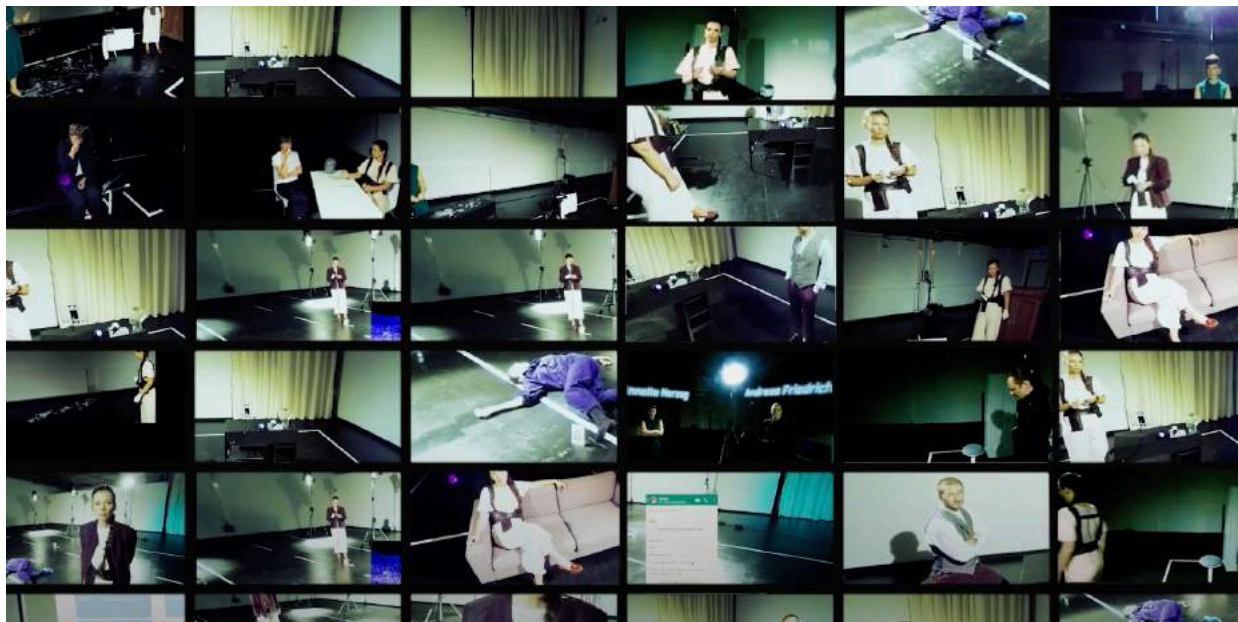
Quelle: Pressemappe „werther.live“ vom Theaterkollektiv Punktlive (siehe Anlage 11).

## Anlage 8: Entscheidungsmöglichkeit in „Solo“ (Screenshot)



Quelle: Youtube (Hrsg.): Solo (Folge 1) - Trailer (Staatstheater Augsburg). [online video]. 22.11.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=BxKGNcZcSPk> [abgerufen am 15.12.21].

## Anlage 9: Handlungsstränge in „Solo“ (Screenshot)



Quelle: Youtube (Hrsg.): Solo (Folge 1) - Trailer (Staatstheater Augsburg). [online video]. 22.11.21, Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=BxKGNcZcSPk> [abgerufen am 15.12.21].

## Anlage 10: Gedächtnisprotokoll zum „1. Forum für Theater und digitale Transformation“

**Eine hybride Tagung zu neuen digitalen Bühnen, in Kooperation mit den Münchner Kammerspielen und dem theaternetzwerk.digital. Gefördert von der Kulturstiftung des Bundes.** <sup>358</sup>

Am 6./7. und 26./27. November veranstalteten das Staatstheater Augsburg und die Münchner Kammerspiele gemeinsam das „1. Forum für Theater und digitale Transformation“, als erster strukturierter Wissensaustausch des theaternetzwerk.digital – aber offen für alle Interessierte:n. Um der Bandbreite digitaler Themen am Theater gerecht zu werden, wurde die Veranstaltung in zwei Teile gespalten:

Teil 1 fand am 6. und 7. November 2021 in Augsburg auf dem Interimgelände des Staatstheaters Augsburg, dem Martinipark, statt. Hier wurde sich vor allem mit Aspekten digitaler Bühnen befasst, mit Digitalität und Kunst. Auf dem Programm standen Vorträge, Hands-On Workshops, Technik-Crashkurse und der Besuch der mixed reality Oper »Orfeo ed Euridice« am Sonntag, den 7. November.

Teil 2 fand am 26. und 27. November in München bei den Kammerspielen statt. Eingeladen sind auch hier bundesweit Theaterschaffende aus allen Kernbereichen des Theaterbetriebs: Technik, Verwaltung, Öffentlichkeitsarbeit und Kunst. Der Schwerpunkt in München liegt bei konkreten Digitalisierungsprojekten vor und hinter der Bühne, sowie Fragen zu digitalen Infrastrukturthemen, neuen agilen Arbeitsweisen und der Organisationsentwicklung am Theater. Neben Impulsvorträgen zu den Kernthemen der Digitalisierung sind auch hands-on workshops zu agilen Methoden und Tools geplant.

Die Veranstaltung findet hybrid statt, ist also online wie vor Ort besuchbar. Die Protokollantin nahm am 06.-07.11.21 digital via der Plattform [twitch.tv](https://www.twitch.tv) an der Tagung teil.

<sup>358</sup> <http://w-wie-wissenschaft.blogspot.com/2011/06/mundliche-quellen-gesprache-vortrage.html>

**Konferenzprogramm Samstag, 06.11.21**

| Uhrzeit | Probephöhne Musiktheater martini-Park und digital auf <a href="https://www.twitch.tv">twitch.tv</a>                                                                                              | Workshopraum Feuerwehr-Erlebniswelt                                                                     |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10:00   | Ankommen, 3G-Kontrolle                                                                                                                                                                           | —                                                                                                       |
| 10:45   | Begrüßung                                                                                                                                                                                        | —                                                                                                       |
| 11:00   | Keynote: Sarah Ellis, Project Lead of Digital Development, Royal Shakespeare Company                                                                                                             | —                                                                                                       |
| 12:00   | Das Elektrotheater: Die virtuelle Livebühne des Staatstheaters Augsburg, entstanden mit Förderung des dive_in Projektfonds der Kulturstiftung des Bundes                                         | —                                                                                                       |
| 13:00   | Mittagspause                                                                                                                                                                                     | —                                                                                                       |
| 14:00   | Friedrich Kirschner, Studiengangleiter MA Spiel und Projekt, Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch: Ausbildung oder Forschung - die Rolle von Kunsthochschulen zur digitalen Transformation | —                                                                                                       |
| 15:00   | Moritz Riesewieck, Hans Block, Cosima Terrasse (Laokoon): „Wo du mich findest/Made to Measure“                                                                                                   | (Un)friendly robots: Hands-On Workshop mit Prof. Andreas Muxel und Elias Naphausen, Hochschule Augsburg |
| 16:00   | Show&Tell: Kaffetrinken im Foyer - wir zeigen uns unsere aktuellen Projekte                                                                                                                      | (Un)friendly robots: Hands-On Workshop mit Prof. Andreas Muxel und Elias Naphausen, Hochschule Augsburg |
| 17:00   | Die Fail Show: Spektakuläre und ganz normale Fehlschläge in der Entwicklung technisch-künstlerischer Projekte                                                                                    | —                                                                                                       |
| 18:00   | Stippvisite bei den Nachbarn: Das virtuelle Studio von der Heimspiel GmbH und Ausklang des Abends                                                                                                | —                                                                                                       |

**Konferenzprogramm Sonntag, 07.11.21**

| Uhrzeit | Probephöhne Musiktheater martini-Park und digital auf <a href="https://www.twitch.tv">twitch.tv</a>                                                               | Workshopraum Feuerwehr-Erlebniswelt                       |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 10:00   | Keynote: Ilja Mirsky, Digitaldramaturg am Institut für theatrale Zukunftsforschung am Zimmertheater Tübingen                                                      | —                                                         |
| 11:00   | Das theaternetzwerk.digital stellt sich vor: Was kann ein gutes Netzwerk eigentlich wirken? (Marcus Lobbes, Direktor Akademie für Theater & Digitalität Dortmund) | Löten für Theaterleute: Hands-on Workshop einer Miniorgel |
| 12:00   | Luise Ehrenwerth/Yvonne Dickelmüller (Fellows Akademie für Theater & Digitalität Dortmund): Neue Überlegungen im Kostümbild                                       | Löten für Theaterleute: Hands-on Workshop einer Miniorgel |
| 13:00   | Ende des Konferenzteils                                                                                                                                           | —                                                         |
| 15:00   | Optional: Gemeinsamer Besuch der hybriden VR-Oper Orfeo es Euridice von Christoph Willibald Gluck                                                                 | —                                                         |

**Mitschriften zum Samstag, den 06.11.2021****Panel: Das Elektrotheater - Die virtuelle Livebühne des Staatstheaters Augsburg**

Vortrag von Christian Schlaffer und Daniel Stock. Eingeleitet und moderiert von Tina Lorenz. Transkription von Niki Drakantonaki.

**Lorenz:** „Wir haben tatsächlich 2019 angefangen, über VR am Staatstheater Augsburg nachzudenken und zwar mit „Orfeo“ die VR Oper, sozusagen ein hybrides Opernerlebnis. Für diese Oper sind über 500 Head Sets angeschafft worden. Die Premiere von Orfeo hätte im Mai 2020 stattfinden sollen, doch dazu kam es dann nicht mehr, weil der erste Lockdown kam. Das heißt, wir hatten die Hardware und mussten uns dann überlegen, was machen wir jetzt damit. Und was wir damit gemacht haben, sind 360° Videos. Das ist eine neue Technologie, aufgenommen mit einer 360 Grad Kamera, Mehrlinsenkamera in einem Raum und man sticht und näht das am Ende zusammen, sodass am Ende dann ein immersives Filmerlebnis entsteht. Wir haben mittlerweile 10 VR-Produktionen in Augsburg.“

**Schlaffer:** „Und das sind alle Sachen, die wir sehr, sehr spannend fanden, aber natürlich fehlt das, was Theater eigentlich ist, nämlich Liveness und Ko-Präsenz. Und in den hybriden Sachen konnten wir das umsetzen, aber rein in der Brille ging das natürlich nicht. Das heißt also, wir haben uns überlegt, was wir da machen können. Wir konnten das realisieren mit Fördermitteln aus dem Live-In-Programm der Kulturstiftung des Bundes. Wir erzählen euch heute, was wir uns da überlegt haben.“

Was ist denn eigentlich VR-Theater? Ist der VR-Raum wirklich? Und was ist es eigentlich nicht? Was kann es? Und was kann es eigentlich nicht? Und wenn wir jetzt gesehen haben, was es sonst in der Welt der VR so gibt, weil in der Theaterwelt war's jetzt nicht so wahnsinnig viel bisher. Worin unterscheiden sich denn eigentlich die VR-Anwendungen, die es bisher so gab, von dem was wir so machen wollen? Also was ist denn jetzt wirklich eigentlich der Unterschied. Was wollen und was müssen wir anders machen, damit wir sagen können: das ist ein Schritt nach vorne, das ist der nächste Schritt, den wir machen wollen, das ist Live-Theater. Was gibt's denn sonst so noch? Es gibt Games, die interaktiv sind, die live sind, die wahnsinnig aufregend sind, die hochgradig produziert sind und die bringen natürlich auch ganz viel mit. Die bringen Emotionen mit, die bringen auch künstlerische Aspekte mit. Die können ganz viel. Aber keiner würde sagen, das ist Theater. Dann gibt's die besagten 360-Grad-Produktionen. Das ist selbstverständlich

Theater, aber das ist nicht das, was wir hier machen wollen. Das ist nicht live. Das ist nicht echt. Das ist vorproduzierter Film. Dann gibt es diese Chat-Anwendungen. Man kann diese Plattform nutzen und darin Theater machen. Und dann ist man schon relativ nahe, an dem was wir dann machen werden, aber gemacht dafür ist es nicht und das wird man immer merken.“

(...)

**Stock:** „Zur Gestaltung der Zuschauer\*innen-Avatare: Nach einigen Überlegungen kamen wir darauf, die sollten sehr neutral gestaltet sein. Die müssen auf verschiedenen Hintergründen funktionieren, in verschiedensten Szenarien. Die sollten einigermaßen anonym sein, weil wir gerne unterbinden würden, dass sich da Grüppchen bilden und Leute sich irgendwie zusammenfinden in der virtuellen Welt. Es geht darum zwar gemeinsam zu sein, aber gemeinsam etwas zu erleben, was wir vorgeben und nicht als Gruppe dann möglicherweise noch die Schauspieler zu terrorisieren.“

**Schlaffer:** „Die Zuschauer\*innen sind ja auch ein bisschen visuell in den Hintergrund getreten. Man darf ja nicht vergessen, es gibt hier keine räumliche Trennung in dem Sinne. Es gibt nicht den Publikumsraum und eine Bühne, sondern sie stehen sich auf einer Ebene gegenüber. Wenn dann zehn oder 15 solcher Figürchen rumfummeln, dann haben die irgendwann auch eine gewisse Präsenz im Raum und auch die wollen wir natürlich deutlich zurücknehmen. Rein ästhetisch wollen wir die da raus halten aus dem Stück. Wir gestalten, wir inszenieren ein Stück, da können die Zuschauer\*innen Teil davon sein, aber die sollen gefälligst auch weg sein, wenn wir das wollen.“

**Stock:** „Generelle Diskussionen gabs auch darüber, wie die Hand der Zuschauer\*innen aussehen soll. Man soll ja mit Dingen interagieren können. Die Frage ist nur, wie erlebt der\*die Zuschauer\*inn seine \*ihre eigenen Interaktionsmöglichkeiten? Hier haben wir uns am Ende durchgesetzt und haben gesagt, wir brauchen diese Hand als Kommunikationsmittel, um dem Zuschauer mitzuteilen, was er tun und können wird. Die Hand geht auf, wenn sie ein Objekt anzielen, das sie nehmen können. Das heißt, die Hand funktioniert zwar nicht wirklich wie eine Hand, weil sie ja eine Fernbedienung in der Hand haben, aber die dient als Kommunikationswerkzeug für uns. (...) Jetzt kommen wir zur Gestaltung der Lobby. Hier sieht man ein erstes 3D Randerung. Das ist ein dekonstruiertes Theater, inspiriert vom großen Haus, hier noch eine Baustelle.“

**Schlaffer:** „Vielleicht kann ich an der Stelle einwerfen, dass die Erfahrung des\*der Besucher\*inn tatsächlich in einzelnen Schritten verlaufen wird. Das heißt man wird in unsere Anwendung geworfen und muss dann erst mal Gehen lernen. Und dann kommt man aber tatsächlich in etwas, das wir „Lobby“ nennen. Das heißt, bevor das Stück wirklich losgeht, das wir aufführen, wird es erst mal eine Art von Sammelbecken geben müssen, wo dann alle Gäste, die sich von irgendwo aus ihren Wohnzimmern einloggen, halt mal aufschlagen können, damit man dann einmal gemeinsam anfangen kann. Und dann gibt es den ersten gemeinsamen Szenenwechsel und dafür brauchen wir dieses Auffangbecken, das nennen wir Lobby und gestalterisch ist es eben dieses dekonstruierte Theaterhaus.“

**Stock:** „Wir haben keinen Raum und wir haben keine Bühne und wir haben kein Haus und das ist ja total toll, denn wir müssen uns an nichts halten. Wir müssen uns nicht an Räumlichkeiten halten. Wir müssen uns auch nicht an die Physik halten. Und erst wenn wir das in Betracht ziehen und den Raum komplett auflösen und verlieren und verlassen, dann sind wir frei, mit diesem Medium VR zu tun und zu lassen, was immer wir wollen. Wenn wir da realgetreue Häuser nachbauen, machen wir was falsch. Das tun leider viele. Also wer ein Theater in VR nachbaut, hat's nicht verstanden. Wir haben erkannt, was wir denn eigentlich machen wollen. Wir wollen das live machen, also in Echtzeit, es soll ja doch irgendwie interaktiv sein. Wir wollen dazu die Brillen verschicken. Wir haben eben dieses Modell in Augsburg und Schränke weise VR-Brillen im Keller und einen Versandservice aufgebaut und schicken die für einen gewissen Obolus an die Leute nach Hause. Das heißt, die Brille muss erstmal nach Hause zu den Gästen. Die müssen sich dort in ihr eigenes WLAN einwählen dürfen und dann müssen sie dort irgendwie teilnehmen dürfen, das heißt, es muss irgendwie verteilt sein in der ganzen Welt.

Das soll möglichst inversiv sein, also phantastische Welten mit fliegenden Aufzügen, mit Wolken und Riesenschwänen. Da soll nichts mehr wirklich sein und nichts mehr greifbar. Klar, wir wollen eine Gruppenerfahrung herstellen. Wir können nicht Theater machen für einen Gast, sondern wir müssen eine gewisse Gruppengröße skalieren, damit das überhaupt als Geschäftsmodell skaliert. Wir brauchen eine gewisse Gruppengröße, um das ganze überhaupt tragfähig zu machen für eine Abend füllende Aufführung für die kommende Saison.

Wir wollen die Darstellung eines Darstellers oder einer Darstellerin erfassen und zu den Leuten bringen. Dabei muss man bedenken: Die Leute sitzen nicht im selben Raum, die sitzen zuhause und die sehen eine 3D-Puppe. Aber was ist denn eigentlich Schauspiel? Was kann denn der\* Schauspieler\*in machen, wenn er\*sie keinen Körper mehr hat? Immerhin können wir versuchen, ihm\*ihr eine Stimme zu geben. Wir übertragen seine\*ihre Stimme. Das ist ja schon mal etwas. Aber bei dem Körper müssen wir viel lügen und tricksen. Das wird eine Herausforderung werden. Das wird eine Lernkurve sein für Schauspieler und Schauspielerinnen, damit überhaupt umzugehen. Und da ist der abenteuerliche Weg sicherlich noch nicht

zu Ende, sondern der beginnt erst.

Interaktion hatten wir auch besprochen, das wollen wir natürlich haben. Wir wollen den Zuschauer\*innen die Möglichkeit geben, etwas zu tun, etwas zu nehmen, anzufassen oder teilzuhaben. Wir wollen, dass der Darsteller, die Darstellerin dem Gast irgendwelche Aufgaben überträgt, damit er solcherlei Dinge tun kann. Das wollen wir haben, aber mit relativ reduziertem Grad, um diese Erwartungshaltung ans Theater nicht zu überfrachten.

(...)

Motion Sickness verhindern ist zudem ein riesiges Thema in der VR. Es gibt einen gewissen Prozentsatz von Menschen, denen wird so schlecht in VR, komme was da wolle. Ich war zum Beispiel so einer, ich habe ein halbes Jahr gebraucht, bis mir darin nicht mehr schlecht wurde. Jetzt hab ich trainiert und kann das ein bisschen, aber das kann man natürlich von jemandem, dem man eine Brille schickt, nicht erwarten. Es wird leider Gäste geben, die werden das nicht so nutzen können, wie wir das wollen. Es gibt aber einfach auch ganz viel, was man tun kann, damit das nicht passiert. Und das ist eine technische Herausforderung und Limitation bei allem, was wir tun. (...)

Die Brille, die die Besucher bekommen, kann sich nicht im Raum bewegen, sondern man kann sich nur auf einer Position drehen. Wir wissen nicht, in welcher Höhe die Brille ist oder so, wir wissen nur die reine Rotation von der Brille. Damit kann man sich umgucken, aber damit kann man sich nicht im Raum bewegen. Außerdem hat dieses Ding nur einen einzigen Controller und nicht zwei. Deswegen hat der Gast auch nur eine Hand. Die zweite würde nur willkürlich irgendwo rum baumeln und die kann er nicht benutzen. Und auch dieses Ding hat keine Position im Raum. Das hat eine reine Rotation. Das heißt, nur an der Drehung von diesem Ding müssen wir irgendwie so tun, als ob die Hand irgendwas tut, was sie nicht tut. Aber damit müssen wir nun mal arbeiten. Die andere Brille, die die Darsteller\*innen bekommen, ist ein bisschen cooler. Die hat ein bisschen mehr. Die kann sich auch drehen im Raum. Die hat auch Kameras da vorne drin, also die erfasst auch den Raum, das heißt, die hat auch eine Position. Die weiß genau wo sie ist im Raum und die weiß auch wozu diese beiden Controller da sind. Das heißt, erstens mal hat der\*die Darsteller\*in zwei Hände - auch ein coolerer Vorteil gegenüber den Zuschauer\*innen- und die haben auch eine echte Position und nicht nur eine Drehung. Also der kann auch seinen Arm bewegen.“

**Schlaffer:** „Wenn es um Motion Capture geht, also wenn es drum geht, den\*die Darsteller \*in zu erfassen und seine Bewegung in den Raum bringen, haben wir kein ganzes Skelett, sondern wir haben einfach nur drei Punkte. Wir wissen, wo der Kopf ist und wie er sich dreht und wir wissen, wo die Hände sind und wie sie sich drehen. Und das wars. Mehr wissen wir nicht. Und damit müssen wir arbeiten. Das heißt, was wir hier eigentlich machen, ist kaum Schauspiel, sondern es ist mehr Puppenspiel. Wir haben einen Schauspieler oder eine Schauspielerin, die drei Punkte bewegt. Und wir zaubern eine Puppe dazwischen und raten die Bewegungen, die die Puppe machen könnte, wenn wir diese drei Punkte mal als gegeben annehmen. Man bestimmt also einen Punkt im Raum und man gibt ihm einpaar Gelenke und Verbindungen dazwischen und dann kann man ausrechnen, wie die sich irgendwann verbiegen und drehen müssen, damit sie diesen Punkt erreichen oder zumindest in die Richtung zeigen. Das macht man in der Welt von 3D-Animation eben genau so. Das Selbe machen wir mit Mimik und Gestik. Ja, wir wissen ja auch nichts über Augen, wir wissen nichts über Emotionen, wir wissen nichts über Lippen. Alles was wir haben, ist ein Audio-Stream, also wir können einen Audio-Stream an alle Gästeb Brillen verschicken und die Gästeb Brillen müssen diesen Audio-Stream dann analysieren und irgendwie Lippen davon raten. Das geht nur mit Audio-Analyse und Lautstärke. Mehr haben wir nicht. Wir wissen nicht, welche Emotion der \*die Darsteller\*in tatsächlich zeigen will. Wir wissen nicht, wie sein\*ihr Gesicht gerade aussieht, ob er\*sie blinzelt, zwinkert, nach links oder nach rechts guckt. Nichts davon wissen wir. Deswegen können wir die Puppe nur irgendwie so automatisch ab und an blinzeln lassen. Wir können irgendwie versuchen zu raten, in welche Richtung die Augen wohl gucken wollen, weil er\*sie gerade den Kopf in irgendeine Richtung gedreht hat oder so und da versuchen irgendwie, eine möglichst menschliche Puppe zu machen. (...)

So funktioniert die Hand des\*der Zuschauers\*in, ich mach das jetzt mal vor: Hier ist meine Hand, dann sagen mir die Tafeln, dass ich die Sachen auch nehmen kann. Wenn ich über die Tafeln fahre geht die Hand direkt auf. Diese Maus gibt's natürlich nicht im Spiel, sondern da hat man diesen Controller. Man sieht alles plastisch in 3D, aber die Hand sagt mir schon, das kann ich nehmen. Und man kann auch Sachen berühren. So und dann schlage ich auf hier in unserer lustigen konstruierten Theaterlobby und die Stühle fliegen durch die Luft ... die Schwerkraft ist natürlich völlig überschätzt, die brauchen wir nicht.... Nee, genau, wir brauchen keine Stühle, wir haben kein Haus, es gibt keine Welt und es gibt keine Realität. Rosa Glibber überall. Und hier sehen wir jetzt auch mal den Christian live, der kann da mal mit der Hand winken und dann sehen wir das übertragen.

Christian hat so eine lustige Zahl über dem Kopf. Das liegt daran – dass wir drei Rollen darstellen können in unserer Welt. Wir haben die Rolle des Gastes oder der Gästin, wir haben die Rolle eines Technikers oder einer Technikerin und einer Darsteller\*in. Das sind drei extrem unterschiedliche Rollen. Also die Darstellerin hat eben so eine Brille und sieht ganz anders aus und wird auch ganz anders wahrgenommen in der Welt. Ein Techniker ist wiederum ganz anders. Techniker und Technikerinnen sind total im Stelf-Modus. Die sehen aus wie jeder andere Gast, die haben nur mehr Power. Die haben hier auch ein Menü, das



hat natürlich kein Gast, wo die diverser Zeug einstellen können und wo die auch Power über die Welt bekommen.

Die können zum Beispiel dann wie Aktionen einleiten, die die Welt verändern. Die können die Sonne aufgehen lassen und die Sonne untergehen lassen, die können irgendwelche Lichter ein- und ausschalten. Da kann man ganz kreativ eben Welten bauen und die können da – was weiß ich was – alle Zuschauer plötzlich verschwinden lassen, dass der allein ist. Also wir können mit der Welt machen, was wir wollen und das Auslösen kann dann jemand hinter den Kulissen wie beim realen Theater, der Knöpfe drückt oder an Schnüren zieht. Und dafür haben wir diese Techniker-Rolle. Der kann einfach so ein bisschen im Stelf-Modus mitfliegen mit der Gruppe, aber in Wahrheit die ganze Szene kontrollieren. Das haben wir eingeführt, damit es der/die Darsteller/in eben nicht machen muss und die sich konzentrieren können auf ihr Darstellen. Die könnten das tatsächlich auch alles machen, müssen es aber nicht. (...)

Dieses Jahr ist das alles noch Theorie, aber nächstes Jahr geht es dann endlich in die Praxis. Geplant ist dann tatsächlich ein Abend füllendes Stück zu inszenieren, so dass in der kommenden Spielzeit diese Plattform das erste Mal zum Einsatz kommt. So der Ausblick. Trotzdem gibt es da noch so viele Dinge die man erweitern kann z.B einen Darsteller oder eine Darstellerin mal wirklich zu erfassen und nicht so ein drei Punkt Puppenspiel-Affenzirkus aufzubauen, sondern eine Technik einzukaufen, die man wirklich nutzen könnte für ein echtes Motion-Tracking und ne echte darstellerische Leistung. So Zukunftsmusik, aber klar cool, das wär natürlich die nächste Stufe. Also das wär dann das Next-Next-Level. Also das wäre wirklich das Ausbauen zu einer komfortablen Umgebung für Darsteller\*innen und Techniker\*innen, um dann irgendwie auch Schauspiel komfortabler zu machen. Das sind dann einfach so Feature-Wünsche, wo wir eine lange Liste von Zeug haben, das man machen könnte. Wie, wann, wo wir das umsetzen werden, da müssen wir uns jetzt noch kreativ zusammenraufen, damit sowas irgendwann passiert.“

*Quelle: Eigene Darstellung der Mitschriften zum 06.11.21.*

## Anlage 11: Pressemappe zu „werther.live“

# werther.live

ein digitales Theaterstück



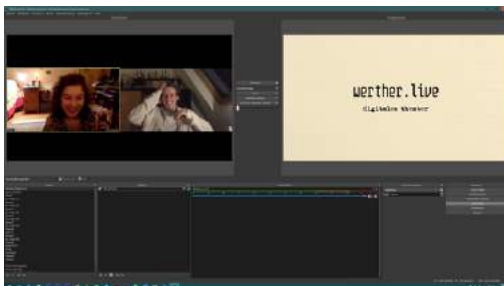
Das digitale Theaterprojekt „werther.live“ erkundet mediale Grenzen - in Pandemie-Zeiten und darüber hinaus.

Das rein digitale Theaterstück werther.live feierte am 5.11.2020 online Premiere gefeiert. Es wurde mit dem Deutschen Multimedia-Preis 2020 ausgezeichnet und wurde beim [Nachtkritik Theatertreffen 2021](#) unter die 10 besten Stücke des Jahres 2020 gewählt. werther.live war [nominiert für das Theatertreffen der Berliner Festspiele](#) und ist eingeladen zum 38. Heidelberger Stückemarkt. werther.live wurde von den Kulturämtern Freiburg und Karlsruhe gefördert. werther.live wurde in der [Presse](#) von New York Times, über Deutschlandfunk Kultur bis taz besprochen.

### KONZEPT

Wir bringen mit einem neuen Konzept einen traditionsreichen Stoff ins Internet: „Die Leiden des jungen Werther“ von Johann Wolfgang von Goethe. Wir fusionieren Theater mit Social Media und Elementen aus dem Spielfilm: Ebay statt Tanzball, Zoom statt Spaziergang im Wald.

Das geschieht jedoch nicht nur inhaltlich, sondern auch praktisch. Als ZuschauerIn sieht und hört man alles, was auf Werthers Bildschirm passiert. Das Publikum taucht ein in Werthers virtuelles Handeln: Chats, Sprachnachrichten, Musikvideos, Fotos, Gifs und Videocalls. werther.live ist kein Stück, das lediglich digital adaptiert wurde, keine abgefilmte Bühne. Vielmehr wird der digitale Raum selbst zu Bühne - in Echtzeit.



### TECHNIK

Es handelt sich um eine Online-Aufführung mittels Screen Capturing (Bildschirmübertragung). Dieser Stream kommt zu uns in die Regiezentrale. Hier entscheiden wir, wann der „Vorhang“ auf und zu geht und spielen die Umbaupausen ein. Der Stream geht von hier auf unsere Webseite, wo er via YouTube live eingebettet ist.

» A successful experiment in subjective storytelling. «

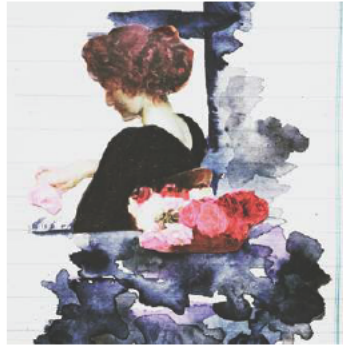
**The New York Times**



**Lotte Stein**  
Bist du noch wach? · 23:15



**Willy Freiher Von Hinten**  
schreibt ihr eigentlich noch? · 23:14



## THEATER VERBINDET

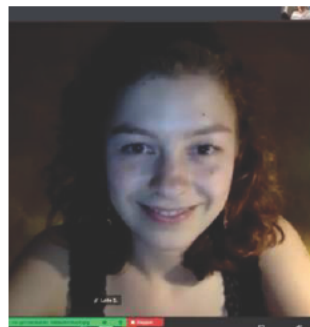
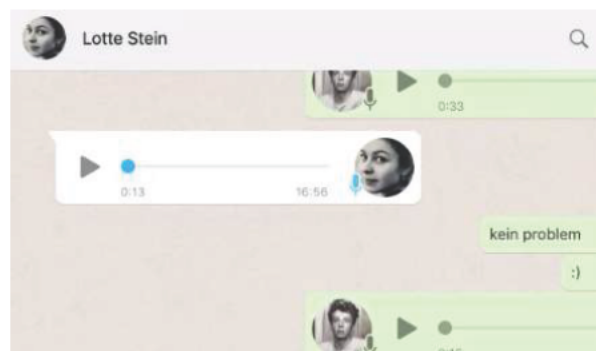
werther.live eignet sich in der Umsetzung perfekt für Kultur im Lockdown: Sowohl DarstellerInnen, als auch ZuschauerInnen nehmen von Zuhause aus teil. Das verleiht „werther.live“ einen immersiven und intimen Charakter.

Das Tolle an unserem Stück ist, dass es nicht nur in ganz Deutschland relevant ist, sondern im ganzen deutschsprachigen Raum, da es örtlich unbegrenzt aufgeführt werden kann.

Der Stoff ein natürlich ein Klassiker und zudem Pflichtlektüre vieler SchülerInnen. Für uns als Mache-rinnen ist es toll, dass das Stück so leicht zugänglich ist und über Ländergrenzen hinaus miterlebt werden kann. Unser Stück wurde schon aus der Schweiz, Luxemburg, Österreich, Frankreich und Italien gestreamt. Doch werther.live überwindet nicht nur Ländergrenzen, sondern lässt auch Grenzen zwischen Zusehenden und Spielenden, zwischen echten Menschen und Rollen verschwimmen. Mit den Charakteren Werther, Lotte, Wilhelm und Albert (der im Stück selbst nur als Nebendarsteller er-wähnt wird und nicht agiert) kann das Publikum im Vor- oder Nachhinein über Facebook oder Instag-ram in Interaktion treten. Einfach folgen, kommentieren oder eine Nachricht schreiben.

## PREISE & FESTIVALTEILNAHMEN

Nestroy-Preis 2021  
 FAUST 2021  
 Multimedia Preis 2020  
 Nachwuchsregisseurin Theater Heute  
 nominiert für die Berliner Festspiele  
 Nachtkritik Top 10 Stücke des Jahres 2020  
 Heidelberger Stückemarkt  
 ARENA Festival  
 Festival Perspectives



## PUNKTLIVE - Das Kollektiv hinter werther.live

punktlive fusioniert Social Media mit Film und Theater, sucht nach neuen Erzählformen und Wegen diese Inhaltliche mit (klassischen) Stoffen zu verknüpfen. Wir sind ein Kollektiv, dass Digitales Theater als neue und eigene Kunstform begreift, für die es gilt, eine Sprache zu finden.

Theater kann mehr als nur analog. Geschichten, die wir heute erzählen, können und sollten mehr Menschen erreichen als das klassische Theaterpublikum. Die digitale Lebensrealität, der Umgang mit Medien und sozialen Netzwerken der in unserem Alltag schon lange Einzug gefunden hat, kann auch dem Theater neue erzählerische Möglichkeiten eröffnen.

Wir sind eine junge, freie Gruppe Theater- und Filmschaffender welche durch die gemeinsame Arbeit an „werther.live“, einem rein digitalen Theaterstück zusammengefunden hat. Wir leben und arbeiten über ganz Deutschland und Österreich verteilt und wollen die Erzählformen von Film, Theater und Social Media neu ausloten!



**Jonny Hoff**  
Spiel (Werther)



**Klara Wördemann**  
Spiel (Lotte)



**Florian Gerteis**  
Spiel (Willi)



**Cosmea Spelleken**  
Regie



**Lotta Schweikert**  
Regieassistentz &  
Liveschnitt



**Leonard Wölfl**  
Technik &  
Produktion



**Sofie Anton**  
Produktionsleitung



### KONTAKT

E-Mail [kontakt@punktlive.de](mailto:kontakt@punktlive.de)

Webseite [www.punktlive.de](http://www.punktlive.de)  
Instagram [@punktlive.kollektiv](https://www.instagram.com/punktlive.kollektiv)  
Facebook werther live

#### Regie

Cosmea Spelleken  
+49 176 43810803

#### Produktionsleitung

Sofie Anton  
+49 152 23080510

Quelle: Zur Verfügung gestellt vom Theaterkollektiv Punktlive.

## Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Budapest, 24.01.2022



---

Ort, Datum

Unterschrift