

Mehr als Partizipation

Das digitale Publikum als Innovationstreiber der Darstellenden Künste

Svenja Reiner und Henning Mohr mit Unterstützung durch Simon Sievers

Im Kontext einer sich fortschreitend ausbreitenden Kultur der Digitalität müssen sich die Darstellenden Künste verstärkt als interaktive Plattformen verstehen, die digitale Praktiken wie Sharing, Hacking und Community Building als strukturierenden Teil ihrer Produktionsweisen adaptieren. Dafür braucht es neue Formen der Kulturförderung, die veränderte Laufzeiten, Kompetenzentwicklung und disziplin- übergreifendes Arbeiten unterstützen.

Dr. Henning Mohr & Svenja Reiner, Institut für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft, Bonn

1. Einleitung

In der Auseinandersetzung mit Kulturen der Digitalität stößt man schnell auf Wissenslücken: Zwar gibt es unspezifische Erzählungen und Rollenbilder, welche die Journalistin Eva Tepest als Bestandteile einer »digitale[n] Mythenbildung« identifiziert. Diese Codestrukturen und Programmiersprachen grenzen in ihrer Komplexität und Wirkung an magische Formeln, die nur wenigen Auserwählten verständlich sind, die aber einen nicht eingrenzenden Einfluss auf die Zukunft des menschlichen Lebens haben werden. »Zur digitalen Mythenbildung passt, dass sich auch Kulturarbeiter*innen von digitalen Technologien allzu oft Rettung oder Untergang erhoffen.«¹ Trotz dieses Interesses an digitalen Technologien gibt es aber kaum faktuales Wissen im öffentlichen Diskurs, attestiert der Kurator Fabian Saavedra-Lara. Dort sind vielmehr »die Tendenzen erkennbar, technische Entwicklungen als disruptive Phänomene in einer scheinbar geschichtslosen Gegenwart zu verstehen und sie mithilfe von Innovationsrhetoriken in eine linea-

1 Tepest, Eva (2021): Info-Proletarier*innen of the world, unite! In: Kulturpolitische Gesellschaft (Hg.): #neueRelevanz. Eine Kulturpolitik der Transformation, <https://kupoge.de/blog/2021/01/04/info-proletarierinnen-of-the-world-unite/> [30.01.2022].

re, unvermeidbare Zukunft hinein zu projizieren.«² Laut Saavedra-Lara sind beispielsweise die Technologieentwürfe, die Medienkünstler*innen seit Mitte des 20. Jahrhunderts geschaffen haben, ebenso wenig bekannt wie Künstler*innen selbst, die die Gestaltungs- und Ausdrucksformen digitaler Medien analysierten und mit ihnen experimentierten.

Die frühen Netz-Avantgarden propagierten einen selbstbestimmten Umgang mit Technologie, der sich nicht mit den Voreinstellungen der damals gängigen Software und Hardware begnügte. Ähnlich der Umnutzung von Plattenspielern als Musikinstrumente und künstlerische Werkzeuge, zum Beispiel im Hip-Hop, ging es der kritischen Medienkultur stets darum, Technologie »gegen den Strich zu bürsten«, sie nach den eigenen Regeln umzufunktionieren und zu verändern, um auf diese Weise Potentiale freizulegen, die nicht nur einer kommerziellen Verwertbarkeit nützlich sind. Stets ging es darum, Grenzen auszutesten – manchmal auch die Grenzen der Legalität. Doch durch diesen Aktivismus konnten viele politische und technische Fragen und Probleme im Zusammenhang mit Technologie offengelegt werden, beispielsweise Fragen zu Datensouveränität und -missbrauch, Privatsphäre und Anonymität, Sicherheitslücken und viele weitere.³

Diese Frage- und Problemstellungen wurden im März 2020 in zuvor unbekanntem Ausmaß öffentlich virulent. Denn mit dem Einbruch der Coronapandemie wurden (auch) die Darstellenden Künste notgedrungen zunehmend digital; das Internet wurde Pro-bühne und pandemiesicherer Aufführungsort, über Videokonferenzen wurde geplant und produziert; geklatscht wurde vielfach lautlos mit entsprechendem Emoji. Nachdem im ersten Lockdown zumeist aufgezeichnetes Archivmaterial und abgefilmte Inszenierungen gestreamt wurden, wuchs im zweiten Lockdown das Bewusstsein dafür, dass Theater im Netz mehr als Streaming ist und dass es den Bildschirm daheim zu einem Portal in den digitalen Raum verwandeln kann. Im April 2021 schlossen sich daran anknüpfend unter dem Namen *Das Theaternetzwerk. Digital* mehr als 20 Bühnen und Orchester, Spielstätten, Stadt-, Staats- und Landestheater in Deutschland, Österreich und der Schweiz zusammen, um sich gemeinsam mit der Frage zu beschäftigen, wie der digitale Raum grundsätzlich zu einem zusätzlichen Bühnenraum ertüchtigt werden kann. Kooperativ wollen die Netzwerkpartner*innen neue Dramaturgien für digital-ästhetische Narrative entwickeln und dabei theatrale Strategien und Erzählweisen erweitern. In einem postpandemischen Theater sollen digitale Öffentlichkeiten mit der analogen, die lokale Stadtgesellschaft mit der globalen Gesellschaft verknüpft werden. Für diesen umfassenden Transformationsprozess prognostiziert das Netzwerk, dass Expert*innen für technische Arbeitsfelder sowie neue Formen des Miteinanders innerhalb und außerhalb des Bühnenraums nötig werden.⁴ Und weniger konkret schreiben die Regierungsparteien SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und FDP nach der Bundestagswahl im September

2 Saavedra-Lara, Fabian (2021): Zurück in die Zukunft IV. In: Kulturpolitische Gesellschaft (Hg.): #neueRelevanz. Eine Kulturpolitik der Transformation, <https://kupoge.de/blog/2021/03/02/zurueck-in-die-zukunft-iv/> [30.01.2022].

3 Ebd.

4 Mehr Informationen unter <https://theaternetzwerk.digital/> [08.10.2021].

2021 in ihren Koalitionsvertrag: »Wir schaffen ein Kompetenzzentrum für digitale Kultur, das Kulturakteurinnen und Akteure berät, vernetzt und qualifiziert.«⁵

Diese Studie will einen Teil zu dieser Suchbewegung hinzufügen. Im Diskurs gilt das Theater zumeist als »Anti-Maschine«, als »letzte[r] Ort der Wärme, des menschlichen Gefühls« und »analoge Kunstform schlechthin«.⁶ Das könnte verwunderlich sein angesichts der komplexen technischen Apparaturen, die dort Drehbühnen bewegen, Räume beleuchten und beschallen oder die Kommunikation zwischen Büros, Werkstätten und Garderobe arrangieren.⁷ Es geht diesem Konstrukt und seinem umgangssprachlichen Verständnis von Analogität weniger um die Abwesenheit von computergesteuerten Prozessen, sondern um die leibliche Anwesenheit von Schauspieler*innen und Publikum im selben Raum und die damit verbundene Assoziation von Intensität und Nähe. Was für gelungene Theatermomente stimmen mag, lässt sich nicht ins Gegenteil verkehren: Dass das digitale Theater per se künstlich oder unnatürlich ist, ist eine Annahme, die sich während der Coronapandemie implizit oder explizit in unterschiedlichen Diskurspositionen finden ließ. Diese Haltung, das zeigt ein Blick in die kleine Szene der digitalen Darstellenden Künste, ist unterkomplex und lässt sich eher als Hinweis darauf verstehen, dass viele digitale Theatermomente in der Pandemie ihre Zuschauer*innen frustrierten. Um dieses Scheitern zu verstehen, untersucht diese explorative Studie aktuelle Entwicklungstrends des digitalen Theaters im Kontext sich verändernder Rezeptionsweisen des Publikums. Dafür wurden insgesamt 15 etwa 60 bis 80 Minuten lange leitfadengestützte Interviews mit Akteur*innen aus dem Feld der Darstellenden Künste geführt. Die Auswertung dieser Interviews zeigt vielfältige Potenziale des digitalen Theaters in Bezug auf neue Ausdrucksformen und eine Erweiterung von Zielgruppen auf. Nach einer kurzen methodischen Einordnung und einer theoretischen Rahmung werden in den folgenden Seiten die zentralen Ergebnisse der Studie vorgestellt und mit kulturpolitischen Rahmungen und Handlungsempfehlungen verbunden.

1.1 Methodischer Zugang

Im Vorfeld der Studie wurden 18 der insgesamt 167 geförderten Projekte des #TakePart-Programms des *Fonds Darstellende Künste* ausgewählt, im Detail analysiert und codiert. #TakePart wurde aus dem Rettungs- und Zukunftspaket für den Kultur- und Medienbereich NEUSTART KULTUR der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) finanziert. Das Förderprogramm richtete sich an Produktionsorte, Gastspielhäuser und Festivals sowie an freischaffend arbeitende Künstler*innen oder -gruppen der Freien

5 Koalitionsvertrag 2021–2025 zwischen der Sozialdemokratischen Partei Deutschlands (SPD), BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und den Freien Demokraten (FDP) (2021): MEHR FORTSCHRITT WAGEN. BÜNDNIS FÜR FREIHEIT, GERECHTIGKEIT UND NACHHALTIGKEIT. 122.

6 Kerlin, Alexander (2019): Digitalität und Theaterbetrieb – ein Ausblick. In: Pöllmann, Lorenz/Herrmann, Clara (Hg.): Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements, Springer Gabler. 461–465, hier 461f.

7 Ebd. 462.

Darstellenden Künste, »die nicht überwiegend kontinuierlich öffentlich grundgefördert (institutionell) sind.«⁸. In der Zielsetzung des Programms heißt es:

Für den Neustart der Kultur auf und hinter der Bühne spielt das Publikum die zentrale Rolle: #TakePart stellte daher die Bindung und Gewinnung des Publikums in Zeiten der Pandemie in den Fokus. Anknüpfend an die in den Freien Darstellenden Künsten bereits langjährige Praxis der Kunstvermittlung – in der diese häufig kein von der Kunst losgelöster, sondern oftmals integraler Bestandteil ist – wurden im Programm #TakePart Projektvorhaben ermöglicht, die sich mit Fragen nach der Reorganisation und Neuausrichtung in Bezug auf das Publikum beschäftigen, sich den Herausforderungen eines Spielplans in Lockdown-Zeiten stellten oder sich der Bespielung theaterferner Orte und digitaler Räume zuwenden.⁹

Mögliche Formate dieser »Neuausrichtung auf Publikum«¹⁰ waren unter anderem: »Angebote kultureller Partizipation, Maßnahmen des Audience Development, kreative Strategien in der Kommunikations- und Öffentlichkeitsarbeit sowie künstlerische Vorhaben zur Erschließung neuer Publikumsgruppen.«¹¹ In den jeweiligen Antragsphasen konnten mindestens 20.000 und maximal 60.000 € beantragt werden, der Eigenanteil betrug 10 %.¹² Die Antragsunterlagen enthielten ein standardisiertes Antragsformular mit Projektskizze und Kostenfinanzierungsplan, die Lebensläufe der beteiligten Akteur*innen und eine ausführliche Projektbeschreibung. Auf dieser Basis wurden mittels eines iterativen Codierungsverfahrens in der Software MAXQDA die Kategorien *Publikum/Zielgruppe*, *(Digitale) Vermittlung*, *Interaktion/Kommunikation* und *(Digitale) Technologien* aus dem Material analysiert. Zusätzlich wurden innerhalb der Software Memos angelegt, auf deren Basis anschließend Fragestellungen entwickelt wurden, die Grundstein des Leitfadens daran anknüpfender Interviews wurden.¹³ Das Sample der Interviewten bestand aus neun im Vorfeld ausgewählten, externen Digitalexpert*innen sowie sechs Projektorganisator*innen, die im Zuge des #TakePart-Programms des *Fonds Darstellende Künste* gefördert wurden. Die Auswahl erfolgte bei den Expert*innen aufgrund der Qualifikation, Bekanntheit und Vernetzung der jeweiligen Personen, bei den Projektdurchführenden eher zufällig auf Basis der Vorauswahl geförderter Projekte. Mit dieser Mischung sollten zum einen der Aktualität der geförderten Projektansätze Rechnung getragen werden, zum anderen die Heterogenität der zum Teil langjährigen, singulären Expertisen im Bereich der digitalen Darstellenden Künste Berücksichtigung finden. Der Fragebogen setzte die Schwerpunkte Vermittlungsarbeit, Publikumserreichung, Kultur(en) der Digitalität und Kulturförderung/-politik und stellte 30 offene Fragen zu den Vorerfahrungen und Wissensbeständen, Lernprozessen während der

8 Fonds Darstellende Künste e. V. (2022): #TAKEPART | Publikumsgewinnung, <https://www.fonds-daku.de/takepart/> [06.01.2022].

9 Ebd.

10 Ebd.

11 Ebd.

12 Ebd.

13 Vgl. Gläser, Jochen/Laudel, Grit (2009): Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen. 3. Auflage. VS Verlag. 115ff. sowie 142ff.

Pandemie, Chancen, Herausforderungen und zu den Trends sowie den eigenen Einschätzungen und Positionierungen zu diesen Themen. Die Interviews wurden von einer Person im Homeoffice via Zoom geführt und das Audio mittels der Software aufgezeichnet. Die Transkription erfolgte nach einfachen Transkriptionsregeln, sodass die nonverbalen Zögerungslaute der Sprecher*innen nicht transkribiert wurden. Pausen über vier Sekunden wurden gekennzeichnet, waren aber in der weiteren Auswertung nicht von Belang. Der Text wurde übernommen, wie er gesprochen wurde.¹⁴

Das Vorgehen der Studie ist explorativ: Dies ist dem Umstand geschuldet, dass zwar vielfach gefordert wird, die Themenfelder Digitalität, Theater und Publikum stärker zu verknüpfen und in Zukunft intensiver zu bearbeiten,¹⁵ jedoch nur wenig Studien und Forschungsprojekte existieren, die diese Ansätze tatsächlich untersuchen. Daran anknüpfend versucht diese Studie das Feld der Darstellenden Künste überblicksartig zu erfassen und erste Einblicke in das Feld digitaler Produktionsweisen zu ermöglichen. Die Daten aus Interviews und Förderanträgen wurden in einem mehrstufigen, iterativen Verfahren codiert, das sich an der Grounded Theory Methodology orientiert und erste Theorieansätze aus dem Datenmaterial generiert.¹⁶ In mehreren Schritten wurden die für das Forschungsunternehmen relevanten Konzepte und Themen aus den erhobenen Daten analysiert, untereinander verglichen und verdichtet; diese Arbeit wurde von begleitenden Memos unterstützt, in denen Fragen, Details oder Gedanken notiert wurden. Zudem wurden in den Memos erste Hinweise für Ansatzpunkte in einer ergänzenden Theoriercherche festgehalten. Im Auswertungsprozess zeigte sich schnell, dass die oben genannten Schwerpunkte mit den Themen künstlerische Arbeit, Produktion, Formate, Personal, Kulturpolitik und digitales Theater korrespondierten. In der folgenden Darstellung werden die Ergebnisse mit bestehender Theorie und kulturpolitischer Praxis verknüpft.

Im folgenden Text wurden manche der Zitate zur besseren Lesbarkeit gekürzt bzw. der Satzbau im Sinne der Aussage leicht umgestellt. Zudem wurde indirekte Rede in der Vergangenheitsform wiedergegeben, um die Situationsbedingtheit der Aussagen zu betonen, statt das zitierte Material durch eine Präsenzform allgemeingültig erscheinen zu lassen.¹⁷ Wenn im Folgenden von »Forschungsteilnehmer*innen« oder »Gesprächspartner*innen« die Rede ist, umfasst die Reichweite der Aussage sowohl die Gruppe der

-
- 14 Vgl. für eine ausführliche Darstellung Claussen, Jens/Jankowski, Dana/Dawi, Florian (2020): Aufnehmen, abtippen, analysieren. Wegweiser zur Durchführung von Interview und Transkription. 48ff., https://www.academia.edu/43431429/AUFNEHMEN_ABTIPPEN_ANALYSIEREN_Wegweise_r_zur_Durchf%2525C3%2525BChrung_von_Interview_und_Transkript [30.01.2022].
- 15 Zuletzt hat die futureStage Research Group des metaLAB der Universität Harvard im Rahmen eines globalen Forschungsprojekts ein Manifest zur Bühne der Zukunft verfasst, im englischen Original hier: <https://mlml.io/p/futurestage/> [14.06.2022] und in deutscher Übersetzung hier: https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=20469:theaterbrie_f-aus-harvard&catid=448&Itemid=99 [14.06.2022] nachzulesen.
- 16 Vgl. für eine ausführliche Darstellung Breuer, Franz (2009): Reflexive Grounded-Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis. VS Verlag. 69ff.
- 17 »Ein*e Expert*in beschrieb unter dem Stichwort »unsichtbare Digitalität« beispielsweise den Einsatz von Technik im Bühnenbild« statt »Ein*e Expert*in beschreibt ...«.

externen Expert*innen als auch die der Projektorganisator*innen. Ansonsten differenziert der Bericht zwischen einzelnen Aussagen (»ein*e Projektorganisatorin merkte an«) und gruppenbezogenen Aussagen der »externen Expert*innen« und »Projektorganisator*innen«. Wir haben uns dazu entschlossen, alle Forschungsteilnehmer*innen innerhalb des Anonymisierungsverfahrens zu gendern, um sicherzustellen, dass Forschende und Lesende bei der Bewertung der Aussagen nicht durch den Gender Bias¹⁸ beeinflusst werden. Der Text kursiviert *weiß* und verwendet einen großen Anfangsbuchstaben für die Positionierung Schwarz¹⁹, um deutlich zu machen, dass es sich um Konzepte und nicht um die Beschreibung von Hautfarben handelt. Schwarz und *weiß* bezeichnen gesellschaftliche Positionen – »Schwarzsein«²⁰, schreibt Tupoka Ogette, »bedeutet, dass Menschen durch gemeinsame Erfahrungen von Rassismus miteinander verbunden sind und auf eine bestimmte Art und Weise von der Gesellschaft wahrgenommen werden.«²⁰ *Weiß* wiederum »eine soziale Position in der hierarchischen, rassistischen Ordnung – und zwar weit oben«. In unserer Gesellschaft erlaubt sie Menschen, »aufgrund der Herkunft und der Erscheinung [...] nicht als weniger wertvolle Andere, Fremde oder Normabweichende wahrgenommen zu werden«.²¹

1.2 Ausgangslage und theoretische Kontextualisierung

Die vorliegende Studie geht davon aus, dass in der Forcierung des Publikums ein zentraler Innovationsfaktor liegt, um alternative Lösungen für das Theater als Institution und als Kunstform nachvollziehbar zu machen. Erlernte Prinzipien aus dem Internet haben enorme Auswirkungen auf analoge Selbstverständnisse. Das Internet kann als kollektive Unternehmung verstanden werden, die durch die Beteiligung von Milliarden von User*innen wächst und lernt. Während das Theater in den vergangenen 200 Jahren seine Zuschauer*innen am liebsten bespielte, statt ihren Input einzufordern, zuzulassen und zu nutzen, scheint es für eine bessere Orientierung an den Rezipient*innen naheliegend, sich an digitalen Strukturen zu orientieren: Interaktionen aller Wirtschafts- und Lebensbereiche werden zunehmend auf Plattform-Ökosystemen organisiert.²² Dabei treten die meisten Plattformen vor allem als kapitalistische Matchmaker für externe Produzent*innen und Kund*innen mit dem Ziel der Wertschöpfung auf, indem sie beispielsweise als Teil der Sharing Economy Tauschmodelle generieren oder ausbauen und für Betrieb und Abwicklung der Transaktion oder Dienstleistung Gebühren einbehalten.²³ Dennoch

18 Vgl. Abteilung Gleichstellung und Diversität der Universität Wien (2019): Wissenschaftskarriere und Gender Bias. Handreichung für Kommissionen und Panels. https://gleichbehandlung.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/p_gleichbehandlung/Leitfaden-web_Auflage2_19-10-31.pdf [30.01.2022].

19 Diversity Arts Culture (2021): Schwarz. In: Diversity Arts Culture Wörterbuch. <https://diversity-arts-culture.berlin/woerterbuch/schwarz> [30.01.2022].

20 Ogette, Tupoka zitiert nach Kurt, Şeyda (2021): Radikale Zärtlichkeit. Warum Liebe politisch ist. Harper Collins. 24.

21 Kurt (2021): 25.

22 Jaeckel, Michael (2017): Die Macht der digitalen Plattformen. Wegweiser im Zeitalter einer expandierenden Digitalosphäre und künstlicher Intelligenz. Springer VS, S. VIII.

23 Beispiele der Sharing Economy sind etwa DriveNow, Airbnb, vgl. ebd. 37ff.

ermöglichen Plattformprinzipien auch Formen des »selbstlosen Teilens«, die nicht zu- vorderst auf Gewinnerzielung ausgelegt sind.²⁴ Diese Strukturen lassen sich auch auf Kunstbetriebe wie das Theater übertragen, um so die soziale Interaktion zwischen und mit Besuchenden zu intensivieren, den Austausch und die Partizipationschancen zu fördern, unterschiedliche Ressourcen zu nutzen und neue Formate zu erproben. In Bezug auf das Theater bedeutet dies, die sozialen Praktiken, die zu Kreation, Produktion und Rezeption führen, neu zu konfigurieren und ausgehend von den Potenzialen des Publikums zu denken, um die fortschreitende Komplexität der Wirklichkeiten anzuerkennen. Das Ziel ist nicht, den gesamten Wissensapparat des Theaters zu flexibilisieren, sondern diejenigen Routinetätigkeiten abzubauen, die keine Lösungen für die sich ständig verändernde, gesellschaftliche Ausgangslage liefern. Gerade im Feld der Darstellenden Künste lässt sich eine starke Abgrenzung vom Digitalen beobachten. Im Kontext dieser Kunstform wird nicht selten das Klischee reproduziert, dass die Anwendung neuer technischer Systeme negative Auswirkungen auf die Qualität der Arbeiten haben könnte. Demnach funktioniert Kunst nur an realen Orten, in leiblicher Präsenz und durch das Zusammenspiel der Darsteller*innen auf der Bühne. In dieser Interpretation offenbart sich, dass viele Akteur*innen dieses Feldes noch von einer möglichen Trennung zwischen der analogen und digitalen Welt ausgehen.

Dabei ist längst offensichtlich, dass der Prozess der Digitalisierung zunehmend die analoge Wirklichkeit überschreibt und neue Formen des Sozialen etabliert, indem immer größere Teile menschlicher Aktivitäten umfasst werden: Die Reproduktionsweisen gesellschaftlicher Felder werden ebenso verändert wie die Arbeits- und Lebensgestaltung der Menschen. Der Begriff Digitalisierung umschreibt dabei eine Vielfalt von Entwicklungen und Phänomenen – etwa Künstliche Intelligenz, Big Data, soziale Netzwerke – sowie die sich verändernden oder gänzlich neuen Praktiken, die mit ihnen einhergehen.²⁵ Konsument*innen kaufen Hörbücher, haben Abonnements bei internationalen Musik- und Filmstreamingangebietern, verfolgen die Inhalte auf dem First und Second Screen²⁶ und kommentieren sie im Messagingdienst auf dem dritten Bildschirm. Zu diesem Phänomen gehört auch, dass viele Vorgänge gar nicht mehr als technisch wahrgenommen werden, algorithmisierte Prozesse in ihrer Komplexität nur noch für vereinzelte Expert*innen verständlich erscheinen oder sich die Zeitlichkeiten hin zu einer Asynchronität verschieben.²⁷ Ebenso gehört der Umstand dazu, dass die Digitali-

24 Beispiele für dieses klassische Sharing sind unterschiedliche Plattformen für Foodsharing, Kleidersharing oder -tausch sowie private Tauschbörsen, Zu-verschenken-Gruppen und natürlich öffentliche Bibliotheken.

25 Mäenpää, Marjo/Suominen, Jaakko (2021): Digitization and Digitalization – Where we come from. In: DeVereaux, Constance/Höhne, Steffen/Tröndle, Martin/Mäenpää, Marjo (Hg.): *Journal of Cultural Management and Cultural Policy/Zeitschrift für Kulturmanagement und Kulturpolitik*, Vol. 7, Issue 1: Digital Arts and Culture – Transformation or Transgression? 9–22, hier 9, https://jcmcp.org/wp-content/uploads/2021/05/JCMCP_2021-1_editorial-conversation.pdf [30.01.2022].

26 Vgl. Busemann, Katrin/Tippelt, Florian (2014): Second Screen: Parallelnutzung von Fernsehen und Internet. In: *Media Perspektiven* 7–8/2014. 408–416, https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2014/0708-2014_Busemann_Tippelt.pdf [30.01.2022].

27 Klein, Kristin (2019): Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität. In: *Zeitschrift Kunst Medien Bil-*

sierung von einer Sprachnot gekennzeichnet ist, weil es für viele Vorgänge einfach noch keine Begriffe und Beschreibungen gibt.²⁸ Während viele Theater nicht einmal standardmäßig über WLAN verfügen (externe*r Expert*in 3, externe*r Expert*in 7), hat sich die Technik in unserem Alltag bereits zu einem unsichtbaren Begleiter entwickelt. Das Paradigma der Postdigitalität erklärt die Selbstverständlichkeit, mit der diese Technologien mittlerweile unseren Alltag durchziehen und Wahrnehmungs- sowie Vorstellungswelten verändern. Die Trennung²⁹ in »digitale« und »analoge« Prozesse ist keine produktive Analysekategorie mehr, weil sie die vielen ko-konstitutiven Verbindungen zwischen Technik und Mensch außer Acht lässt. Hier erscheinen theoretische Ansätze wie die Akteur-Netzwerk-Theorie³⁰ oder der Posthumanismus³¹ gewinnbringend, die nicht zuletzt auch ökologische, politische und soziale Kontexte in den Blick nehmen. Für den Theaterbetrieb bedeuten diese Überlegungen vor allem, sich darüber klar zu werden, dass Technologien kein »farbloses Tablett [sind], auf dem das Kunstmenü serviert wird«³², sondern anzuerkennen, dass Technologien selbst Inhalte darstellen, Themen vorgeben, Auseinandersetzungen forcieren. Vor dieser Folie versucht diese Studie eine perspektivische Vielfalt einzunehmen und nicht aus dem Blick zu verlieren, dass auch der Einsatz von Technik entsprechende Auswirkungen auf die Interaktion und Kommunikation mit dem Publikum hat.

Das Kunstfeld reagiert nur verhalten auf technische und postdigitale Entwicklungen. In den meisten Institutionen und bei Akteur*innen der freien Szene wird weiterhin entsprechend einem tradierten Kanon produziert. Dies gilt gleichermaßen für die damit verbundenen Vermittlungsleistungen. Auch im Feld der Darstellenden Künste agieren eher wenige Künstler*innen – das ist zumindest die Vorannahme zur Studie – ganz bewusst entsprechend den neuen Möglichkeiten. Spätestens durch die Coronapandemie ist die unzureichende Auseinandersetzung mit digitalen Produktions- und Vermittlungsleistungen offensichtlich geworden. Der Lockdown unterbrach den Kontakt zum Publikum und erzwang (rein) digitale Produktions- und Vermittlungsformate. Seitdem versucht der Betrieb den programmatischen Umzug in die Digitalität – wie sich später

dung 2019. 16–25, hier 17, <http://zkmb.de/wp-content/uploads/2019/10/Postdigital-Landscapes.pdf> [30.01.2022].

28 Jaeckel (2017): VII.

29 Expert*innen wie Jaakko Suominen betonen, dass Analogität dabei gar nicht das Gegenteil zu Digitalität sei; um zwischen computerbasierten Prozessen und nicht-computerbasierten Prozessen zu unterscheiden, schlägt er die Dichotomie digital und nicht-digital vor. »Digital and analog both refer to ways of storing and presenting information. In a digital framework, phenomena are coded into symbols, whereas in an analog framework, the method of storage is analogous (!) in relation to the depicted subject: in a digital thermometer, the liquid pillar expands and contracts according to the temperature, and on an LP record, the distance and depth of the grooves show the alteration of frequencies and dynamics.« Mäenpää, Marjo/Suominen, Jaakko (2021): 10.

30 Latour, Bruno (2005): *Reassembling the Social – An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press, <https://sociologiaviettiocotidiane.ro/texte/latour-bruno-reassembling-the-social.pdf> [30.01.2022].

31 Adams, Catherine/Thompson, Terrie Lynn (2016): *Researching a Posthuman World. Interviews with Digital Objects*. Palgrave Pivot.

32 Kerlin (2019): 462.

noch zeigen wird, eher mit mittelmäßigen Erfolgen. Dabei lassen sich zwei zentrale Problembereiche benennen: Die Darstellenden Künste haben in den vergangenen Jahren die Auseinandersetzung mit digitalen Technologien weitgehend vermieden. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass dieses Versäumnis auch durch den Umstand begründet ist, dass innovative Tendenzen im Theater sich vornehmlich auf die Kunstproduktion beschränken, sich jedoch wenig mit dem Publikum auseinandersetzen.³³ Beide Aspekte weisen darauf hin, dass sich die Darstellenden Künste weiterentwickeln und an einem neuen Selbstverständnis arbeiten müssen. Im Kontext des gesellschaftlichen Wandels stellt sich durchaus die Frage, wie eine digitale Transformation der Darstellenden Künste aussehen müsste, um den Selbstverständnissen und Bedürfnissen eines digitalen Publikums besser zu entsprechen, welche Formen des Theatermachens dabei wirksam werden sollten und welche institutionellen Voraussetzungen dafür notwendig wären. Der vorliegende Text versucht erste Antworten auf diese Fragen zu geben. Aus Sicht dieser Studie ist davon auszugehen, dass in der Fokussierung auf das Publikum ein zentraler Innovationsfaktor liegt, um alternative Lösungen für das Theater als Institution und als Kunstform nachvollziehbar zu machen. Erlernte Prinzipien aus dem Internet können – so die These – enorme Auswirkungen auf die Selbstverständnisse und Potenziale der Institutionen haben.

2. Darstellende Künste im digitalen Wandel

Eine Frage, die sich im Forschungsverlauf immer wieder gestellt hat, war die nach einer Definition: Was macht Theater digital? Etwa der Umzug ins Internet? Der Verzicht aufs Foyer? Oder reicht bereits ein programmiertes Bühnenelement? In seiner Nominaldefinition verstehen wir Theater meistens als

Vorgänge[, die] in ihrer Grundstruktur dadurch gekennzeichnet sind, dass menschliche Akteure – in welcher Form auch immer – fiktive Rollen, Personen oder Figuren verkörpern, während gleichzeitig und am gleichen Ort andere Personen zuschauen. Dabei wird vorausgesetzt, dass die für solche Vorgänge konstitutiven Handlungsrollen als Darsteller und als Zuschauer von den Beteiligten jeweils bewusst eingenommen und erfüllt werden. Alle Vorgänge zwischen Menschen, die diese Strukturen aufweisen, sind demnach als Theater zu bezeichnen – unabhängig davon, ob sie sich in Gestalt öffentlicher Veranstaltungen, innerhalb einer geschlossenen Gruppe oder auch im Rahmen nicht-öffentlicher Probearbeiten ereignen.³⁴

Folgt man diesem Ansatz, könnte man zu dem Schluss kommen, dass digitales Theater sich beispielsweise durch den Einbezug nichtmenschlicher Akteur*innen oder durch die

33 Höhne, Steffen (2012): Das Theaterpublikum. Veränderungen von der Aufklärung bis in die Gegenwart. In: Jahrbuch Kulturmanagement 2012, (1). 29–52, hier 34, <https://www.fachverband-kulturmanagement.org/das-theaterpublikum/> [30.01.2022].

34 Hoppe, Hans (2003): Theater und Pädagogik. Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit. Lit Verlag. 12.

Distanz zwischen oder Nicht-Kopräsenz von Publikum und Performer*innen auszeichnen – was zu kurz greift. In der Kommunikation wird klassischerweise zwischen einer »Digitalisierung des Theaters« und einem »digitalen Theater« unterschieden: Während sich einzelne Arbeitsschritte wie das Notieren von Regieanweisungen digitalisieren, also relativ schnell von Papier auf Tablet umstellen lassen, benötigt ein digitaler Theaterbetrieb mehr Veränderung und andere Formen der Zusammenarbeit (externe*r Expert*in 3: 21). »[O]ft genug [wird] die Digitalität mit der Digitalisierung verwechselt. [...] Digitalität [...] ist mehr als die transmediale Übertragung, sondern bezieht sich auf ihre eigenen Regeln und Möglichkeiten. Entsprechend erfordert ein komplexes digitales Theater – anstelle eines irgendwie digitalisierten – einiges an Technologie und technischer Kompetenz, vor allem aber eine veränderte, differenzierte Dramaturgie.«³⁵ Hinweise darauf, was diese Dramaturgien auszeichnet, findet der Medienkünstler Arne Vogelgesang in den performativen Techniken, Beziehungen zu Zuschauer*innen oder Rollen- und Figurenarbeit von YouTube, Twitch, TikTok, Chats, Foren und (Micro-)Blogging-Sites, die er allesamt als »eine über Jahrzehnte gereifte theatrale Praxis im Internet«³⁶ beschreibt. Angesichts der noch vorhandenen Unschärfen im Feld arbeitet diese Studie mit Realdefinitionen³⁷, also mit den empirischen Beschreibungen der Forschungsteilnehmer*innen, die sie als wesentlich für digitales Theater benennen.

2.1 Selbstverständnisse eines digitalen Theaters

Theater gilt vornehmlich als »Anti-Maschine«³⁸ – eine Perspektive, die in vielerlei Hinsicht dazu führt, dass die neuen technisch-handwerklichen Möglichkeiten des Digitalen nicht ausreichend mit ästhetischen und inhaltlichen Anliegen verbunden werden. Mit Blick auf den Umstand, dass Theater eine große Aneignungsmaschine ist, die stets aktuelle Techniken aufnimmt und weiterentwickelt, zeigt sich in dieser Konzeptionalisierung nicht nur ein Denkfehler, sondern auch eine zentrale, kulturpolitische Herausforderung, die – wie sich noch herausstellen wird – Weiterbildungen in künstlerischen und technischen Positionen erfordert.

2.1.1 Sichtbare und unsichtbare Digitalität

Projektorganisator*innen und externe Expert*innen sind mehrheitlich der Ansicht, dass die Digitalität die Darstellenden Künste vor große Herausforderungen stellt, aber auch neue ästhetische, formale und inhaltliche Potenziale bereithält. Die meisten Projektteilnehmer*innen beurteilten die Entwicklungen im Feld der Darstellenden Künste als eher langsam; mehrere externe Expert*innen merkten in diesem Zusammenhang an, dass die

35 Esch, Christian (2020): Jenseits des Echoraums. Digitalisierung und Digitalität als Chancen für ein Theater nach Corona. In: Pfof, Haiko/Renfordt, Wilma/Schreiber, Falk (Hg.): Lernen aus dem Lockdown. Nachdenken über Freies Theater. Apple Books. 111–120, hier o. A.

36 Vogelgesang, Arne (2020): Diese 7 einfachen Sätze werden dir dabei helfen, das Theater endlich ins Internet zu bringen. In: Pfof, Haiko/Renfordt, Wilma/Schreiber, Falk (Hg.): Lernen aus dem Lockdown. Nachdenken über Freies Theater. 97–104, hier o. A.

37 Tausendpfund, Markus (2018): Quantitative Methoden in der Politikwissenschaft. Eine Einführung. Springer VS. 9f.

38 Kerlin (2019): 461.

Darstellenden Künste seit Jahrzehnten innerhalb digitaler Prozesse arbeiten, auch wenn diese formal selten auf der Bühne ausgestellt werden: Von der Verwaltung über den Ticketverkauf bis hin zur Öffentlichkeitsarbeit sei ein großer Teil der Arbeit in Theatern digital, nur würden diese Arbeitsstrukturen bisher noch nicht als Teil der Kunst mitreflektiert werden (externe*r Expert*in 6). Auch auf der Bühne spielt Digitalität bereits eine Rolle – ein*e Expert*in beschrieb unter dem Stichwort »unsichtbare Digitalität« beispielsweise den Einsatz von Technik im Bühnenbild, die von Zuschauer*innen gar nicht bemerkt werden würde, aber einen starken Einfluss auf die Bühnensituation habe, etwa durch den Einsatz von Bewegungssensoren, die automatisiert Soundfiles abspielen. Das seien »Interaktionssituationen [...], die eigentlich extrem digital sind, aber die Digitalität macht sich an keiner Stelle wirklich bemerkbar« (externe*r Expert*in 1: 19). Ein weiteres Beispiel für diese unsichtbaren Prozesse sind etwa eine programmierte Lichtanlage, deren unterschiedliche Settings und Stimmungen manuell gar nicht mehr ausführbar wären (Expert*in 1: 19).

Zentrales Merkmal ist an dieser Stelle, dass es im Theater digitale Prozesse gibt, die nicht unbedingt vom Publikum bemerkt werden, aber entscheidend für die Ästhetik der Bühnensituation sind. Durch die Zusammenarbeit von Programmierer*in und Maschine erscheinen die Abläufe viel flüssiger, als wenn Menschen auf Knöpfe drücken. Unsichtbare digitale Prozesse machen ihren Technikeinsatz nicht sichtbar, vielmehr wird Technik eingesetzt, um ein bestimmtes ästhetisches Ziel zu erreichen. Dafür ist es notwendig, dass technische und künstlerische Arbeitsbereiche miteinander kommunizieren und gemeinsam an der künstlerischen Umsetzung arbeiten. Um die jeweiligen Möglichkeiten optimal zu nutzen, müssen die beteiligten Personen sowohl technische als auch künstlerische Fertigkeiten besitzen³⁹ und lernen im Laufe ihrer Arbeit beispielsweise die unterschiedlichen Lichtsituationen des Bühnenraums oder technische Möglichkeiten der Beschallungsanlage kennen. Aber sowohl externe Expert*innen als auch Projektorganisator*innen bemerkten kritisch, dass aktuell die Möglichkeiten des technischen Equipments, das während der Pandemie angeschafft wurde, noch gar nicht vollständig ausgeschöpft und eingesetzt werden könnten. Die Coronapandemie sei ein wichtiger Impuls gewesen, um die technische Ausstattung zu erweitern; die nächste Aufgabe liege nun darin, das Theater als Kunstform weiterzuentwickeln:

Wie kann ich ein Theater im Netz im weitesten Sinne machen? Wie funktioniert eine Social-Media-Plattform im dreidimensionalen oder im zweidimensionalen Raum? Was kann ich im einen erzählen, was geht im anderen nicht? Also das sind alles Dinge, die gilt es irgendwie zu reflektieren. [...] [E]s ändert sich auch die Art und Weise, wie wir erzählen. Mit welchen Mitteln und Technologien wir erzählen. (externe*r Expert*in 6: 23)

Um diesen Fragen zu begegnen, benötigt es vor allem neue Wissensbestände im Feld der Darstellenden Künste. Gerade die digitalen Expert*innen machen deutlich, dass andere Expertisen notwendig sind oder eingebunden werden müssen (Expert*in 3: 21). In diesem Zusammenhang wurde in vielen Interviews darauf hingewiesen, dass es einerseits

39 Diese Schnittstelle ist beispielhaft für die Verbindung von Technischem und Künstlerischem im digitalen Theater, wie sich im weiteren Verlauf zeigen wird.

Personen braucht, die das Handwerkszeug besitzen, um beispielsweise Streams oder digitale Übertragungen überhaupt möglich zu machen. Diese Personen würden sich dadurch anders in der digitalen Sphäre bewegen, aber auch ein Verständnis davon besitzen, dass eine Produktion im digitalen Raum auch mit anderen Ästhetiken und Narrativen arbeiten muss (Expert*in 6: 23). Für diesen Transformationsprozess braucht es einen Aufbau und eine Ausweitung von Spezialwissen, das dazu beiträgt, neue Regeln in das System Theater einzuspeisen. Hier offenbart sich aber ein Problem, das im Kontext einer Kulturpolitik der Transformation – etwa durch die Kulturpolitische Gesellschaft⁴⁰ – derzeit bereits diskutiert wird: Im Kulturbereich mangelt es an einer Kultur der Weiterbildung in den Systemen. Bisher haben die meisten Beschäftigten bei Antritt ihrer Position quasi ausgelernt – neues Wissen erhalten die Akteur*innen dann nur noch durch die Praxis selbst oder durch eigenständig motiviertes Lernen. Folglich braucht es Fortbildungsprogramme für Institutionen, Räume des gemeinsamen Lernens und Austausches über neue Herangehensweisen und gemachte Erfahrungen über Institutionen hinweg, die wiederum ihren Mitarbeiter*innen Zeit und Ressourcen zur Verfügung stellen. Entsprechend diesem Grundverständnis bedarf es ebenfalls einer Anpassung der Curricula von Studiengängen oder Ausbildungen sowie der Entwicklung neuer Ausbildungsberufe gemäß aktuellen Bedürfnislagen.

In Bezug auf eine mögliche Kompetenzentwicklung weisen die Interviewpartner*innen aber auch immer wieder auf die begrenzten Möglichkeiten hin: Die Ästhetiken der Computerspielebranche beispielsweise würden von mehreren Hunderten ausgebildeter Programmierer*innen oder Designer*innen erstellt. Diese Games beeinflussen die digitalen Sehgewohnheiten massiv. Im Vergleich dazu würden künstlerische Produktionen mit weniger Budgets in ähnlichen Feldern oftmals profan wirken (Expert*in 2: 24). Ein direkter Vergleich oder eine Annäherung zwischen den Disziplinen dürfte daher relativ schwierig sein. Dennoch erscheint es sinnvoll, die grundsätzlichen Prinzipien der Spielemacher*innen als Referenz für die Weiterentwicklung der Darstellenden Künste zu nutzen und ebenfalls entsprechend ausgebildete Expert*innen wie Coder*innen, Filmspezialist*innen, Programmierer*innen zu beschäftigen (externe*r Expert*in 6: 25).

Angesichts der Vielfalt an benötigtem Wissen und Fähigkeiten wird es nicht möglich sein, dieses immer innerhalb der eigenen Institution aufzubauen. Somit müssen Kulturmacher*innen in die Lage versetzt werden, sich die richtigen Wissensbestände ins System zu holen und mit Fähigkeiten von außen besser zu kooperieren, um »punktuell Personal [...] mit dazu[zunehmen« (externe*r Expert*in 6: 25). Diese neuen Formen der Zusammenarbeit rufen ganz eigene Kontroversen und Konflikte hervor. In diesem Zusammenhang verwies eine*r der Interviewpartner*innen auf die ungleiche Bezahlung, denn es sei »schwer zu rechtfertigen [...], dass die Person von außen in zwei Wochen mehr verdient als andere Personen« innerhalb des Systems (externe*r Expert*in 5: 27). Diese Schwierigkeiten lassen sich allerdings nicht vermeiden, um mit den Produktionsbedingungen am Puls der Zeit zu operieren. Langfristig könnten aber Train-the-Trainer-Programme hilfreich sein, in denen Beschäftigte oder Kulturmacher*innen das Wissen von

40 Mohr, Henning (2021): Zeit für Transformation(en). Notwendige Paradigmenwechsel in der Kulturpolitik. In: Politik & Kultur 9/2021.

den temporär beauftragten Expert*innen erlernen, um dieses letztendlich selbst im System anwenden zu können.

2.1.2 Historischer Exkurs: Theater als Aneignungsmaschine

Zu Beginn des Kapitels wurde die Denkfigur des Theaters als Anti-Maschine bereits erwähnt. Um die folgenden Ausführungen in Kapitel 2 und 3 in einen größeren Kontext zu stellen und aufzuzeigen, dass die Trennung von Technik, Ästhetik und Inhalt – im Sinne der funktionalen Differenzierung der Institutionen – in unterschiedliche Spezialgebiete eine der eher wenig hilfreichen Entwicklungen der Neuzeit ist, soll an dieser Stelle zumindest kurz auf die historische Entwicklung theatraler Technikadaption eingegangen werden. Sowohl externe Expert*innen als auch Projektorganisator*innen teilten die Einschätzung, dass die Digitalisierung im Feld der Darstellenden Künste in den nächsten Jahren einen Aufschwung erfahren wird, sodass die Anzahl der digitalen Produktionen und der Ensembles, die digitale Arbeiten produzieren, ansteigen werde. Vor allem die externen Expert*innen beurteilten dies nicht nur aus der Beobachter*innenposition im Feld, sondern auch mit Hinblick auf die historische Entwicklung des Theaters: »Theater ist eine ganz, ganz große Aneignungsmaschine« (externe*r Expert*in 7: 26) – es habe sich zentrale (medien)technologische Errungenschaften immer zu eigen gemacht: Die Elektrifizierung des Theaters, etwa in Form der Entwicklung vom Gaslicht bis zur Installation von Scheinwerfern oder der Erfindung der Drehbühne, beeinflusst nicht nur Bühnentechnik und Bühnenbeleuchtung, sondern entwickelt auch Wechselwirkungen zwischen Kunst und Technik, verändert Kommunikationsbedingungen, führt zu neuen Formen sozialer Gemeinschaften und mentaler Konstitutionen.⁴¹

Eine getrennte Betrachtung von technischen Grundstrukturen, künstlerischen Entscheidungen und Ästhetik ist daher wenig sinnvoll, da diese Herangehensweise verschleiert, wie und auf welche Weise die performative Arbeit durch »nicht-menschliche Akteure wie Maschinen, Apparate, Dinge, Medien, Systeme und Infrastrukturen mitbestimmt wird und wie auch eine überpersonale oder intersubjektive Weitergabe von Praktiken und technisches Wissen in Produktionsprozesse einwirken«⁴². Ähnlich wie der »Auftritt« der Elektrizität am 30. Mai 1891 auf der elektrotechnischen Ausstellung in Frankfurt a.M. als »Göttin des Lichtes« die »ästhetischen Zusammenhänge des ausgehenden 19. Jahrhunderts [...] erklärt«⁴³ und beispielhaft für Fortschrittsglauben, Konsumkultur, Popularisierung der Wissenschaft, Akzeptanzzerzeugung für neue Technologien steht,⁴⁴ bedeutet auch die Auseinandersetzung des Theaters mit der Digitalität mehr als ein »gelangweiltes [...] Scrollen« durch Instagram-, Twitter- und

41 Vgl. für eine ausführliche Darstellung dieser Entwicklungen z.B. Otto, Ulf (2020): *Das Theater der Elektrizität. Technologie und Spektakel im ausgehenden 19. Jahrhundert*. Springer VS.

42 Dreckmann, Kathrin/Butte, Maren/Vomberg, Elfi (2020) (Hg.): *Einleitung. Technologien des Performativen*. In: Dies.: *Technologien des Performativen. Das Theater und seine Techniken*. transcript Verlag. 11–22, hier 12, https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/ff/07/19/ts5379_1v4Pjg5gDnDL7h.pdf [13.06.2022].

43 Otto (2020): X.

44 Ebd.

Facebook-Feeds⁴⁵. Wie die Elektrifizierung stellen aktuelle Kulturen der Digitalität das ganze System Theater erneut vor Fragen nach den »Wechselverhältnissen von Kunst und Technik, nach dem, was Technik mit Kunst macht und Kunst mit Technik«⁴⁶. Welche neuen Bedingungen von Theaterarbeit ergeben sich aus der Digitalität? Welche Möglichkeiten, die bereits veränderte Welt zu repräsentieren? Vor dem Hintergrund dieser technologischen Bedingtheit von Theater begründen auch viele Expert*innen, dass sich die Darstellenden Künste der Digitalisierung nicht verschließen oder diese »aussitzen« könnten.

[W]enn Theater kein Archiv ist und kein Museum sein soll – und das ist es nicht, das kann es gar nicht sein, dazu ist es zu immateriell und zu jetzig – hat es gar keine Wahl. [...] Wir sehen ja, wo Künstler*innen und wo die freie Szene hindrängt. [...] Es dauert nur eine Zeit, bis es passiert. Aber es kommt. (externe*r Expert*in 7: 26)

2.2 Prinzipien und Praktiken eines digitalen Theaters

In unserer Analyse haben sich drei zentrale digitale Praxisformen einer möglichen Aneignung digitaler Produktionsweisen gezeigt: Hacking, Sharing und Community Building. Im Folgenden werden diese drei Praktiken als zentrale Prinzipien beschrieben, durch die das Theater als Institution von einem klassisch hierarchisch organisierten Spielbetrieb hin zu einer interaktiven Plattform transformiert werden könnte. Dafür ist es allerdings notwendig, dass tradierte Strukturen, Prozesse und Arbeitsweisen kollektiv untersucht und mit geteilten Wissensbeständen ergänzt bzw. überarbeitet werden. Von diesen Prinzipien können auch die Akteur*innen der freien Szene profitieren, da auch sie ein anderes Produktionsverständnis erlernen müssen, um digitale Technologien und ihre ästhetischen Möglichkeiten zu verwenden.

2.2.1 Sharing, Hacking, Community Building als digitale und transformative Kulturtechniken

Als eine der oben beschriebenen Wechselwirkungen zwischen Digitalität und Theater kann der Fokus auf kollaborative und damit kollektive Arbeits- bzw. Produktionsprozesse gelegt werden. Nicht nur betonte die Mehrzahl der Projektorganisator*innen ihre kollektiven Arbeitszusammenhänge, auch die externen Expert*innen schilderten die Abkehr von einem Geniekult hin zu einer Kultur der Kollektivität, des Teilens (Sharing) und des Hackings, die sie als Bestandteil der digitalen Nerd-Kultur⁴⁷ einordneten. Folgt man dieser Einordnung, würde dies nicht nur eine tiefgreifende Personalveränderung in den Institutionen mit sich führen – auch herkömmliche Hierarchien und Machtverteilungen

45 Fischer, Jan (2021): Möwe.live – punktlive. Als alles noch gut war. In: nachtkritik, https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=20374:moewe-live-punktlive&catid=247&Itemid=40 [13.06.2022].

46 Otto (2020): XI.

47 Vgl. für eine kritische Auseinandersetzung mit dieser Sozialfigur, die zumeist noch cis-männlich und weiß konnotiert ist: Kohout, Annekathrin (2022): Der Nerd. Eine Popkulturgeschichte. C.H. Beck.

im Theater, die sich klassischerweise um die Intendanten(!)-Figur organisieren, müssten hinsichtlich gleichberechtigter, kollektiver Arbeitsformen überarbeitet werden. Die Arbeit an diesen Transformationsherausforderungen kann als Hacking beschrieben werden. Die Definition für eine*n Hacker*in, die am weitesten verbreitet ist, beschreibt eine Person, die durch technische Fähigkeiten und Fertigkeiten Umwege findet und kreative Lösungen im Umgang mit der Begrenztheit von Programmiersprachen, Betriebssystemen und Hardware-Ressourcen entwickelt.

Hacker [...] [haben] beinahe wie Künstler eine Kultur der Zweckentfremdung, des konzeptionellen Bastelns (vgl. Balkin 1998) und der Umcodierung entwickelt [...]. Iterativ ist ihr Vorgehen, mit Versuch und Irrtum, schnell und nah an der Rechenmaschine, immer neue Verzweigungen sowie Ebenen produzierend und die angestammten Kontexte der benutzten Elemente ignorierend. Ein »Hack« fügt Entferntes zusammen und macht es mit einem Mal logisch. Neue Ähnlichkeitssysteme entstehen. Ein Hacker ist oder war also jener, der sich sehr gut in der neuen Materie auskennt, sie gleichsam schafft – und spielerisch mit ihren möglichen Erscheinungsformen operiert.⁴⁸

Eben jene Praktiken von Zweckentfremdung und Umschreibung lassen sich nicht nur beim »klassischen« Hacking, sondern bereits in der Arbeit von Künstler*innengruppen der Freien Szene beobachten. Ein*e Expert*in schilderte etwa, dass Kollektive wie *machina eX* oder *pulk fiktion* an Produktionen arbeiten, die Technologien wie Telegram oder Jitsi nutzen, deren Quellcode als Open Source⁴⁹ zur Verfügung steht und umprogrammiert werden kann. Durch diese Manipulation (Hacking) kann die Software von ihrem ursprünglichen Design zweckentfremdet, sie kann erweitert oder an ihre Grenzen gebracht werden. Diese Form des Hackings geht mit unterschiedlichen Praktiken des digitalen Sharing⁵⁰ einher: Die Materialität von Software erlaubt, dass Quellcode offen zur Verfügung gestellt werden kann, sodass andere User*innen damit arbeiten und diesen selbst hacken können. Die Entwickler*innen stellen den programmierten Code der gesamten Netzwelt kostenfrei zur Verfügung und teilen damit das Ergebnis vieler Stunden kreativen Arbeitens. Zudem handelt es sich sowohl bei Jitsi als auch bei Telegram um soziale Nachrichtendienste. Diese Programme sind ebenfalls auf den Austausch ausgelegt – sozusagen das (Mit-)Teilen von Informationen durch Bilder, Nachrichten, Dateien oder Ähnliches durch die User*innen, die sie verwenden. Zudem sind beide Programme kostenfrei herunterzuladen; folglich wird auch der Zugang geteilt.

48 Liebl, Franz/Düllo, Thomas/Kiel, Martin (2005): Before and After Situationism – Before and After Cultural Studies: The Secret History of Cultural Hacking. In: Dies.: Cultural Hacking. Kunst des Strategischen Handelns. Springer. 13–46, hier 13–14.

49 Vgl. für eine ausführliche Perspektivierung des Open-Source-Gedanken im Theater: Lorenz, Tina (2020): Wie man den Open-Source-Gedanken im Theater implementiert. Text in progress by Tina Lorenz. In: FFT (Hg.): Game On Stage, https://spielundobjekt.de/wp-content/uploads/zine_game-on-stage.pdf [13.06.2022].

50 Vgl. für eine ausführlichere Theoretisierung von Sharing: Kennedy, Jenny (2018): Theorising sharing practice in relation to digital culture. In: Media International Australia, 168 (1), 108–121, <https://sci-hub.se/10.1177/1329878X18783035> [13.06.2022].

2.2.2 Institutionelle Transformationsbedarfe

Im Anschluss an die künstlerische Nutzung stellt sich die Frage, welche Auswirkungen Hacking auf das digitale Theater als Institution haben könnte, etwa indem bestehende Strukturen durch den produktiven Umgang mit Versuch und Irrtum gezielt umcodiert werden. Prinzipiell herrschte bei fast allen Interviewpartner*innen eine große Einigkeit darüber, dass das Theater und damit die ganze Sparte der Darstellenden Künste im postdigitalen Zeitalter seine Form verändern wird und muss. Angesichts dieser großen Übereinstimmung erscheint es paradox, dass dieser Bereich – dies gilt wahrlich nicht nur für die Institutionen – bis heute an einem sehr klassischen Kanon festhält und sich nur langsam für neue Herangehensweisen öffnet.⁵¹ An dieser Stelle zeigt sich ein Transformationsproblem, das den gesamten Kulturbereich durchzieht: Gerade Kultureinrichtungen agieren auf der Programmebene zwar im Modus der kritischen Gesellschaftsreflexion, die dabei artikulierten Forderungen werden allerdings nur bedingt auf das eigene System angewandt und die notwendigen Veränderungen unterbleiben im eigenen Haus. Die erforderlichen Methoden und Instrumente für diese Transformationsprozesse könnten aus dem Change- oder Innovationsmanagement kommen – auch wenn diese Begriffe sicherlich nicht zum klassischen Vokabular der Darstellenden Künste gehören.⁵² An diesen Prinzipien sollten sich auch freie Akteur*innen orientieren, die ebenfalls neue Arbeitsweisen und -methoden erlernen sollten, um sich und ihre Produktionen für ein anderes Publikum zu öffnen.

Eine Auseinandersetzung mit diesen Managementmethoden scheint notwendig zu sein, da die digitale Transformation – das ist bereits deutlich geworden – ohne einen Struktur- und Kulturwandel kaum denkbar ist. Spätestens seit der Coronakrise gibt es im gesamten Kulturbereich eine breite Debatte über Prozesse des Strukturwandels kultureller Infrastrukturen und neue Formen der Zusammenarbeit. In vielen Interviews wird bemängelt, dass die klassische Strukturierung und das kanonisierte Selbstverständnis mit ihren tradierten Kulturtechniken selbstbegrenzend wirken würden. Gerade die externen Expert*innen sehen deshalb die Notwendigkeit, entsprechende Veränderungsprozesse auch in den Darstellenden Künsten ernst zu nehmen und die eigenen Systeme neu aufzustellen. Viele ihrer Äußerungen entsprechen dabei den gängigen Theorien aus dem aktuellen Transformationsdiskurs: Notwendig sei eine kritische Neubestimmung des gesamten Produktionsapparats, von Arbeitsabläufen, Rollen und Funktionen. Daran anknüpfend ist davon auszugehen, dass alle Systembereiche von den hier gemeinten Prozessen der Neudefinition betroffen sein werden und diese mitgestalten müssen – vom Management über Dramaturgie und Audience Development bis hin zu buchhalterischen Prozessen (externe*r Expert*in 6: 7). Daran anknüpfend stellen viele Interviewpartner*innen die Frage, ob die Trennungen zwischen den einzelnen Fachbereichen noch zeitgemäß seien und sich nicht auch neue

51 Esch (2020).

52 Vgl. Deutsches Bergbau-Museum Bochum/Christian-Albrechts-Universität zu Kiel (Hg.) (2019): Hidden Potential. Intrapreneurship in Museumsorganisationen, https://www.bergbaumuseum.de/fileadmin/files/zoo/uploads/flyer/HiddenPotential_-_Intrapreneurship_im_Museum_INTRAF_O-Projektbrochure.pdf [13.06.2022].

Funktionen etwa an den Schnittstellen ergeben, die zur Verbesserung der Abläufe besetzt werden müssen. Dazu passend macht eine*r der interviewten Digitalexpert*innen deutlich, dass »viel mehr miteinander gedacht werden [muss], also viel kollektiver« (externe*r Expert*in 7: 20). Daran anknüpfend setzt sich im Kulturdiskurs mehr und mehr die Erkenntnis durch, dass sich durch die sich ausbreitenden Kultur(en) der Digitalität neue hybride Formationen und Überschneidungen ergeben, die als mögliche kreative Spielfläche für die experimentelle Weiterentwicklung innerhalb von Institutionen genutzt werden können.⁵³ Hierzu muss sich das Grundverständnis verbreiten, dass Institutionen als kulturelles Produkt keinesfalls statisch sind, sondern im Prozess der digitalen Transformation flexibel gestaltbare Einheiten. In einem der Interviews wird allerdings deutlich, dass es noch an einem Bewusstsein für dieses Potenzial fehlt, sodass viele »Künstler*innen an den Häusern die Dimension und die Möglichkeiten, die uns die Digitalisierung bietet, noch gar nicht begriffen haben« (externe*r Expert*in 6: 37). Es fällt vielen schwer, sich aus dem klassischen Verständnis von Organisationen zu lösen. Das ist nicht weiter ungewöhnlich, da diese eine wichtige soziale Funktion erfüllen oder erfüllt haben. Organisationen sind soziale Systeme, die Routinen herausdifferenzieren, um ein bestimmtes Arbeitsergebnis möglichst komplexitätsreduzierend gewährleisten zu können.⁵⁴

Die Eindeutigkeit dieser auf Dauerhaftigkeit ausgerichteten Problemlösungen verschafft den handelnden Akteur*innen zwar Sicherheit, in Bezug auf notwendige Veränderungen wirken Routinen allerdings bewusst blockierend. Es ergeben sich Pfadabhängigkeiten, die eine Suche nach alternativen Wegen im Sinne neuer Handlungsoptionen verhindern. Diese Selbstbegrenzungen werden durch die vielfältigen Bürokratien, Regelungen und Vorschriften seitens der Trägerstrukturen aus Politik und Verwaltung noch verstärkt. Dadurch entstehen weitere Verflechtungen und Wechselwirkungen, die eine Gestaltung von Veränderungen erschweren. So können banal wirkende Auflagen aus dem Denkmalschutz dazu führen, dass notwendige technische Umbauten nicht durchgeführt werden und somit bestimmte Produktionsschritte verkompliziert werden (externe*r Expert*in 7: 28). Diese Aussage frustriert vor allem vor dem Hintergrund, dass bereits 2011 Expert*innen wie Christoph Deeg Forderungen aufgestellt haben wie: »Innerhalb der nächsten fünf Jahre sollten alle Institutionen einen eigenen, freien Internetzugang haben« oder: »In den nächsten 3-5 Jahren sollten mindestens 25 % aller Mittel für kulturelle Infrastruktur in die digitale Infrastruktur investiert werden«⁵⁵ – diese Inhalte klingen noch zehn Jahre später utopisch. Solcherart Barrieren verstärken sich zusätzlich durch die starken Hierarchien und die damit verbundenen Machtasymmetrien. Es muss möglich werden, dass Kulturmacher*innen Freiräume abseits der tradierten Pfade erhalten, in denen sie die eigene Arbeit reflektieren und an neuen Formen arbeiten

53 Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. Suhrkamp.

54 Organisationssoziologie; Mohr Museen.

55 Vgl. Deeg, Christoph (2011): Kulturvermittlung und digitale Infrastruktur. In: zukunftekulturvermittlung und Christoph Deeg diskutieren über Kulturvermittlung in der digitalen Welt. <https://zukunftekulturvermittlung.wordpress.com/2011/03/27/kulturvermittlung-und-digitale-infrastruktur/> [13.06.2022].

können. Zusätzliche Strukturen und damit zusammenhängende Prozesslogiken müssen als Querschnitt in die bestehenden hierarchischen Systeme integriert werden; erst dann können sie den digitalen Wandel vorantreiben.

2.2.3 Institutionenverständnis als Plattform

Es ist bereits deutlich geworden, dass ein anderes Verständnis des Organisierens notwendig wird, um die digitale Transformation möglich zu machen. In diesem Zusammenhang ist in vielen Interviews der Begriff der Plattform erwähnt worden, der die hier gemeinten Systemlogiken auch in Bezug auf sich verändernde Vermittlungsleistungen und einen anderen Umgang mit dem Publikum umschreiben könnte (externe*r Expert*in in 7: 34; externe*r Expert*in in 6: 27; Projektorganisator*in 3: 43). So wäre es durchaus naheliegend, die bestehenden Strukturen und Selbstverständnisse des Theaters zugunsten einer Plattformarchitektur zu überarbeiten und so für Praktiken wie Sharing, Hacking und Community Building zu öffnen. Der Gedanke der Plattform hat seinen Ursprung im Feld der digitalen Medien und verweist auf die Steuerung in und die Verarbeitung von Netzwerken. Diese sind als Sozialform eine Reaktion auf den Verlust der Eindeutigkeit im Kontext einer zunehmend kleinteiliger verfassten Gesellschaft der Vielfalt, die sich durch sich beständig verändernde Umwelteigenschaften auszeichnet. Sehr grundlegend werden Plattformen definiert als »[...] digitale Infrastrukturen, die zwei oder mehreren Gruppen ermöglichen, zu interagieren.«⁵⁶ Kapitalistische Plattformen wie Facebook, Airbnb oder Uber treten vor allem nach ökonomischen Prinzipien als kapitalistische Matchmaker für externe Produzent*innen und Kund*innen auf und verfolgen eine Wertschöpfung – was zunächst nicht mit den Zielen des öffentlichen Kulturbetriebs vereinbar scheint. Plattformprinzipien wie die vereinfachte Interaktionsselektion (mit wem werde ich verbunden?) und die Vorgabe von Verbindungsmöglichkeiten (wie und mit welchen Mitteln oder Technologien kommunizieren wir?)⁵⁷ lassen sich hingegen sehr produktiv auf öffentliche Institutionen wie das Theater übertragen und nutzen, um so den Aufbau von eigenen Netzwerken voranzutreiben.

Indem sie möglichst vielfältige Ansprüche unterschiedlichster Akteur*innen gleichberechtigt aufgreifen und in einen sozialen Zusammenhang integrieren, könnten Netzwerke die diverse Stadtgesellschaft nicht nur abbilden, sondern sie auch mit gleichberechtigter Handlungsmacht versehen. Netzwerkverbindungen verlaufen in den allermeisten Fällen Peer-to-Peer, das bedeutet, die Austauschverbindungen sind auf Augenhöhe angelegt: Beide User*innen können untereinander das Gleiche ihrer Daten tauschen.⁵⁸ Mit der Etablierung entsprechender Strukturen wäre es also möglich, den Austausch und die Auseinandersetzung unterschiedlichster Personen zu fördern, die Bandbreite der diskutierten Themen zu erweitern und grundsätzlich viel mehr Ansprüche, Ideen, Fragen und Forderungen sichtbar zu machen. Durch die Schaffung dieser dauerhaften Schnittstelle für kollaborative Prozesse als strukturentwickelnde Maßnahme wird es möglich, dauerhaft neue Arbeitsergebnisse zu erzielen und gleichzeitig

56 Srnicek, Nick (2016): Platform Capitalism. 33, zit.n. Seemann, Michael (2021): Die Macht der Plattformen: Politik in Zeiten der Internetgiganten. Ch. Links Verlag. 19–21.

57 Seemann (2020): 17ff.

58 Seemann (2020): 14.

die Lernfähigkeit der Institution sicherzustellen, die sich, ebenso wie ihre Arbeitsergebnisse, immerwährend im Kontext sich verändernder Erwartungen reflektieren und diese entsprechend anpassen. Nicht zuletzt würden hieraus auch Verpflichtungen der Vertreter*innen der Theaterorganisationen gegenüber diesen neuen Stakeholdern erwachsen, jenseits ihrer programmatischen Eigeninteressen zu agieren, gesellschaftliche Entwicklungen stärker zu reflektieren und damit zusammenhängend die Ausrichtung der Institution an den sich verändernden Bedarfen zu orientieren.⁵⁹ Darüber hinaus bietet die Umstrukturierung die Möglichkeit, die eigenen Pfadabhängigkeiten sowie vielfältigen Bürokratien, Regelungen und Vorschriften seitens der Trägerstrukturen aus Politik und Verwaltung kritisch zu hinterfragen.⁶⁰

Die Coronapandemie gab den Anstoß dafür, Recherchen- und Probenprozesse räumlich distanziert mit digitalen Techniken wie Zoom oder Skype durchzuführen; dieses Vorgehen sollte als Option beibehalten werden, denn so können Proben stattfinden, auch wenn nicht alle Ensemblemitglieder vor Ort oder gar im gleichen Land sind. Internationale, digitale Zusammenarbeit über Landesgrenzen, Territorien, Nationalstaaten oder Sprachgemeinschaften hinweg wird möglich und befördert eine globale Zeitgenoss*innenschaft⁶¹; Zeit, finanzielle Mittel und Ressourcen werden gespart. Durch die Möglichkeit, ortsunabhängig miteinander zu arbeiten, entwickeln die Darstellenden Künste zeitgemäße Arbeitsformen, die unterschiedliche Bedürfnisse berücksichtigen und eventuell sogar Barrieren abbauen und Zugänglichkeiten erhöhen können.⁶² In diesen Formen der Kollaborationen gibt es kommunikative und organisatorische Herausforderungen, die das oben bereits angedeutete Theater als Plattform lösen kann. Dabei ist auch eine Orientierung am Prinzip der Protokollplattformen im Internet möglich. Auf Protokollplattformen werden die Schnittstellen unabhängiger Systeme durch Protokolle verbunden – für das digitale Gewebe des Internets programmierte Tim Berners-Lee das Hypertext Transfer Protocol (HTTP), das »den Austausch zwischen dem Computer des Browsenden und dem, auf dem die Webseite liegt [gewährleistet]«⁶³. HTTP⁶⁴ ermöglicht, dass der eigene Webbrowser Kontakt zum aufgerufenen Webserver herstellen kann. Inwiefern sich dieses zunächst abstrakt klingende Prinzip auf das Theater übertragen lässt, zeigt diese anschauliche Erklärung von Michael Seemann:

Schnittstellen sind, wie wenn man am Frühstückstisch nach der Butter fragt. Im Kreis der eigenen Familie fragt man freundlich, aber direkt und das Ergebnis ist erwartbar. Doch stellen wir uns einmal vor, wir sitzen am Frühstückstisch in einem völlig fremden

59 Vgl. Mohr, Henning (2021): Zeit für Transformation. Notwendiger Paradigmenwechsel in der Kulturpolitik. In: Politik & Kultur 09/2021, <https://www.kulturrat.de/themen/texte-zur-kulturpolitik/zeit-fuer-transformation/> [13.06.2022].

60 Vgl. ebd.

61 Vgl. Meyer, Thorsten (2013): Next Art Education. Kunstpädagogische Positionen 29, https://kunst.uni-koeln.de/_kpp_daten/pdf/KPP29_Meyer.pdf S. 24f. [13.06.2022].

62 Vgl. für eine ausführlichere Auseinandersetzung mit Zugangsbarrieren Kapitel 2.4.

63 Seemann (2020): 26–27.

64 Mittlerweile werden HTTPS bzw. HTTP2 verwendet, zur Unterscheidung siehe beispielsweise Landsesell, Philipp (2021): HTTP/2 und SEO: Welche Vorteile hat das Protokoll gegenüber HTTP 1? In: Seonative Blog, <https://www.seonative.de/http2-und-seo-welche-vorteile-hat-das-neue-protokoll/> [13.06.2022].

Haushalt, zum Beispiel der Familie des*der Partner*in, die wir gerade erst kennengelernt haben. Dann bewegen wir uns in einer Welt voller unbekannter Variablen. Welche Gepflogenheiten herrschen hier, welche Tischmanieren, was wird gefrühstückt, sind hier vielleicht alle Veganer*innen, und schon die Frage nach der Butter würde Irritationen auslösen? Hier reicht die Schnittstelle nicht mehr aus, hier braucht es ein Protokoll. Also einen Vorschriftenkatalog, der von beiden Seiten etabliert sein muss, auf dessen Grundlage weitere Verfahrensweisen ausgehandelt werden können.⁶⁵

Protokolle helfen dabei, (System-)Grenzen zu überwinden und die Kommunikation zwischen unterschiedlichen Parteien zu ermöglichen. Je nach Protokoll kann die Interaktion zwischen einem MacBook und einem Windows-PC ermöglicht werden oder eben die Kollaboration von Theaterschaffenden, Bürger*innen der Stadtgesellschaft, der freien Szene und Kulturpolitik. Dafür gilt es, entsprechende Protokollstrukturen zu entwerfen, die im Verlauf der Zusammenarbeit nachträglich überarbeitet und angepasst werden können, die aber grundsätzlich die Kommunikation untereinander regeln. Theater als Kunstform kennt diese Protokolle beispielsweise in der freien Improvisation, deren grundlegende Regel lediglich lautet: »Yes, and«⁶⁶. Dieses Protokoll schreibt ausschließlich vor, dass das zuvor Geäußerte von der Akteur*innengruppe angenommen und weiterentwickelt werden muss, aber nicht wie oder wann. Es mag Arbeitskontexte geben, in denen sich sehr viel detailliertere Protokolle anbieten, die Thema des Austausches, Dauer oder Frequenz der Treffen klären oder eine genaue Kommunikationsstruktur festlegen: Soll es feste Zeitfenster für die Redebeiträge geben? Gibt es eine schriftliche Vorbereitungsphase? Was muss in der Situation erarbeitet werden?

Ob sich offene oder genauer vorstrukturierte Formate⁶⁷ anbieten, muss von Fall zu Fall entschieden und gemeinsam im Hinblick auf die jeweilige Bedürfnislage der Beteiligten entwickelt werden. In jedem Fall erfordert eine Protokollplattform ein Umdenken im Theaterbetrieb. Denn obwohl Theaterinstitutionen schon immer Arbeitsplätze waren, an denen gemeinsam gearbeitet wurde, zeigt sich in der Fokussierung auf den*die Regisseur*in im Programmtext und in der Rezension oder auf die Intendanz im feuille-

65 Ebd.<

66 »Yes« means accepting an idea for exactly what it is worth, regardless from where it came; regardless of what it means; and regardless of what you think it means based on from where it came. »And« means taking that idea and building directly off of it, without trying to forcibly change it or inject an individual agenda.« Kulhan, Bob (2013): »Why »Yes, and...« Might Be the Most Valuable Phrase in Business«, BIG THINK, <https://bigthink.com/articles/why-yes-and-might-be-the-most-valuable-phrase-in-business/> [13.06.2022].

67 Ein anschauliches Beispiel für Protokolle, die für Zoom entwickelt wurden, zeigt beispielsweise diese Anleitung von Misha Glouberman, in der er eine kleinteilige Struktur für eine virtuelle Cocktailparty entwirft, die schließlich dazu führen soll, dass die eingeladenen Personen sich freier unterhalten und kennenlernen können, vgl. Glouberman, Misha (2020): How to Host a Cocktail Party on Zoom (and have better classes, conferences and meetings, too). medium.com, <https://medium.com/swlh/how-to-run-a-zoom-cocktail-party-and-have-better-classes-conferences-and-meetings-too-dc2c5b58f8be> [13.06.2022].

tonistischen Diskurs erneut, wie die Systemlogik der Geniefigur⁶⁸ als Einzelperson dominiert. Für eine erfolgreiche Implementierung einer Plattformstruktur braucht es auch ein öffnendes Selbstverständnis des Theatermachens sowie die Bereitschaft, die Machtzentrierung auf der Leitungsebene zu reduzieren. In digitalen Räumen – vor allem in Foren und sozialen Netzwerken – ist das Teilen von Erfahrungen, der gemeinsame Austausch, die kritische Diskussion und die kollektive Arbeit bereits in ihre technische Architektur eingeschrieben.⁶⁹ Im Theater würde eine Umstrukturierung der Arbeitsarchitektur eine ähnliche Affordanz besitzen und so die Transformation von einem hierarchischen Intendant*innenbetrieb hin zu einem Plattformverständnis anstoßen, die mit einer offeneren und anschlussfähigeren Arbeitsweise einhergeht. Eine *digitale* Transformation bedarf daran anknüpfend einer intensiven Auseinandersetzung mit und einer Weiterentwicklung von traditionellen Abläufen, Funktionalitäten sowie Rollenverständnissen innerhalb der Darstellenden Künste.

Ausgehend von den Erkenntnissen aus der Transformationsforschung können die dabei entstehenden Verbindungen dazu beitragen, neue Handlungsoptionen zur Verarbeitung gesellschaftlicher Veränderungen abzuleiten. Dazu etablieren Plattformen als Reaktion auf die hohen Wandlungsdynamiken einen möglichst offenen kommunikativen Verhandlungsraum zur kreativen Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen. Hilfreich ist hierbei die hohe Anschlussfähigkeit nach innen und nach außen. Im Sinne der Steuerung im Netzwerk versuchen Plattformen unterschiedliche Expertisen zu bündeln, um durch neuartige Verknüpfungen von Wissensbeständen alternative Ergebnisse zu realisieren. Den damit zusammenhängenden Handlungsmodus bezeichnen einige der Interviewpartner*innen als offenen Prozess (externe*r Expert*in 6: 11; externe*r Expert*in 4: 48), da dieser keine bestehenden Formen der Problemverarbeitung reproduziert, sondern zur experimentellen Arbeit an neuen Lösungen unter Einbindung unterschiedlicher Sichtweisen einlädt. Durch diese Offenheit kann das hier beschriebene Plattformverständnis auch die digitale Transformation in den Darstellenden Künsten voranbringen. Dafür ist es notwendig, dass die damit zusammenhängenden Arbeitsweisen als institutionelle Grundvoraussetzung in den Organisationen oder Produktionskontexten der Darstellenden Künste integriert werden. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, noch einmal darauf hinzuweisen, dass die Plattform im hier gemeinten Verständnis keinen Ersatz, sondern eine Ergänzung zu den klassischen Betriebsabläufen darstellt und die gezielte Weiterentwicklung des Portfolios möglich macht. Dementsprechend werden nicht alle bisher bekannten Herangehensweisen der Kulturproduktion negiert, sondern Kontexte zur kritischen Reflexion unter Berücksichtigung neuer technischer Möglichkeiten etabliert, in denen neue Formate (auch des Künstlerischen) entstehen können. Daran anknüpfend

68 Vgl. für eine ausführliche Charakterisierung z.B. Baier, Christian (2014): Genie. In: Wodianka, Stephanie/Ebert, Juliane (Hg.): Metzler Lexikon moderner Mythen. Figuren, Konzepte, Ereignisse. Verlag J. B. Metzler. 169–171.

69 Vgl. für eine ausführlichere Darstellung z.B. Gherab-Martin, Karim/Kalantzis-Cope, Phillip (2010) (Hg.): Emerging Digital Spaces in Contemporary Society. Properties of Technology. Palgrave Macmillan.

sind Workshops, Labs und Experimente mit anderen Ausdrucksformen notwendig (externe*r Expert*in 4: 50; externe*r Expert*in 7: 64).

Ein wichtiger Aspekt der Prozesslogik ist die Enthierarchisierung und das Zusammenarbeiten auf Augenhöhe. Einige der Interviewpartner*innen kritisierten die starke Führung und die damit verbundene Machtposition von Einzelpersonen (externe*r Expert*in 7: 14). Im Sinne des Plattformgedankens können alle Theaterangehörigen ihre Expertisen einbringen und sich dabei von ihren ursprünglichen Rollen und Funktionsverständnissen lösen. Diese Herangehensweisen wirken als Ermächtigungsstruktur in das Team, da sich jede*r als wichtiger Bestandteil des Prozesses verstehen und sich damit identifizieren kann. Die Arbeit an den Schnittstellen verweist aber nach Meinung einiger Interviewpartner*innen auch darauf, dass neue Schnittstellenfunktionen⁷⁰ notwendig werden, die mit einem anderen Selbstverständnis des Digitalen operieren und Verbindungen schaffen können (externe*r Expert*in 6: 25; externe*r Expert*in 3: 25). Durch die Plattformdenkweise erhöht sich die Anschlussfähigkeit nach innen und außen, sodass es leichter fällt, externe Expertisen einzubinden, die bestehende Defizite im eigenen System ausgleichen und ein anderes Wissen in die Prozesse bringen. Die für die digitale Transformation notwendigen Kompetenzen lassen sich – hier waren sich viele der Expert*innen sicher – nicht immer im eigenen Team aufbauen, sondern es bedarf der Integration von Fachleuten, etwa Programmierer*innen oder Designer*innen. Diese Anforderung gilt umso mehr, da sich insbesondere in der vernetzt denkenden jungen Generation ein neues, interdisziplinäres Expertentum herauskristallisiert: »Eigentlich sind alle Cracks, die hier in irgendeiner Form zwischen Kunst und Technik unterwegs sind, nicht an institutionelle Settings gebunden, die machen ihr eigenes Zeug« (externe*r Expert*in 6: 45). Die Erweiterung der Anschlussfähigkeit durch den Modus der Plattform bezieht sich – ganz im Sinne von Vermittlung und Wissenstransfer – auch auf die Einbindung des Publikums. Angesichts der in Kapitel 3.2 dargestellten Veränderungen im Rezeptionsverständnis verstehen sich Zuschauer*innen verstärkt als Prosumer*innen und damit als Teilnehmende künstlerischer Prozesse. Vieles weist darauf hin, dass das Programm stärker auf Basis der Bedürfnisse des Publikums geplant werden sollte. Gerade in Bezug auf digitale Programmatiken erscheint es sinnvoll, die Zuschauenden reflexiv in die Planung und Entwicklung mit einzubeziehen. Hierzu passend macht eine*r der Interviewpartner*innen deutlich, dass es eine Auseinandersetzung mit den Bedürfnissen von Communitys, mit der Repräsentation ihrer Geschichten und Marginalisierungserfahrungen brauche (externe*r Expert*in 7: 34).

2.3 Die Veränderung der Produktionsweisen

Die zu Beginn der Coronakrise notwendige digitale Vermittlung künstlerischer Produktionen hatte bereits Einflüsse auf die Zusammenarbeit der Projektorganisator*innen und machte nach Meinung vieler Interviewpartner*innen auch neue Formen der Kollaboration attraktiver. Projektorganisator*innen und externe Expert*innen waren sich einig, dass die Digitalität die traditionellen Produktionsweisen der Darstellenden

70 Vgl. für eine ausführlichere Auseinandersetzung mit dem Prinzip von Schnittstellen in der Kunstproduktion Kapitel 2.2.3.

Künste nachhaltig verändern werde. Nachdem viele Projektorganisator*innen durch die Pandemie gezwungen waren, Recherchen und Proben räumlich distanziert mit digitalen Techniken wie Zoom oder Skype durchzuführen, bemerkte ein Großteil, dass die gemeinsame digitale Produktionsarbeit sehr produktiv sein kann: Proben können ortsunabhängig stattfinden. Man kann sich über Landesgrenzen hinweg verabreden und gemeinsam arbeiten, was Zeit und finanzielle Mittel spart und ressourcenschonendes Arbeiten ermöglicht. Während es für die allermeisten Künstler*innen in den vergangenen Jahren relativ normal geworden ist, globale Arbeitsresidenzen anzutreten, fragten sich die Projektorganisator*innen nun, welcher Flug sich lohnt und welchen Aufenthalt sie aktuell verantworten wollen:

Da ist die Digitalisierung ganz klar einfach auch noch ein Mittel, das wir alle nutzen können, um weiter global zu arbeiten. Global künstlerisch vernetzt zu sein, uns global aufzustellen. Auch global wirksam zu sein in der Kunst. Dabei aber vielleicht gar nicht mehr real, live, immer vor Ort sein zu müssen. (Projektorganisator*in 1: 19)

Die kontaktfreie Arbeit kommt Personen entgegen, die freiberuflich arbeiten und nun Arbeitsplatz und -zeiten flexibler organisieren können. Es wird möglich, globale Zeitgenossenschaften herzustellen, indem Gruppen und Akteur*innen überall auf der Welt eingebunden werden, und Territorien, Nationalstaaten oder Sprachgemeinschaften zu überwinden⁷¹ – ähnlich, wie es bereits existierende digitale Gemeinschaften praktizieren.

Diese Arbeitsformen bringen aber auch neue Herausforderungen mit sich. Beispielsweise merkte eine*r Projektorganisator*in an, dass die Logistik, die diese Form der Zusammenarbeit umgibt, diffiziler geworden sei: Schließlich müssten die gemeinsamen Arbeitszeiten viel kleinteiliger in den Kalendern der Beteiligten zusammengestückelt werden, da nicht nur die Zeiten im eigenen Projekt durch virtuelle Meetings flexibilisiert worden sind – sondern viele andere (Arbeits-)Zusammenhänge auch. Dennoch zeigt sich, dass kollektive Arbeit nicht mehr primär davon abhängig ist, wie viele Ressourcen ein Projekt oder ein Individuum zum Reisen bereitstellen kann. Vielmehr können sich unterschiedliche Personen aus Kulturbetrieb und Zivilgesellschaft in unterschiedlichsten Formen einbringen.

2.3.1 Veränderte Arbeit im Kollektiv als »Community of Interest«

Wie bereits deutlich geworden ist, hat sich die Art der Arbeit durch die Coronapandemie bereits deutlich verändert. Welche Auswirkungen dies auf die Qualität der Arbeit hat, darüber waren sich die Projektorganisator*innen uneinig: Manche haben keine Veränderung bemerkt, andere erwähnten die Zoom-Müdigkeit. Ein*e Projektorganisator*in berichtete, dass sich die Zusammenarbeit mit einem Theaterleiter, der vormals viel Raum in Gesprächen eingenommen hatte, sehr positiv entwickelt habe. Plattformen wie Zoom und Skype kamen in der Pandemie in den unterschiedlichsten Zusammenhängen zum Einsatz – vom Arbeitsmeeting bis zur virtuellen Geburtstagsfeier. Dies hatte zur Folge, dass sich relativ schnell Regeln und Gepflogenheiten entwickelten und bereits im Vorfeld kommuniziert wurden. Die Kommunikation mit dem Theaterleiter habe sich vor

71 Vgl. Meyer (2013): 24.

allem deswegen verbessert, weil es nun für die virtuellen Treffen eine Agenda gab, die für alle Meeting-Teilnehmer*innen feste Zeitfenster für die Präsentation ihrer Beiträge vorsah. Die Folge war, dass sich die Dynamik von einem kaum oder gar nicht strukturierten Gespräch hin zu einem Format verschoben hat, in dem allen die gleiche Zeit zur Verfügung stand, ihre Ideen zu präsentieren (Projektorganisator*in 3: 39). Folglich sei bei dem Meeting eine viel gemeinschaftlichere Stimmung entstanden; es habe sich eine ganz andere Interaktion der Beteiligten untereinander entwickeln können.

An dieser Schilderung zeigt sich beispielhaft, wie ein entsprechendes Protokoll im Sinne der oben erwähnten Protokoll-Plattformen in der Anwendung aussehen kann. Dazu passend wurde mehrfach von den externen Expert*innen betont, dass Sprech- und Leseproben flexibler gestaltet werden können und die digitale Zusammenarbeit ebenfalls eine Erleichterung für Personen mit Kindern und Sorgeverpflichtungen sei. Sie sahen diese Vorzüge aber nicht als digitale Automatismen an: Natürlich könne man beobachten, dass die Digitalisierung kollektives (Zusammen-)Arbeiten befördere, weil das Verhalten im Internet in der Regel vorsehe, dass beispielsweise »alle sich ständig zu Dingen äußern« (externe*r Expert*in 3: 33) oder auf Servern *gemeinsam* spielten. Aber das Theater als Institution sei auch vor der Pandemie schon ein Arbeitsplatz gewesen, an dem man im Verbund gearbeitet habe – »niemand arbeitet allein an einer Produktion oder in einem Haus« (externe*r Expert*in 3: 33). VR-Inszenierungen und Telegram-Theaterstücke⁷² verhindern diese Haltung nicht per se; Kollektivität sei nach Expert*innenmeinung eher eine Handlungsfrage, die grundsätzlich das Leitbild des Theaters berühre. Hier gibt es Bezüge zu den oben genannten Prinzipien Sharing und Hacking als kollektive Praktiken, die gemeinschaftlich ausgeführt werden und bei denen der Informationsaustausch zugunsten eines gemeinsamen Lernens im Vordergrund steht:

Sharing knowledge is a strong component of the hacker community. It is not enough to learn individually. Rather, one needs to share the information one accumulates to benefit the entire community. [...] Sharing is a core component of hacking culture much like how the exchange of new information and techniques was key in the function of trade guilds.⁷³

Die Bereitschaft zum Teilen der Verantwortung mit dem Publikum scheint nach Meinung vieler digitaler Expert*innen eine zentrale Herausforderung zu sein, um die digitalen Künste zu transformieren. In einem Verständnis von Theater als Plattform scheint es naheliegend, die traditionellen Arbeitsstrukturen mit *Communities of Interest (CoI)* zu ergänzen, einer posttraditionellen, temporären Vergemeinschaftungsform unterschiedlicher Individuen, die sich klassischerweise zusammenfinden, um ein *gemeinsames Problem* zu lösen. Während beispielsweise in das Software Development neben den eigentlichen Entwickler*innen auch Designer*innen, Marketingexpert*innen und

72 Vgl. bspw. »Lockdown« der Gruppe machina eX, <https://www.machinaex.com/de/projects/13.06.2022>].

73 Steinmetz, Kevin F. (2016): *Hacked. A Radical Approach to Hacker Culture and Crime*. NYU Press. 89.

Psycholog*innen involviert sind⁷⁴, könnten auch innerhalb digitaler Theaterarbeiten Akteur*innen aus unterschiedlichsten Bereichen ihre diversen Perspektiven in die Lösung zentraler gesellschaftlicher Fragen und Herausforderungen einbringen. Dabei sind die Hürden, die in einem derartigen Prozess entstehen, bereits Teil der Problemlösung:

Fundamental challenges facing Cols are found in building a shared understanding of the task at hand, which often does not exist at the beginning, but is evolved incrementally and collaboratively and emerges in people's minds and in external artifacts. Members of Cols must learn to communicate with and learn from others [Engeström, 2001] who have different perspectives and perhaps a different vocabulary for describing their ideas.⁷⁵

»Communities of Interest« haben den Vorteil, dass sie nicht mehr den Konsens klassischer Gemeinschaften erfordern, die sich durch eine gemeinsame soziale und geographische Lage konstituieren und auf dieser Basis eine eigene Kultur, Sprache, Rituale und gemeinsame Identitäten erschaffen. Als eine Form von posttraditionellen Gemeinschaften basieren sie weder auf expliziten hierarchischen Ordnungen, noch haben sie formale Strukturen von Mitgliedschaft oder verbindliche Verhaltensregeln. Mit zunehmender Bestandsdauer entwickeln CoIs dennoch bestimmte Charakteristiken wie Konventionen, Werte, Standards und Wissensstrukturen, die das Verhalten der Mitglieder formen, die Außengrenzen der Gemeinschaft markieren und identitätsbildend sind.⁷⁶ Hier zeigt sich zunächst das Potenzial von »Communities of Interest« für die Vermittlungsarbeit: Wenn die Darstellenden Künste ihre Publika als CoI ansprechen und aktivieren können, eröffnet sich eine Vielzahl von Formaten und Themen, die gemeinsam mit dem Publikum erarbeitet werden können. Diese Umstrukturierung würde das Theater von einem hierarchischen Intendant*innenbetrieb hin zu einem Plattformverständnis transformieren, das mit einer offeneren und anschlussfähigen Arbeitsweise einhergeht. Die digitale Transformation bedarf daran anknüpfend einer intensiven Auseinandersetzung mit und einer Weiterentwicklung von traditionellen Abläufen, Funktionalitäten sowie Rollenverständnissen innerhalb der Darstellenden Künste. Dieser Wandel erfordert nach Meinung vieler digitaler Expert*innen eine Anpassung bestehender Leitbilder des Theatermachens (externe*r Expert*in 2: 10). Insbesondere auf Leitungsebene scheint sich dieser Paradigmenwechsel allerdings nur schwer durchzusetzen. In den Interviews wird immer wieder darauf hingewiesen, dass das institutionalisierte Theater »ein sehr hierarchischer Betrieb sei« (externe*r Expert*in 7: 14) und dass sich nur etwas ändern könne, wenn die Führungsetage »das mitträgt« (externe*r Expert*in 7: 14). Die dafür notwendige Durchlässigkeit im System scheint angesichts der Deutungshoheit von oben nicht

74 Vgl. Fischer, Gerhard (2001): Communities of Interest: Learning through the Interaction of Multiple Knowledge Systems. In: 24th Annual Information Systems Research Seminar In Scandinavia (IRIS'24) (Ulvik, Norway), Department of Information Science, Bergen, Norway. 1–14, hier 4, <http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/iris24.pdf> [13.06.2022].

75 Ebd.

76 Vgl. Dolata, Ulrich/Schrage, Jan-Felix (2014): Masses, Crowds, Communities, Movements. Collective Formations in the Digital Age. In: SOI Discussion Paper 2014–02. 16f., https://www.sowi.uni-stuttgart.de/dokumente/forschung/soi/soi_2014_2_Dolata_Schrage_Masses_Crowds_Communities_Movements.pdf [13.06.2022].

immer gegeben zu sein. Nicht selten gibt es indirekte Klagen darüber, dass gute Ideen an der Theaterleitung scheitern: »Das stirbt alles in der Theaterleitung, wenn die sagt: ›Nein! [Damit] verlieren wir unsere Abonnent*innen! Machen wir nicht!« (externe*r Expert*in 7: 14)

2.3.2 Selbstverständnis des laborhaften Arbeitens

Um die oben skizzierten Arbeitsformen in digitalen »Communities of Interest« zur Anwendung kommen zu lassen, müssen Institutionen eigene Ressourcen im Sinne von Personal und Geld zur Verfügung stellen (externe*r Expert*in 6: 11) sowie genügend Zeit, um die Gefahr zu reduzieren, »dass man blauäugig losproduziert, ohne das Medium zu kennen« (Projektorganisator*in 4: 17). Daran anknüpfend wird deutlich, dass die Aktivitäten der Weiterentwicklung des Feldes auf Basis klarer Strategiesetzungen im Sinne der Definition von Digitalstrategien (externe*r Expert*in 7: 64) erfolgen sollten und durch entsprechende Ressourcen flankiert werden müssen. Dieses Vorgehen könnte dabei helfen, der Komplexität digitaler Produktionsweisen auch in Finanzierungs- und Zeitplänen gerecht zu werden (externe*r Expert*in 8: 28). Die notwendigen Anpassungen brauchen Personal, Raum, Geld und Zeit (externe*r Expert*in 7: 46), was nur durch eine stärkere Priorisierung und das Loslassen von althergebrachten Arbeitstraditionen möglich sei. Hier stellten einige Interviewpartner*innen durchaus die Frage, ob es nicht weniger Produktionen pro Saison geben sollte, die dafür auf Basis der sich verändernden Produktionslogiken erarbeitet werden (externe*r Expert*in 2: 24). Wenn die Stückentwicklung diesen Prinzipien folge, dann entstünden ganz andere Rechercheaufwände, Aufbauzeiten und Strukturierungen. »Das sind eben nicht mehr drei Stücke pro Jahr, die man machen kann. Hier ergibt sich dann das Problem, dass man im Kulturbereich bestimmte Arbeitsrhythmen gewohnt ist« (externe*r Expert*in 2: 24).

Eine neue Herangehensweise könnte laborhaft, offen und damit experimentell die Möglichkeiten für einen Austausch zwischen verschiedenen Ressorts und Disziplinen austarieren sowie neue Herangehensweisen erproben (externe*r Expert*in 3: 35). Dabei scheinen fehlende Verbindungen zwischen Ästhetik, Technik und Inhalt, die durchaus auch in der freien Szene zu finden sind, eine der zentralen Herausforderungen zu sein. In diesen kollaborativen Arbeitszusammenhängen müssen klassische Funktionen oder Rollen zumindest temporär außer Kraft gesetzt werden, sodass sich stattdessen im Kontext einer Anwendung digitaler Technologien hybride Verbindungen oder Überschneidungen etablieren können, die sich mit digitalen Produktionskontexten und den Potenzialen für die Publikumserreichung beschäftigen. Formen kollektiven Experimentierens zwischen Theatermacher*innen, Wissenschaftler*innen, Technikexpert*innen und (potenziellen) Zuschauer*innen könnten in bereits bekannten Formaten wie Stadt- oder Gesellschaftslaboren⁷⁷, Realexperimenten⁷⁸ oder Aktionsforschungen⁷⁹ erprobt und wei-

77 Joly, Pierre-Benoit/Rip, Arie (2012): Innovationsregime und die Potentiale kollektiven Experimentierens. In: Beck, Gerald/Kropp, Cordula (Hg.): Gesellschaft innovativ. VS Verlag. 217–233, hier 227.

78 Groß, Matthias/Hoffmann-Riem, Holger/Krohn, Wolfgang (2005) (Hg.): Realexperimente. Ökologische Gestaltungsprozesse in der Wissensgesellschaft. Transcript Verlag. <https://www.transcript-verlag.de/978-3-89942-304-4/realexperimente/> [13.06.2022].

79 Ulrich Mückenberger, Siegfried Timpf (2006): Transdisziplinarität als doppelte Grenzüberschreitung. Realexperimentelle Raum-Zeitgestaltung in urbanen Quartieren. In: Sozialwissenschaften

terentwickelt werden. Diese Kollaborationen müssen sich im System auch strukturell abbilden, sodass eine dauerhafte Etablierung neuer Funktionsverständnisse durch die Schaffung entsprechender Personalstellen notwendig wird.

Viele Expert*innen verweisen auf diese Bedeutung neuartiger Schnittstellenfunktionen, die Verbindungen stärken und durch den Aufbau bzw. die Verknüpfung von unterschiedlichem Wissen eine Kultur der Digitalität vorantreiben können. Die Schaffung dieser Rollenprofile wird auch von den digitalen Expert*innen hervorgehoben. Demnach brauche es neue Berufe an der »Schnittstelle zwischen Verwaltung, Technik und Künstlern« (externe*r Expert*in 6: 25). Gleichzeitig sei es aber auch notwendig, dass die Akteur*innen ihr eigenes Rollenverständnis erweitern und sich ganz gezielt mit dem Wissen aus anderen Bereichen beschäftigen. Daran anknüpfend stellt eine*r der Interviewpartner*innen fest, dass sich Künstler*innen mit technischen Möglichkeiten beschäftigen und Techniker*innen auch künstlerisch denken sollen. »Ich glaube, es ist tatsächlich eine Veränderung, dass technische Bereiche und künstlerische Bereiche viel, viel enger und inhaltlicher und künstlerischer und gleichberechtigter miteinander arbeiten müssen und das halt auch tun« (externe*r Expert*in 3: 21). Der digitale Wandel führt zu einer Verschiebung und Erweiterung des Kunstverständnisses. Dementsprechend braucht es auch ein anderes Set an künstlerischen Praxisformen, die performativer mit den unterschiedlichen Medien umgehen und diese in die Produktionen integrieren. Als Vorbild für die Neuorientierung kann das Nutzungsverhalten von User*innen bestehender Onlineplattformen dienen, das von den Darstellenden Künsten aufgegriffen und verarbeitet werden sollte. Hier gibt es in den Interviews immer wieder Hinweise auf Plattformen wie Twitch, auf denen Nutzer*innen nicht nur konsumieren, sondern auch »Sprechererfahrung« machen (externe*r Expert*in 6: 41): »Wie binde ich Künstler*innen, wie binde ich Laien [...] in die künstlerische Arbeit mit ein?« (externe*r Expert*in 6: 41) Diese Adaption bestehender Medien und Formate ist eine wichtige Referenz bei der Etablierung einer eigenständigen postdigitalen Produktionsweise. Hier wird noch einmal deutlich, dass der postdigitale Wandel in hohem Maße mit einem Bedarf für neues Wissen, Kompetenzen und Interessen verbunden ist, die ausgebildet und befördert werden müssen.

2.4. Digitale Räume: Barrieren, Erweiterungen, Bedarfe

In der konkreten Betrachtung von digitalen Räumen zeigt sich, mit welchen Ansprüchen und Konzepten sich die Projektorganisator*innen der Digitalität genähert haben und welche Hintergründe ihre negative Bewertung von Produktionen in der Digitalität haben könnte. Dabei werden auch die Potenziale und Grenzen von digitalen Räumen hinsichtlich Inklusion, Barrierefreiheit und Narration sichtbar.

2.4.1 Digitalität als mangelhafter Alternativraum

Obwohl die Mehrzahl der Projektorganisator*innen der Ansicht war, dass die Bedeutung von Digitalität in den Darstellenden Künsten zunehmen wird, wollte keine*r der Befrag-

und Berufspraxis, 29(2), 225–248, hier 227, <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/3872> [13.06.2022].

ten ausschließlich und langfristig digital arbeiten, weil ihnen die Direktheit des Zusammentreffens und die analoge Begegnung fehlen würden. Digitale Arbeiten beurteilten sie als Ersatzprogramm für das »echte« Theater. Ein*e Projektorganisator*in wählte das Bild von Takeaway und Restaurantbesuch. Unter der Woche würde er*sie sich durchaus Essen bestellen, aber am Wochenende würde er*sie schön essen gehen wollen:

Da lege ich mich auch eindeutig fest: Liveness und das gemeinsame Teilen von Raum und Zeit im Theatersaal oder in einem theatralen Parcours [...] wird hoffentlich auch noch sehr, sehr lange nicht komplett [ersetzt werden] durch die digitalen Möglichkeiten. Und ich glaube eher, dass es so sein wird, dass es auch große Teile des Publikums gibt, die weiterhin sagen: Ich möchte das [digitale Angebot] gerade nicht ausschließlich nutzen. Sondern [...] ich merke, wie sehr ich dieses Live genieße. (Projektorganisator*in 1: 29)

Man selbst schriebe sich jetzt nicht auf die Fahnen, dass das eigene Projekt digital werden solle, bemerkte ein*e andere*r Projektorganisator*in. Die Bewegung in die Digitalität sei ein vorübergehender Umzug gewesen, mit dem man auf neue Hygienevorschriften reagiert habe.

[D]ieses digitale Angebot war super in der Zwischenzeit. Also wirklich, um so eine Präsenz zu haben, und wir haben auch ganz viel damit experimentiert. Das war sehr, sehr, sehr interessant. Aber ich glaube, man muss jetzt wieder zurück in die analoge Kunst. (Projektorganisator*in 2: 7)

Nachdem im Sommer 2021 die Coronaauflagen für Kulturveranstaltungen wieder gelockert wurden, sehnten sich viele Projektveranstalter*innen der Zeit entgegen, in der sie wieder Gäste in analogen Räumen empfangen können. Es würde »dieses Analoge, diese Nähe, dieses Direkte« (Projektorganisator*in 1: 5) fehlen, viele Veranstaltungen hätten vor der Pandemie von den Feedbackformaten im offenen Raum gelebt: »Also, die meisten Sachen werden ja eh bei der Zigarette irgendwie danach besprochen.« (Projektorganisator*in 5: 13) Man habe während der Pandemie versucht, diese Formate »in den digitalen Raum zu holen« (Projektorganisator*in 5: 13), aber sei von den Ergebnissen eher enttäuscht gewesen. Anstatt ihre Arbeitszusammenhänge langfristig umzugestalten, haben die Projektorganisator*innen ihre Form von Digitalität »dazugedacht« (Projektorganisator*in 6: 17). Bestehende Formate wurden dahingehend auf ihre Pandemietauglichkeit überprüft: Was passiert, wenn diese Inszenierung, jenes Format nicht live stattfinden kann? In diesem Ansatz mussten geplante Arbeiten »in einen digitalen Raum [...] [überführt]« werden (Projektorganisator*in 5: 13). Das passierte, indem Produktionen umkonzipiert wurden: »[W]enn man drei Produktionen hatte und Premiere, musste man das umfrickeln« (Projektorganisator*in 6: 21). Häufig bedeutete das, dass Produktionen ab- oder mitgefilmt wurden, mit der Folge, dass die Projektorganisator*innen die Ergebnisse immer wieder mit ihren analogen Konzepten verglichen und unzufrieden waren. Vor allem bei filmischen Umsetzungen benannten sie als Konkurrenzveranstaltungen nicht nur die parallel laufenden Produktionen der Kolleg*innen, sondern auch Streamingdienste wie Netflix und Amazon Prime, zu deren aufwendigen Ästhetiken man keine Alternative bieten könne. Der Versuch, Gesprächsformate, die von hoher Dynamik leben, via Zoom durchzuführen, muss nach Ansicht einiger externer Expert*innen schei-

tern, weil sich diese Formate gänzlich von der Idee des Theaters im Netz unterscheiden: »Man benutzt den Bildschirm, man benutzt den Rechner, den digitalen Raum vermeintlich nicht als digitalen Raum, sondern einfach als Bildschirm« (externe*r Expert*in 6, Pos. 7).

Um *digitales* statt *digitalisiertes Theater* zu machen, müsse man die performative Arbeit im digitalen Raum herstellen, anstatt sie lediglich zu übertragen, und bewusst mit den Elementen des jeweiligen Raums umgehen. Dafür müssten nach Ansicht der Expert*innen »erstmal ein paar grundsätzliche Fragen [gestellt werden], bevor wir einfach direkt versuchen weiterzumachen« (externe*r Expert*in 4: 36). Man könnte daher bereits folgern, dass die Ausgangslage für die Darstellenden Künste, vor allem für die Freie Szene, nicht besonders gut war: Historisch gewachsene Herausforderungen trafen auf ungenügende Vorbereitungszeit, einen Mangel an technischen Skills, Erfahrungen mit und Wissen über alternative Formate und Technologien. Zudem musste in den meisten Projektzusammenhängen erst einmal »weitergemacht« werden, statt alles Geplante über den Haufen zu werfen und neu zu konzipieren. Trotz dieser komplexen Situation konnten zwei Projektorganisator*innen Arbeitszusammenhänge entwickeln, die sie im Sinne der digitalen Produktionsweise als sehr produktiv empfunden haben. Ein*e Projektorganisator*in veranstaltete etwa eine digitale Konferenz, und auch, wenn er*sie den digitalen Raum eher als »Mittel zum Zweck« (Projektorganisator*in 5: 27) empfand, hatte er auch einige Vorteile für sein* ihr Vorhaben: Die Konferenz wurde über Länder- und Ortsgrenzen hinaus zugänglich für unterschiedliche Teilnehmer*innen, hatte nicht so viele physische Barrieren wie viele Theaterräume oder Spielorte und bekam eine ganz andere Reichweite innerhalb der Community – die Vernetzung erfolgte einfacher, man konnte mehr Personen einladen. Sicherlich ergeben sich auch in diesem Feld bestimmte Zugangsprobleme, etwa langsames oder nicht vorhandenes Internet. Andererseits können sich neue Verbindungen herausbilden. Daran anknüpfend empfanden die Organisator*innen die Interaktionsmöglichkeiten als sehr bereichernd:

Und was noch eine Chance ist, ist, glaube ich, eine Form von Interaktivität. Es gibt ganz viele technische und digitale Formate, die sehr viel mit Interaktivität spielen. Es gibt Video-Chaträume, die die Teilnehmer*innen dazu animieren, interaktiv mit dem Tool umzugehen. Und das gibt einem natürlich Freiräume. (Projektorganisator*in 5: 27)

Zudem hätten sie die unterschiedlichen Räume der Konferenz mithilfe des Programms SpatialChat auf die Bedürfnisse der Teilnehmer*innen und auf die inhaltlichen Ziele der Programmpunkte hin gestalten können, wenngleich dies mit zusätzlicher Konzeptionsarbeit verbunden war. Die technischen Möglichkeiten, die der Raum zur Verfügung stellte, musste das Team auf die formalen und inhaltlichen Herausforderungen der Konferenz abstimmen und entsprechende Verschränkungen zwischen Technik und Teilnehmer*inneninteraktion herstellen. Diese Umstrukturierung hat Routinen umgeworfen und mehr Arbeitszeit erfordert, hat aber auch zum Gelingen der Konferenz beigetragen, indem sich die Teilnehmer*innen im Sinne des Sharings auf neue, vielfältige Weisen einbringen konnten.

Ein anderes Projekt, das nach Aussage der Projektorganisator*innen sehr gut umgesetzt werden konnte, war eine App, die auf einem Bewegungsglossar der Organisator*innen vor Pandemiebeginn aufbaute und tänzerische Bewegungen mit Sounds, Gedichten

und Grafiken verbindet. Neben einer umfassenden Archivfunktion ermöglicht sie neue Formen der Tanzvermittlung an und Kommunikation mit nicht akademisch ausgebildeten Tänzer*innen und kann auch zur künstlerischen Reflexion genutzt werden. Auch in diesem Angebot spielt Sharing mit den anderen App-User*innen eine zentrale Rolle, denn nicht nur ist die App kostenlos downloadbar, sie kann auch mit eigenen Interpretationen zu den jeweiligen Bewegungen befüllt werden. »Das heißt, ich sehe schon viele Möglichkeiten, die Digitalität irgendwie fortzusetzen, um die Arbeit zu teilen«, resümiert der*die Projektorganisator*in. »Aber nicht unbedingt, um eine hochtechnische, künstlerische Arbeit zu machen« (Projektorganisator*in 2: 15). Man betrachte Digitalität vor allem als Pool von Möglichkeiten zum Informationsaustausch, nicht aber so sehr als neuen künstlerischen Impuls, der die bisherigen Arbeitsansätze auf den Kopf stellt (Projektorganisator*in 2: 15). Aktuell, so scheint es, nutzen die Projektorganisator*innen das Digitale vor allem für kleinere Arbeiten, deren ästhetischer Anspruch hinter die praktische Benutzbarkeit zurückfällt. Beide Formate, Konferenz und App, waren eher ein Zusatzprodukt zu dem, was die Projektorganisator*innen als künstlerischen Kern ihrer Arbeit verstehen. In diesen Formaten waren sie bereit, in rein virtuellen Kontexten zu kreieren und bereits etablierte digitale Formate zu verwenden. Für ihre künstlerische Arbeit scheint diese Option allerdings (bislang) weniger attraktiv.

2.4.2 Wandel von Digitalisierung zu Digitalität

Für die nachhaltige Implementierung neuer Vermittlungsansätze und eine Durchsetzung des damit verbundenen Publikumsverständnisses muss sich in der Szene der Darstellenden Künste ein neues Selbstverständnis des Digitalen durchsetzen. Die Künstler*innen, die lediglich in den Monaten weitreichender Auftrittsverbote während der Coronakrise versuchten, ihre Zuschauer*innen durch entsprechende Formate auf digitalem Weg zu erreichen,⁸⁰ äußerten mehrheitlich den Wunsch, schnell wieder zur klassischen analogen Form mit einer Präsentation vor Publikum zurückzukehren (Projektorganisator*in 2: 7). Aufgrund dieser klassischen Haltung bezeichnete eine*r der Expert*innen das Theater bewusst kritisch als »[analogen] Fels in der digitalen Brandung« (externe*r Expert*in 7: 12). Dieses Werturteil ist durchaus verbreitet, dem Theaterbereich wird nicht selten eine bewusste Abgrenzung zum Digitalen vorgeworfen. So hebt auch Christian Esch, Direktor des NRW KULTURsekretariats, die massiven Bedenken der Szene hervor, die immer noch die klassische Live-Begegnung vor Ort als Maßstab nehme.⁸¹ Auch er bewertet die digitalen Angebote während der Coronakrise als Verwechslung zwischen Digitalität und Digitalisierung und bescheinigt ihnen, keine guten Beispiele für den digitalen Wandel zu sein. Ihm zufolge »kann digitales Streamen einer analogen Inszenierung tatsächlich wenig fesseln, ist es doch nicht mehr als digitalisiertes Analoges«⁸². Folgt man den Begrifflichkeiten von Stalder,⁸³ dann ist mit Digitalität ein vielschichtiger Kulturwandel verbunden, der sich nicht allein durch die

80 Als Beispiele dienen etwa die Konzepte der geförderten Projekte aus dem #TakeThat-Programm des Fonds Darstellende Künste.

81 Esch (2020): 111.

82 Ebd.

83 Vgl. Stalder (2016).

Integration neuer Technologien in klassische Bühnenarbeit erreichen lässt. Vielmehr wird das Analoge vom Digitalen überschrieben, woraus sich neue Formen des Sozialen etablieren. Dementsprechend braucht es auch in den Darstellenden Künsten eine eigenständige Programmierung in Verbindung mit einer Anpassung von etablierten Spartenverständnissen im Sinne einer sich verändernden Produktionsweise oder Dramaturgie. Dieser Aspekt gilt für Vertreter*innen größerer Theaterhäuser genauso wie für Akteur*innen der Freien Szene.

Wie bereits gezeigt wurde, haben die Projektorganisator*innen zumeist keine neuen digitalen Möglichkeiten untersucht, sondern vielmehr analoge Formate in der Digitalität nachgebildet und dann ihre Mängel festgestellt: »[F]ünf Tage Zoom-Proben funktioniert nicht [...] Tanz wird schon schwierig, [...] Gesangsübungen [funktionieren] gar nicht« (Projektorganisator*in 6: 29). Folglich wurden digitale Technologien vor allem in der Konzeptionsphase der (eher klassischen) Projekte eingesetzt. Die Herausforderungen führen dazu, dass viele Projektorganisator*innen digitale Arbeiten eher als analoge Produkte konzipieren, die notgedrungen im Internet sind, und deren Medialität selten mitbedenken oder aufgreifen, weil entsprechendes Wissen sowie finanzielle und zeitliche Ressourcen fehlen. Daran anknüpfend zeigt sich in den Interviews mit den externen Expert*innen aber auch mit Hinblick auf gescheiterte Projektzusammenhänge noch einmal relativ deutlich, dass die digitale Transformation nicht ohne nachhaltige strukturelle Veränderungen in den Arbeits- und Produktionsweisen erreicht werden kann (externe*r Expert*in 2: 36). Dieser Wandel vollzieht sich allerdings nicht in einem einfachen Wechsel von einem analogen in einen digitalen Zustand. Vielmehr muss von einer Zeit beständiger Suchbewegungen ausgegangen werden, die eine experimentelle Auseinandersetzung mit den neuen Handlungskontexten und -möglichkeiten notwendig macht und »kontinuierliches Am-Ball-Bleiben« erfordert (Projektorganisator*in 1: 25). Diese Komplexität und Schnelligkeit stellt ganz neue Anforderungen an das Theater und kann durchaus zu Überforderung führen. Daraus resultiert sicherlich auch die Zurückhaltung vieler Projektverantwortlicher in Bezug auf eine Integration neuer Produktionsweisen in die eigene Arbeit: »Also ich brauche [die Digitalität] eigentlich nicht« (Projektorganisator*in 2: 15). Die Anpassungen an neue Produktions- und Rezeptionsverständnisse bräuchten einen nach innen gerichteten Reflexions- und Weiterentwicklungsprozess hin zu lernenden Organisationsweisen, die schneller auf sich verändernde Umweltbedingungen reagieren können. Auch Akteur*innen der Freien Szene müssen sich bzw. ihre Arbeitsweise hinterfragen und neue Verbindungen eingehen, um andere Expertisen fruchtbar zu machen. Gerade die digitalen Expert*innen machten deutlich, dass sich die Darstellenden Künste im Kontext der digitalen Transformation als gesamtgesellschaftliches Labor und Aushandlungsraum selbst zur Disposition stellen müssen (externe*r Expert*in 1: 17). Daran anknüpfend bedarf es einer Auseinandersetzung über das Institutionenverständnis im digitalen Zeitalter und einer Debatte über die Rolle sowie die Funktion der Darstellenden Künste als Sparte. Das Theater müsse »raus aus dem Elfenbeinturm« (externe*r Expert*in 7: 40) und sich unter Einbeziehung digitaler Technologien neu erfinden. Daran anknüpfend könnte auch die direkte Zusammenarbeit zwischen Institutionen und Freier Szene eine Impulswirkung für neue Produktionsweisen haben.

2.4.3 Digitale Inklusionspotenziale

In einem Cartoon von Peter Steiner, der 1993 im *New Yorker* erschien, heißt es: »On the Internet, nobody knows you're a dog«⁸⁴ – das Internet ermöglicht durch den Einsatz von Avataren, selbstgewählten User*innenfotos, -namen und -informationen unterschiedlichen Nutzer*innen mit unterschiedlichen Facetten sichtbar zu werden. Die Soziologin Sherry Turkle beschrieb diese Freiheiten wie folgt:

You can be whoever you want to be. You can completely redefine yourself if you want. You don't have to worry about the slots other people put you in as much. They don't look at your body and make assumptions. They don't hear your accent and make assumptions. All they see are your words.⁸⁵

Folglich hat der digitale Raum das Potenzial, bestimmte Diskriminierungsformen zu verhindern, gleichzeitig bringt er Zugangsbarrieren mit sich.⁸⁶ Externe Expert*innen und Projektorganisator*innen waren sich einig darin, dass die Digitalität ganz neue Möglichkeiten zur Inklusion und zum Abbau von Barrieren für Menschen mit und ohne Behinderungen ermöglicht. In der Pandemie habe man hingegen gesehen, wie schnell »die Digitalität auf eine Weise wieder einen Exklusionsmechanismus reproduziert hat, den das bürgerliche Theater im 19. Jahrhundert schon mal [aufwies]«. Denn kaum jemand hatte »Barrierefreiheit mitgedacht« (externe*r Expert*in 8: 18) – also beispielsweise die Diversität von Sprachen, notwendige Audiodeskriptionen oder den Einsatz von Gebärdensprache-Übersetzer*innen.

Sind diese Barrieren aber erst einmal abgebaut, bietet digitales Theater neben diesen sehr konkreten Instrumenten für Menschen mit Seh- oder Hörbehinderungen oder für nichtdeutschsprachige Personen auch flexiblere Möglichkeiten der Partizipation für Zuschauer*innen, die keine Zeit haben, quer durch die Stadt zu einer Theateraufführung zu fahren, etwa weil sie kleine Kinder oder andere Personen betreuen. Zugang wird geschaffen für Personen, die kein zusätzliches Geld z.B. für die Kinderbetreuung aufbringen können, durch Krankheit das Haus nicht verlassen können oder so lange arbeiten müssen, dass sie die 20-Uhr-Vorstellung nicht mehr schaffen würden. Zudem kann mit Streamingformaten ein globales Publikum erreicht werden, sodass sich die Expert*innen nicht vorstellen können, dass dieses Feature mit Abklingen der Pandemie wieder komplett wegfallen werde. Gleichzeitig müssen Formate, die integrativ wirken wollen, auch integrativ mit einem diversen Team entwickelt werden, und es muss das ästhetische und das inhaltliche Potenzial von barrierearmen Produktionen erkannt und zu einer »aesthetics of access«⁸⁷ verbunden werden:

Wie kann man Technologie benutzen, um Integration zu betreiben, ohne dass [sie] [...] als zweite Hand [wirkt]: »Hier nehmt mal irgendwie so das Ding. Macht mal da hinten so, und stört mal hier nicht den Dingen.« (externe*r Expert*in 7: 34)

84 Vgl. <https://www.plsteiner.com/cartoons#/newyorker> [07.10.2021].

85 Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster. 184.

86 Auf diese wurde in Kapitel 2.4 ausführlicher eingegangen.

87 Vgl. bspw. David (2017): *The Aesthetics of Access*. In: *Disability Arts International*. <https://www.disabilityartsinternational.org/resources/the-aesthetics-of-access/> [13.06.2022].

Im Hinblick auf die ganzheitlichen Transformationsbestimmungen des Produktionsapparats ist auch der Abbau von Barrieren eine Aufgabe, die sich querschnittsartig durch alle Bereiche zieht und kollektiv von CoIs⁸⁸ bearbeitet werden muss: Um etwa das Integrationspotenzial unterschiedlicher Technologien zu erforschen, braucht es ein Team mit vielfältigen Expertisen, das in flexiblen Prozesseinheiten mit Trial-and-Error-Optionen arbeitet. Gerade in diesem Aufgabenbereich scheint es angeraten, dass sich Leitungspersonen hierzu in Netzwerken wie dem bereits erwähnten *Theaternetzwerk.Digital*⁸⁹ zusammenschließen und gemeinsam und ressourcensparend an Open-Access-Lösungen arbeiten.

2.4.4 Digitale Narrationspotenziale

Während manche Projektorganisator*innen eher einen konservativen Raumbegriff hatten und Liveness als »gleichzeitiges analoges Dasein in einem gemeinsam geteilten Raum« (Projektorganisator*in 1: 19) verstanden, gab es auch ein Bewusstsein dafür, dass die Digitalität den bis dato bespielten Theaterraum erweitern kann. Zu Beginn der Pandemie wurde »sehr defizitär über das Thema gesprochen« (Projektorganisator*in 3: 9), weil vor allem thematisiert wurde, was der digitale Raum im Vergleich zum analogen Raum alles nicht leisten könne. Zunehmend seien jedoch die erweiterten Möglichkeiten ins Blickfeld geraten, die aber auch mit einer Veränderung der Sehgewohnheiten einhergehen und die Relevanzsetzung bisheriger Theaterarbeiten infrage stellen würden. Einerseits ist der digitale Raum global und grenzenlos, andererseits wird er durch die jeweiligen Zugangsgeräte wieder sehr regional und lokal. Zugang zu flächendeckendem Internet, barrierefreiem Surfen und Zugriff auf alle Webseiten ist keine Selbstverständlichkeit. »Der Strom fällt halt einfach in Deutschland nicht aus« (Projektorganisator*in 4: 57) – wohl aber in anderen Teilen der Welt.

Der digitale Raum ist geprägt von Widersprüchen: Seine Zugänge sind von lokalen Gegebenheiten geprägt, dennoch verbindet er Individuen global. Um dieser Komplexität gerecht zu werden, müssen Theatermacher*innen reflektieren, in welchen Online- und Offline-Räumen und mit welchen Mitteln dort jeweils erzählt werden kann und welche Rolle dem Publikum in diesen Erzählungen zufällt. Durch alternative Verlinkungen oder Querverbindungen innerhalb von digitalen Netzwerkstrukturen löst sich die erzählerische Linearität auf und erlaubt Narrative »that have no distinct beginning, middle, or end but, rather, many modes of elaboration«. ⁹⁰ Diese Verbindungen entstehen individuell, je nach User*innenverhalten. Der digitale Raum hält – sieht man von Fällen des Geoblockings oder Zensurformen ab – für alle Nutzer*innen potenziell die gleichen Inhalte bereit, jedoch variieren deren Interaktion und Sinngebungsprozess immens. Ähnlich wie in interaktiven Büchern, die ihre Leser*innen am Ende jeden Kapitels vor die Wahl stellen, die literarischen Protagonist*innen auf diese oder jene Spur zu schicken,

88 Vgl. Kapitel 2.3.2.

89 <https://theaternetzwerk.digital/> [26.10.2021].

90 Jensen Schau, Hope/Gilly, Mary C. (2003): We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space. In: Journal of Consumer Research, 30(3). 385–404, hier 398, https://www.researchgate.net/publication/251926758_We_Are_What_We_Post_Self-Presentation_in_Personal_Web_Space [13.06.2022].

kann das Internet auch als große Textsammlung verstanden werden, indem sich seine User*innen eigene Pfade durch das mediale Dickicht schlagen. Diese Entwicklungen sind komplex, machen aber deutlich, dass ein digitales Theater mit Betreten eines neuen Raums auch überdenken muss, wie es dort erzählt, wie es sein Publikum einbindet, welche Präsenzen entstehen: »Liveness konstituiert sich einfach anders«, meinte ein*e Digitalexpert*in mit Blick auf die Digitalität.

2.5. Zur Aktualität digitaler Technologien

Der Einsatz digitaler Technologien erweitert Inhalt, Form und Ästhetik. Neben dem Umstand, dass diese Technologien während der Pandemie ein zentrales Kommunikationsmedium (und damit auch zentrale Produktions- bzw. Repräsentationsweisen) mit dem Publikum waren, haben sie eine bedeutende Rolle im Lebensalltag vieler Menschen, so dass sich bereits mit Hinblick auf die Zeitgenossenschaft eine Auseinandersetzung gebietet.

2.5.1 Aktuelle (Auseinander-)Setzungen

Sowohl externe Expert*innen als auch Projektorganisator*innen machten deutlich, dass digitales Theater auf Lebensrealitäten und Erfahrungswelten Bezug nimmt, die zunehmend durch die virtuelle Realität geprägt werden. Digitale Künste haben nicht nur die Möglichkeit, Alltagsbezüge herzustellen, sondern können auch Formen der kritischen Auseinandersetzung, des Kommentars oder der Reflexion finden, etwa indem sie unsichtbar ablaufende Prozesse wie Algorithmen oder Big Data, globale Netzwerke oder sekundenschnellen Informationsaustausch sichtbar machen und in Frage stellen: »Wie funktioniert eine Social-Media-Plattform im dreidimensionalen oder im zweidimensionalen [Theater-]Raum? Was kann ich im einen erzählen, was geht im anderen nicht?« (externe*r Expert*in 6: 23) Große Wissens- oder Artefaktsammlungen wie YouTube oder Facebook können dabei auch künstlerisch produktiv bearbeitet werden. Die Vorstellung einer singulären Künstler*innenfigur wird so zu einem digitalen Kollektiv erweitert. Dieses Kollektiv kann durch die Meme-Kultur oder Remix-Funktionen auf Plattformen wie Soundcloud und TikTok weitere Formen von Sharing und Hacking entwickeln, die Arbeiten anderer zitieren, weiterverarbeiten und teilen. In vielerlei Hinsicht wird so auch die Sichtbarkeit und Reichweite von migrantisierten Personen erweitert. Habe Theater früher Menschsein synonym mit der Erscheinung als *weißer*, heterosexueller cis-Mann gesetzt (externe*r Expert*in 2: 40), würde sich das Spektrum von Identitäten in der Digitalität ausweiten (externe*r Expert*in 2: 40). Dennoch würde nach wie vor ein sehr allgemein gedachtes Menschsein verhandelt, das sehr eurozentristisch gedacht und angelegt sei. Neben neuen Themen und Ausdrucksformen kann digitales Theater aber auch klassische Fragen auf neue Weise stellen. Neben neuen Formen der Kollaborationen ermöglicht eine Auseinandersetzung mit digitalen Themen, die Erfahrungen des Publikums aufzugreifen:

Jede Menge Welterfahrung, die wir alle sammeln, ist mittlerweile ausschließlich oder größtenteils digital. Wie viele von uns sind schon mal mit einem Weißen Hai getaucht? Wir alle bei YouTube ja, aber nicht als anfassbare Erfahrung. Also ganz viel unseres

Weltwissens ist rein digital. [...] Und damit künstlerisch umzugehen – also wie denn nicht? Das macht ja meinen Alltag zum Großteil aus [...]. Das hat jetzt nicht wahnsinnig was mit Chancen zu tun, die da drinstecken, würde ich sagen, sondern: Das ist einfach nur naturgegeben, dass ich mit dem arbeite, was ich an Welt habe. (externe*r Expert*in 4: 20)

Zudem merkten die Expert*innen an, dass Theater die Möglichkeit habe, neue Perspektiven auf scheinbar abstrakte technologische Entwicklungen zu liefern und greifbar zu machen:

In England zum Beispiel, da wird künstliche Intelligenz eingesetzt, um Handlungsempfehlungen zu geben [für Kinder- und Jugendämter, die extrem überfordert sind]. Bei Operationen oder bei schwierigen Diagnosen im medizinischen Bereich, wo wir es mit immens vielen Daten zu tun haben, wird Künstliche Intelligenz zur Erleichterung eingesetzt. Das findet sich in keinem Theaterstück zum Thema Künstliche Intelligenz wieder. Also elementar politische, gesellschaftliche Themenbereiche, die es wirklich auch schon lange gibt (externe*r Expert*in 2: 18).

Stattdessen, so der*die Expert*in, habe man beobachten können, dass oft sehr eindimensional über digitale Medien gearbeitet wurde, dass es ein großes Unwissen gebe – beispielsweise würden für die Theaterarbeit zentrale Ergebnisse aus der Soziologie zu den Themen Empowerment und Identitätsfindung übersehen. »[Da] ist ein unglaubliches Wissensdefizit« (externe*r Expert*in 2: 16). Obwohl die Projektorganisator*innen größtenteils die Einschätzung teilten, dass in der theatralen Auseinandersetzung mit Digitalität große Chancen liegen, auf eine immer digital werdende Welt einzugehen, liegt der Fokus ihrer künstlerischen Prozesse immer noch dominant auf anderen Inhalten. Sie fühlen sich »beeinflusst von der gezwungenen Digitalität, in die alle hineingeworfen wurden. Aber das ist selten das Hauptthema«, schilderte ein*e Projektorganisator*in. Das Internet verstünden sie nicht als Impuls, sondern »als Mittel zum Zweck. Wir wollen unsere Veranstaltungen eigentlich live machen. Und das dürfen wir [derzeit] nicht. Und deswegen machen wir sie digital.« (Projektorganisator*in 5: 34-40) Den Projektorganisator*innen ist klar, dass das digitale Theater große Herausforderungen an sie stellt: »Ständig technisch dranbleiben, weiterlernen, mitdenken« (Projektorganisator*in 4: 39). Auch hier zeigt sich, dass Projektorganisator*innen die strukturellen Herausforderungen, die ein digitales Theater erfordert, nicht allein tragen können. So wird einmal mehr nachvollziehbar, dass sie als Akteur*innen der Freien Szene, die nicht durch feste Einkommensstrukturen gesichert sind, experimentelle Risiken in Programmarbeit oder Produktionszusammenhängen nicht ohne die Unterstützung von großen Produktionshäusern stemmen können. Um sich organisatorischen Veränderungspotenzialen zu widmen, bedarf es nicht zuletzt auch der kulturpolitischen Rückendeckung, sodass Labore und Workshops nicht an Aufführungsformate gekoppelt sind, deren Ergebnis negativ auf das Einkommen der Akteur*innen zurückwirken kann.

2.5.2 Aktuelle Ästhetiken

Zeitgleich zu den neuen inhaltlichen Auseinandersetzungen werden durch die Popkultur – gerade in der Verbindung mit neuen digitalen Inhalten oder Formaten – immer

wieder neue Ästhetiken virulent. Auch wenn einige Projektorganisator*innen sichtlich ernüchtert auf diese Veränderung reagierten, nahmen doch einige den digitalen Raum als Zugewinn wahr:

In unserem Fall war ganz konkret eine Auseinandersetzung mit Räumen extrem interessant, [...] der Bühnenraum, der bei uns immer ein Ort von ganz vielen Räumen ist, [...] sozusagen der utopische Raum. [...] [S]elbst sozusagen in dieser mickrigen Form, wie es über Zoom möglich war, [konnten wir] ganz viele andere, reale Räume schaffen, die gleichzeitig aber dann auch wieder fiktionalisiert sein können. (Projektorganisator*in 4: 49)

In der Nutzung dieser vielfältigen, fiktionalisierbaren Räume erkennen die Projektorganisator*innen zunehmend die Relevanz von Gaming-Ästhetiken (Projektorganisator*in 1: 23): nicht nur, um eine neue Formsprache zu entwickeln, sondern auch, um innovative Interaktionsmöglichkeiten anzubieten, etwa indem das Publikum aus unterschiedlichen Optionen wählen kann, wie die Handlung weitergehen soll. Dieses Vorgehen könnte aus Sicht der Interviewten mit der Machart von Multiplayer-Rollenspielen kombiniert werden, die es ermöglichen, dass viele User*innen global in unterschiedlichen Rollen das gleiche Spiel spielen. Die Erzählperspektive kann sich an die Point-of-View-Sicht vieler Videogames annähern, grafische Elemente wie die Pixeloptik, Animationen, Glitch Art oder auch Chiptune-Musik aufnehmen.⁹¹ Zentral in den meisten Games ist die Immersion, die die Spieler*innen zum Weiterspielen anregen will. Mit der Übernahme der genannten Elemente könnte in zunehmender Weise auch Immersion Einzug in die Kunstproduktionen finden mit der Folge, dass auch die Rolle des*der Zuschauer*in sich verändert. Der Rezeptionsmodus verschiebt sich von einer scheinbar unbeteiligten, distanzierten Position hin zu einer beteiligten Akteur*innenrolle:

Dadurch, dass diese Person keine Distanz einnimmt, kann sie nicht wie im klassischen Theater beobachten, für sich selbst reflektieren und ein bestimmtes Urteil fällen über die Figur oder Handlung. [I]n immersiven Formaten ist man eingesogen, man muss bestimmte Handlungen ausführen, man arbeitet vielleicht für Unternehmen mit ethischen Grundsätzen, an die man selber nicht glaubt. (externe*r Expert*in 3: 31)

Die Erweiterung der ästhetischen Formsprache geht einher mit möglichen Erweiterungen der Publikumsgruppen, die sich von diesen neuen Interaktionsmöglichkeiten eher angesprochen fühlen als von dem Monotasking des klassischen Theaters (vgl. *Wandel des Rezeptionsverständnisses*, Kapitel 3.1). Eine grundlegende ästhetische Komponente würde aber nach Ansicht der Expert*innen nie verschwinden: der Mensch oder die Schauspieler*innen. Hier würde sich eher die Frage stellen: »Wie sie oder er in Interaktion tritt mit

91 Vgl. für eine ausführlichere Auseinandersetzung zum Thema z.B. Feige, Daniel M. (2015): Computerspiele. Eine Ästhetik. Suhrkamp; Ackermann, Judith (2016): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Springer VS; die Gesprächsrunde »Gaming & Escaping – Die neue Lust am Spiel (ON/LIVE 2019)« mit Dr. Stefanie Husel, Dennis Palmen, machina eX. Moderation Klaas Werner, unter: <https://www.youtube.com/watch?v=PQf8ifwv-Dg> [13.06.2022].

dem jeweiligen Gegenüber – aber eben auch mit einem KUKA-Roboter beispielsweise.« (externe*r Expert*in 6: 23)

2.5.3 Aktuelle Techniken

Der Einsatz aktueller Techniken erweitert, wie bereits gezeigt, auch ästhetische und inhaltliche Auseinandersetzungen: »Es werden sehr viele technische Geräte eingebunden«, beobachtete eine*r Expert*in – aber diese werden nicht ausreichend an bereits vorhandene inhaltliche Auseinandersetzungen angeschlossen (Expert*in 2: 18). Es gebe ungefähr 15 Jahre Entwicklung, die inhaltlich aufgearbeitet werden müssten. Die Wirkungen und Effekte von beispielsweise sozialen Netzwerken müssten untersucht werden, stattdessen würde »auf die Technik geschaut und Technik als Symbol [...] genutzt« (externe*r Expert*in 2: 18). Die Themen selbst seien »nicht wirklich auf der Bühne« (externe*r Expert*in 2: 18). Digitalität verändert Kultur und unseren Umgang mit Wissen: Niemand muss mehr große Mengen an Text auswendig lernen, digitales Wissen ist gespeichert und wird von unterschiedlichen Personen erweitert, bearbeitet und geteilt. Die Kulturtechniken Bingewatching (Konzentration über mehrere Stunden) und Twittern (Konzentration auf 280 Zeichen) bilden unterschiedliche Aufmerksamkeitsspannen aus und führen zu anderen ästhetischen Alltagserfahrungen: »Jede Menge Welterfahrung, die wir alle sammeln, ist mittlerweile ausschließlich oder größtenteils digital« (externe*r Expert*in 4: 20). Um mit Technik künstlerisch umzugehen, braucht es nach Ansicht der Expert*innen Zeit und Raum für Experimente, um zeitgenössische Ausdrucksformen zu finden. Damit geht auch die Frage nach der technischen Ausstattung der Spielstätten einher:

Wie ertüchtige ich die Häuser technisch? [...] Braucht jedes Haus einen Motion Capture Suit? Brauche ich ein großformatiges LED-Studio? Das sind Investitionen, die gehen schnell mal in den Bereich von 100.000, 150.000 Euro. Das ist für ein handelsübliches Stadttheater nicht einfach zu machen. (externe*r Expert*in 6: 43)

Darüber hinaus stellt sich aber auch die Frage, mit welchem kulturpolitischen Impact die Digitalisierung der Darstellenden Künste vorangetrieben werden soll. Denn selbst wenn die nötigen Mittel bereitgestellt werden, ist die notwendige Transformationsleistung, die Künstler*innen inhaltlich, ästhetisch und hinsichtlich ihres Publikums auf sich nehmen müssen, nicht zuletzt auch ein langfristiges unternehmerisches Risiko. Auch wenn die Expert*innenmeinung sehr nachdrücklich lautete, dass sich die Darstellenden Künste nicht dem digitalen Wandel verschließen *können*, gibt es sicherlich einige Künstler*innen, die grundsätzlich zu anderen Themen arbeiten wollen. Hier würde es eine kulturpolitische Positionierung benötigen, die auch berücksichtigt, dass in der aktuellen Erprobungsphase digitaler Künste auch eine Akzeptanz zum finanziellen und formalen Scheitern aller Beteiligten und Fördergeber*innen vorhanden sein muss. Ein*e Projektorganisator*in berichtete beispielsweise von einem gescheiterten Versuch, ein Augmented-Reality-Setting herzustellen (Projektorganisator*in 4: 43). Nicht nur auf Seite der Künstler*innen braucht es Zeit für Übung und Experimente, auch das Publikum, vor allem diejenigen Personen, die zuvor keine Erfahrung mit der eingesetzten Technologie gesammelt haben, stehen bei digitalen Formaten vor unterschiedlichen, sehr kleinteiligen Herausforderungen: Diese hängen von den genutzten Endgeräten ab, von

Default-Einstellungen in Browsern und Medien oder der Qualität der verfügbaren Internetverbindungen. Folglich brauchen digitale Arbeiten eine neue Form des Krisenmanagements, in dem Personen der Produktion als individuelle Troubleshooter und IT-Expert*innen für das Publikum ansprechbar sind. Diese Personen müssen einerseits eine Sensibilität für Kommunikation und Wissensvermittlung für das Gegenüber haben, eine Anleitung zur Selbsthilfe geben und auch mit Gefühlen wie Genervtheit und Frustration umzugehen wissen – »[...] man muss dann versuchen zu erklären, ohne irgendwie von oben herab zu wirken [...] muss die andere Person natürlich sehr ernst nehmen und ist auf einmal in einer lehrenden Rolle, die wir vorher nicht hatten.« (Projektorganisator*in 5: 56) Um den Umgang mit dem digitalen Publikum soll es im Folgenden gehen.

3. Die Kunst der Vermittlung

Hallo liebe Natives, wir sind gekommen, um euch zu retten. Wir sind gekommen, um euch zu warnen. Ihr krankt an Orientierungslosigkeit, Entgrenzung und Unwissenheit. Dieses Land wird untergehen, wenn ihr nicht auf uns hört. Wir sprechen eure Sprache nicht, eure Rituale finden wir suspekt und eure Regeln sind irrelevant. Wir kennen die Zukunft nicht und somit halten wir uns an die Vergangenheit. Da, wo wir herkommen, da sprach man noch anstatt zu chatten. Da schaute man sich noch in die Augen anstatt ins Profilbild. Da ging man noch auf die Straße anstatt zu disliken.⁹²

Hallo liebe Natives, wir sind gekommen, damit ihr uns rettet. Wir kranken an Orientierungslosigkeit, Überforderung, Sprachlosigkeit und Endlosschleifen. Dieses Land wird untergehen, wenn wir nicht auf euch hören. Wir verstehen eure Sprache nicht, eure Rituale verängstigen uns und eure Regeln kapieren wir einfach nicht. Wir kennen die Zukunft nicht, also halten wir uns an euch.⁹³

Ursprünglich in einem anderen Kontext entstanden, beschreibt das Zitat des Künstler*innenkollektivs *pulk fiktion* in ihrem Stück *Trollwut* auch die Situation vieler öffentlicher Institutionen und Theater. Digitalisierung ist ein zentrales, aber auch konturloses Buzzword der Kulturpolitik geworden: Die Digitalität wird mit Misstrauen betrachtet, im virtuellen Raum erscheint alles fremder, oberflächlicher, zweidimensionaler als auf der Theaterbühne. Trotzdem liegt gerade in der unerforschten, diffus erscheinenden Virtualität ein utopisches Potenzial, das neue Orientierung, Antworten und Lösungen verspricht. Diese beiden Haltungen ergeben eine ambigue Mischung, die das Transformationsdilemma der Darstellenden Künste gut beschreibt: Einerseits sollen und wollen die eigenen Kompetenzen, Hierarchien und Traditionen ernst genommen werden – andererseits müssen gleichzeitig wohl oder übel die Kompetenzen der Digital Natives und die des Publikums anerkannt werden. Daran anknüpfend muss herausgearbeitet

92 pulk fiktion »Trollwut«, zit.n.: Barca, Irina-Simona/Grawinkel-Claassen, Katja/Tiedemann, Kathrin (2020): Das Theater der Digital Natives. Beobachtungen und Erkundungen am FFT Düsseldorf. 1–8, hier 1, https://www.fft-duesseldorf.de/files/FFT_Das-Theater-der-Digital-Natives_final.pdf [13.06.2022].

93 Ebd.

werden, wie sich Rezeptionsideale und gesellschaftliche Wandlungsprozesse beeinflussen, sodass erkannt wird, dass als »normal« geltende Verhaltensmuster vor allem Ausdruck temporär begrenzter Normvorstellungen sind und sich in stetigem Wandel befinden. So beschreibt Paul Valéry bereits 1929 den Wandel von Kunstrezeption mit Hinblick auf technische und gesellschaftliche Entwicklungen:

In allen Künsten gibt es einen physischen Teil, der nicht länger so betrachtet werden kann wie vordem; er kann sich nicht länger den Einwirkungen der modernen Wissenschaft und der modernen Praxis entziehen. Weder die Materie, noch der Raum, noch die Zeit sind seit zwanzig Jahren, was sie seit jeher gewesen sind. Man muß sich darauf gefaßt machen, daß so große Neuerungen die gesamte Technik der Künste verändern, dadurch die Invention selbst beeinflussen und schließlich vielleicht dazu gelangen werden, den Begriff der Kunst selbst auf die zauberhafteste Art zu verändern [...] Die Werke werden zu einer Art von Allgegenwärtigkeit gelangen. Auf unseren Anruf hin werden sie überall und zu jeder Zeit gehorsam gegenwärtig sein oder sich neu herstellen. Sie werden nicht mehr nur in sich selber da sein – sie alle werden dort sein, wo Jemand ist und ein geeignetes Gerät hat.⁹⁴

In diesem Zitat klingt nicht nur die Verbindung zwischen Kunst, Wissenschaft, Technik und Gesellschaft an, es wird auch deutlich, wie tiefgreifend Technik die Wahrnehmung des Kunstwerks verändern kann. Dieser Wandel der Rezeption muss daher weiter betrachtet werden, um herauszuarbeiten, welche aktuellen Formen von Teilhabe und Partizipation⁹⁵ im Feld der Darstellenden Künste entwickelt werden können. Dabei soll vor allem das Publikum – eine zentrale Einflussgröße, die Valéry nicht explizit benennt – als digitale Zuschauer*innenschaft näher betrachtet werden, die zwar formal noch an ein »klassisches« Publikum erinnert, die Entwicklung von Kunstwerk und -rezeption aber erweitert und vorantreibt. Es gilt, gemeinsam mit ihnen, ihrem Wissen, Erfahrungen und Wünschen zu arbeiten und gemeinsam ein Theater der nächsten Generation zu entwickeln.

3.1 Wandel des Rezeptionsverständnisses

Die verbreitetste und damit wohl klassische Vorstellung der Rezeption von »Hochkultur« ist die des kontemplativen Kunstgenusses: Man schweigt. Man denkt. Man betrachtet das Kunstwerk kritisch. In Konzertsaal und Theaterraum sitzt man still und hört zu – es schickt sich ein Monotasking,⁹⁶ das nur im äußersten Notfall durch einen Toilettenengang unterbrochen werden darf. Die Beziehung zum Kunstgegenstand ist distanziert: Der französische Soziologe Pierre Bourdieu erklärt, dass in dieser Haltung die

»[...] Form und die spezifischen künstlerischen Effekte« in den Fokus der Aufmerksamkeit gerückt werden. Die Kunstgegenstände würden nur in Beziehung mit anderen

94 Valéry, Paul (1973): Über Kunst. Suhrkamp. 47.

95 Im Folgenden werden beide Formen differenziert werden.

96 Rebstock, Matthias (2018): Strategien zur Produktion von Präsenz. In: Tröndle, Martin (Hg.): Das Konzert. 2. Auflage. transcript Verlag. 142–151, hier 144.

Kunstwerken, nicht aber mit Blick auf das eigene Leben oder eigene Gefühle verhandelt, denn sonst bestünde die Gefahr von »[...] Involviertsein, von naiver Verhaftung und ›vulgärer Verfallenheit‹ an leichte Verführung und kollektive Begeisterung«. Wenn der richtige Umgang mit Kunst nicht erlernt wurde, beispielsweise weil entsprechende Vokabeln für die Beschreibung von Form und Stilmitteln fehlen, gilt die Rezeption als illegitim – als einfältig und unbedarft.⁹⁷

Die schweigende Kunstrezeption hat sich als historisches Ideal zwischen 1820 und 1860 entwickelt. Nachdem beispielsweise im Konzertraum im frühen 19. Jahrhundert noch geraucht, gespielt und getrunken wurde, man sich gegenseitig in den Logen besuchte, entwickelte sich die geräuscharme Konzentrationshaltung als »Wandel von sozialer Praxis, politischen Urteilen und ästhetischem Geschmacksurteil«. ⁹⁸ Rapide wachsende Metropolen und damit einhergehende Lautstärkebelastung sorgten dafür, dass Teile der Bürgerschaft und des Adels die Stille zu schätzen begannen. Mit zunehmender Professionalisierung des Musikbetriebs entwickelte sich auch eine Distinktionsbewegung in der Zuhörer*innenschaft: Die »gebildeten« Hörer*innen – in der Regel adelige und bürgerliche Eliten – stilisierten sich zu Kenner*innen und hoben sich beispielsweise durch genaues Gehör und erworbenes Wissen von den übrigen Konsument*innen ab. Mit dieser Konzentrationshaltung verändert sich auch der rezipierte Kunstgegenstand, der sich, wie im Beispiel der Konzertmusik, vom unterhaltenden Hintergrund in das Zentrum schiebt und sich zum autonomen Kunstwerk entwickelt: Es gilt als reines, ästhetisches Objekt, das Originalität, Eigendynamik und Binnenkomplexität besitzt und zur menschlichen Erbauung beiträgt. Dabei verschleiert es seinen Entstehungsprozess: Konzentration und Stille entwickeln sich zur einzig denkbaren Kunstrezeptionshaltung. Unterdessen übt sich das Publikum darin, eine »äußerste Konzentration der Sinne auf das Objekt, eine Zurücknahme des Körpers und eine Rezeption im psychisch Inneren [einzunehmen] [...], selbst wenn andere Akteure zugegen sind«. ⁹⁹ So wird die Autonomie des Kunstwerks sowohl hergestellt als auch aufrechterhalten.¹⁰⁰

Die Abkehr von den Innovationsversprechen des autonomen Kunstwerks und dessen schweigender Rezeption ist eine von vielen Veränderungen, die die Postmoderne mit der global vernetzten Pluralität und der daraus folgenden Auflösung der Gesamtheit zugunsten polymorpher Vielfältigkeit und Facetten mit sich bringt.¹⁰¹ Beeinflusst durch populäre und digitale Kulturen, die DIY-Szene und das Cultural Hacking gibt sich das Publikum in der Digitalität nicht mehr mit der Position derjenigen zufrieden, die

97 Zitiert nach Reiner, Svenja (2021): Lässt es sich falsch hören? Eine historisch-kulturwissenschaftliche Kontextualisierung von Hör-Idealen im Neue Musik-Konzert. In: Grund, Vera/Noeske, Nina (Hg.): Gender und Neue Musik. Von den 1950er Jahren bis in die Gegenwart. transcript Verlag. 315–332.

98 Müller, Sven Oliver (2012): Die Politik des Schweigens: Veränderungen im Publikumsverhalten in der Mitte des 19. Jahrhunderts. In: Geschichte und Gesellschaft. Zeitschrift für historische Sozialwissenschaft 38, 2012. 48–85, hier 57ff.

99 Reckwitz, Andreas (2013): Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung, 3. Auflage, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft. 57–67.

100 Vgl. Reiner (2021).

101 Vgl. bspw. Welsch, Wolfgang (1997): Unsere postmoderne Moderne. 5. Auflage. Akademie Verlag. 193.

still sitzen und schauen. Als Expert*innen des Alltags unterlaufen sie alte Aufmerksamkeitsökonomien und räumliche Regime und transformieren dabei sowohl ihre Rollen als auch den Kunstdiskurs. Dabei tragen nicht zuletzt die eingesetzten digitalen Technologien und ihre kommunikativen Möglichkeiten dazu bei, dass die Zuschauer*innen zu Mitspieler*innen des Theaters werden: Indem sie in immersive Settings eingreifen, wollen und können sie mitgestalten, Verantwortung für das Geschehen übernehmen, Kritikfähigkeit und Reflexion jenseits der künstlichen Distanz erfahren. Auf diese Weise wird individuelles Wissen genutzt, die Sprach- und Handlungsmacht wird neu verteilt, die Vorstellung eines künstlerischen, singulären Genies wird aktualisiert hin zu einem kreativen Kollektiv, das gemeinsam lernt und Erfahrungen über Altersgrenzen hinweg macht.¹⁰²

Allen Forschungsteilnehmer*innen, sowohl den externen Expert*innen als auch den Projektorganisator*innen, war eine Verschiebung des Rezeptionsverhältnisses in der Digitalität aufgefallen. Die Mehrheit vermutete, dass sich die digitalen Künste in Zukunft an Gaming-Ästhetiken wie der oben geschilderten Immersion orientieren und dem mitspielenden Publikum neue Themen und Inhalte anbieten würden. Viele Theatermacher*innen sind bereit, die Deutungshoheit an ihre Zuschauer*innen abzugeben, und finden, es »ist ja denen ihre Sache, was die [aus dem Stück] ziehen« (externe*r Expert*in 8: 12). Aus dieser Haltung spricht keine Gleichgültigkeit oder mangelnde Wertschätzung für das Publikum, sondern die Bereitschaft, von der Bestimmung des Kunstwerks »in einfachen und endgültigen Termini« Abschied zu nehmen und noch viel deutlicher als bisher Kategorien wie »Ambiguität, Ungewissheit, Möglichkeit, Wahrscheinlichkeit«¹⁰³ zuzulassen.

3.1.1 Digitale Kopräsenz

Trotz der benannten Veränderungen in Kunstfeld und Rezeption sowie der Verbreiterung der Publikumserwartungen fanden die Projektorganisator*innen sehr unterschiedliche Umgangsweisen, mit diesen Herausforderungen der Digitalität umzugehen. Eine extreme Position vertrat eine*r Projektorganisator*in, der*die versuchte, Nähe zum digitalen Publikum herzustellen, indem minütliche Instruktionen gegeben wurden, die das Verhalten der Zuschauer*innen anleiteten: »Bei Minute Zwei macht ihr bitte dies. Bei Minute 16 macht ihr bitte das« (Projektorganisator*in 1: 9). Zudem wurde der individuelle Publikumsraum daheim oder die technische Ausstattung kontrolliert: »Sucht euch eine Situation, die für euch gut ist! Macht es irgendwie dunkel! Benutzt eure Kopfhörer!« (Projektorganisator*in 1: 9) Dieses Vorgehen orientiert sich an der klassischen Hochkulturrezeption: Raum und Handlungen oder deren Verzicht werden so genau wie möglich vorgegeben, mit dem Ziel, die Wahrnehmung des Publikums soweit es geht ähnlich und planbar zu gestalten. Der Versuch, die Kunsterfahrung möglichst präzise an der realen »Livesituation« entlang zu modellieren, hat zur Folge, dass die virtuelle, kontrollierte Rezeptionsvorgabe sehr viel unfreier und irrealer wird

102 Vgl. Barca et al. (2021): 2–3.

103 Eco, Umberto (1973 [1962]): Das offene Kunstwerk. Suhrkamp. 214, zit.n. Welsch, Wolfgang (1997): 195.

als der Aufenthalt in einem gemeinsamen Theaterraum, in dem die Rezeptionshaltung nicht detailliert vorgegeben wird.

Mit diesem Beispiel wird deutlich, dass der veränderte Verhaltensspielraum des Publikums im Digitalen sich auf der Produktionsseite wie ein Kontrollverlust anfühlt – die Projektorganisation beschreibt es als »eine Herausforderung [...], diese Nähe zum Publikum aufrechtzuerhalten« (Projektorganisator*in 1: 9). Der Wunsch nach Nähe verdeutlicht hier vor allem die Herausforderung, die Verbindung nicht zu verlieren: Im analogen Aufführungsraum sind die Zuschauer*innen quasi dauerhaft sichtbar, ihre Anwesenheit kann überprüft und ihre Aufmerksamkeit zumindest vermutet werden. In der digitalen Kommunikation fehlen zunächst Informationen über Körpersprache, Stimme und Mimik, sodass sich die Kopräsenz durch den Mangel an nonverbalen Merkmalen auf den ersten Blick karg gestaltet.¹⁰⁴ Es ist daher kein Zufall, dass die bekanntesten Interaktionsanalysen mit körperlicher Kommunikation »von Angesicht zu Angesicht« arbeiten. So definiert beispielsweise der Soziologe Erving Goffman die soziale Interaktion etwa als »that which uniquely transpires in social situations, that is, environments in which two more individuals are physically in one another's response presence«¹⁰⁵. Somit liegt der Schwerpunkt auf der physischen Kopräsenz. Das hat zur Folge, dass medial vermittelte Situationen nur als Derivate erscheinen, die den zentralen Herausforderungen von Interaktionen, wie der »Verpflichtung [...], Situationen gemeinsam und auf angemessene Weise zu handhaben [...], dem Problem des (gegenseitigen) Schutzes verletzlicher Körper und verletzlicher Selbstbilder«¹⁰⁶ nur unvollständig nachkommen können.

Wer jemals Bilder auf Instagram postete, Gedanken auf Twitter geteilt oder auf das Feedback der Follower*innenschaft gewartet hat, weiß, dass auch im Internet das Management sozialer Beziehungen entscheidend ist. Dabei beeinflusst die Medienwahl bereits die Feedbackbotschaft: Ein öffentlicher Post auf der Facebook-Pinnwand gilt als weniger persönlich als eine private Nachricht; einen Beitrag zu liken ist eine unverbindlichere Zuneigungsbekundung, als diesen zu teilen.¹⁰⁷ Um die Verbindung zwischen räumlich abwesenden Körpern zu beschreiben, schlägt der Soziologe Christian Licoppe den Begriff der »connected presence« vor, deren Verbindungspraktiken die ständige Gefahr von Distanz und Abwesenheit zu vermeiden suchen¹⁰⁸, indem ein

104 Vgl. Hamm, Marion (2020): Zur ethnografischen Ko-Präsenz in digitalen Forschungsfeldern. In: *Kulturen* 5, (2), special issue *Feldforschung@cyberspace.de* (Hg. Victoria Hegner, Dorothee Hemme), 27–33, hier 29, [https://www.academia.edu/1883926/Zur_ethnographischen_Kopr%2525A4senz_in_digitalen_Forschungsfeldern](https://www.academia.edu/1883926/Zur_ethnographischen_Kopr%C3%2525A4senz_in_digitalen_Forschungsfeldern) [13.06.2022].

105 Goffman, Erving (1983): *The Interaction Order*. In: *American Sociological Review* 48. 1–17, hier 2.

106 Stempfhuber, Martin (2015): »Always on, but not always there.« Praktiken der Selbst-Absentierung im Web 2.0. In: Hahn, Kornelia/Stempfhuber, Martin (Hg.): *Präsenzen 2.0. Körperinszenierung in Medienkulturen*. 135–152, hier 138, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-04365-0_8 [13.06.2022].

107 Stempfhuber (2015): 149f.

108 Licoppe, Christian (2004): »Connected Presence«: The Emergence of a New Repertoire for Managing Social Relationships in a Changing Communication Technoscape. In: *Environment and Planning D: Society and Space*, Vol. 22. 135–156, hier 155, https://www.researchgate.net/publication/240505224_%27Connected%27_Presence_The_Emergence_of_a_New_Repertoire_for_Managing_Social_Relationships_in_a_Changing_Communication_Technoscape [13.06.2022].

»strong link«¹⁰⁹ durch eine Mischung unterschiedlicher Medienpraktiken hergestellt wird. Licoppe beobachtet zwei Idealtypen der Beziehungsarbeit: (1) lange, offene¹¹⁰ Telefonate, die ritualhaft zu einer verabredeten Zeit stattfinden, und (2) kurze, häufige Anrufe, deren Themen ähnlich wichtig sind wie der Umstand, dass man miteinander spricht. Beide Kommunikationsformen reagieren auf ähnliche Herausforderungen, nämlich den Umstand, dass durch die Zunahme an Kommunikationsmöglichkeiten und die (theoretische) Dauererreichbarkeit die Nichterreichbarkeit des Gegenübers deutlich wird, »suggesting that one of the protagonists is too absorbed in a situation to resume the relationship«¹¹¹.

Vor einem ähnlichen Dilemma steht der*die oben zitierte Projektorganisator*in: Theoretisch kann sich das Publikum für eine digitale Vorstellung von überall aus der Welt zuschalten. Sehr praktisch konkurriert aber die Aufführung, die die Zuschauer*innen via PC, Laptop oder Smartphone verfolgen, dauerhaft mit dem übrigen Angebot des Internets. Selbst wenn sich ein Publikum zugeschaltet hat, gibt es keine Sicherheit, dass es seine Aufmerksamkeit nicht im nächsten Moment abwendet und einen weiteren Tab öffnet. Im Gegensatz zu Licoppes Interviewpartner*innen, die individuelle Kommunikationspraktiken mit (Groß-)Eltern, Freund*innen und (Ehe-)Partner*innen entwickelten, besteht die Herausforderung an dieser Stelle darin, Kommunikationsangebote an ein Publikum, also an mehrere Personen zu machen und so die Verbindung aufrechtzuerhalten. Erschwerend kommt noch hinzu, dass hier auf wenig Erfahrung oder Rituale zurückgegriffen werden kann: Einerseits ist das Versenden von kurzen Textnachrichten via Messenger mittlerweile ein so routinierter Bestandteil des Alltags geworden, dass die Materialität der eingesetzten Technologie hintergründig erscheint und man »mal eben« ein Bild oder einen Gedanken via Smartphone mit dem Gegenüber teilt. Andererseits stellt sich für ein digitales Theater die Frage, welche Kommunikationsroutinen sich für und mit dem Publikum erarbeiten lassen. Eine Form, die die externen Expert*innen immer wieder betonten, war die digitale Partizipation. Gegen den Begriff Teilhabe sprach sich eine Person explizit aus, die den Wortkern »teilen« in den aktuellen Vermittlungspraktiken und -ansätzen nicht wiederfand:

An Kultur teilhaben heißt: Ins Theater gehen und sich eine Theaterausführung anschauen und dann habe ich teil dran gehabt. Diese Idee [...], – dass ich jetzt auch noch entscheiden soll, wie das [Stück] ausgeht, oder auch noch etwas von mir geben soll, damit danach das Theater sagen kann: Wir haben jetzt etwas mit Einwandererfamilien gemacht –, ist so *weird*, weil ich das Gefühl habe, ich habe eigentlich nichts davon. Also ich habe am Schluss keinen Teil davon gehabt. Ich habe kein Geld wieder zurückbekommen. Ich war vielleicht mal auf der Bühne, wenn ich durfte. Oder mein Name

109 Licoppe (2004): 138.

110 Zum offenen Gesprächsmodus schreibt er: »We shall call this use repertoire the ›conversational‹ mode of managing telephone relations between close friends and family, as it consists of open, relatively long conversations in which people ask about each other, at a time often set aside for that purpose. Here the word ›conversational‹ stresses the open nature of the interaction, in which time is taken to let it develop, rather than the idea of a dialogue with a sequence of reciprocal taking of turns.« Licoppe (2004): 144.

111 Licoppe (2004): 145.

[war] vielleicht im Programmheft, aber mehr [ist es nicht]. – Das gibt mir nicht das zurück, was ich gegeben habe. (externe*r Expert*in 2: 44)

Zunächst soll es daher um eine grundlegende Auseinandersetzung mit Partizipationsformaten als einem von vier Konzepten¹¹² kulturvermittelnder Arbeit gehen, im Anschluss wird die Frage relevant, ob Partizipation das passende Konzept für die digitale Vermittlungsarbeit ist. Von der Stückerführung über das angeschlossene Publikumsgespräch, die Präsentation des Hauses, Probenbesuche, Workshop-Formate, Theaterclubs bis hin zum semiprofessionellen Auftritt auf der Bühne¹¹³ – die Bandbreite von partizipativen, analogen Theatervermittlungsformaten ist groß. Sie eint, dass Personen angesprochen werden sollen, die innerhalb der Gesellschaft Benachteiligung und Ausschluss erfahren, etwa durch Rassismus, Sexismus, Ableismus und andere Formen der Diskriminierung.¹¹⁴ Durch unterschiedlich starke Formen der Involvierung von nichtprofessionellen Zuschauer*innen sollen diese Personengruppen von der bloßen Zeug*innenschaft in aktivere Rollen schlüpfen. Dabei gründen die allermeisten Partizipationsformate von vornherein auf einer Asymmetrie. Das ist vor allem dann der Fall, wenn dem Publikum die Rolle der Zuarbeitenden oder Mitproduzierenden zugewiesen wird, in der sie Informationen, narratives Material wie Geschichten, physische Dinge und dergleichen beisteuern oder unter der Leitung professioneller Theatermacher*innen durch körperliche Beteiligung bewusst oder unbewusst Teil der Inszenierung werden.¹¹⁵ Ein*e externe*r Expert*in beschrieb diese Formen der Partizipation als Zuweisung einer lange vorher von der Regie geplanten Handlung, etwa des Drückens eines Knopfs.

[O]der wenn Leute sagen: Jetzt stehen wir alle mal auf – man weiß noch überhaupt gar nicht [warum], [...] man soll jetzt einfach nur das ausführen, was die anderen wollen. Und dann kommt man sich so ein bisschen vor wie im Zirkus. (externe*r Expert*in 2: 44)

-
- 112 Bettina Riedrich unterscheidet die Vermittlungsformate in (1) rezeptiv (Besucher*innen nehmen Informationen auf), (2) interaktiv (Austausch zwischen Vermittlungsperson bzw. Kunstgegenstand und Publikum, jede*r übernimmt anteilig Verantwortung für die Erreichung des Bildungsziels), (3) partizipativ (Auswirkungen der Interaktionen werden relevant, z.B. in Form gemeinsam erstellter Inhalte) und (4) kollaborativ (Publikum nimmt eine Position außerhalb der Rahmenbedingungen der Institution ein/es werden eigene Rahmenbedingungen geschaffen), vgl. Riedrich, Bettina (2011): Partizipation durch Social Media? Museale Vermittlung und das Partizipative Web. Masterarbeit, 14f., https://zwischenndrin.ch/home/wp-content/uploads/2014/03/Partizipation-durch-Social-Media_web.pdf [13.06.2022].
- 113 Wartemann, Geesche (2014): Zwischen Lektion und Labor. Perspektiven der Vermittlung am Theater. In: Schneider, Wolfgang (Hg.): Theater entwickeln und planen. Kulturpolitische Konzeptionen zur Reform der Darstellenden Künste. transcript Verlag. 153–162.
- 114 Seitz, Hanne (2012): Partizipation. Formen der Beteiligung im zeitgenössischen Theater. Vortrag zu »Was geht II – Was können wir, was nur wir können?« in: Arbeitskreis Berliner Theaterpädagog*innen in Kooperation mit der Universität der Künste Berlin, Deutsches Theater, www.was-geht-berlin.de/sites/default/files/hanne_seitz_partizipation_2012.pdf [13.06.2022].
- 115 Vgl. Seitz (2012).

Einen Schritt weiter geht die Partizipationskritik des Soziologen Oliver Marchard, der nicht nur die Art der Beteiligung kritisiert, sondern diese Form Kunst als grundsätzlich problematisch versteht, weil sie den Anschein erweckt, sie habe politische Handlungskraft: »Kunst wird in dieser »allgemeinen Begeisterung am Sozialen [...] als *policy* verstanden: als Verwaltung, Engineering und möglicherweise technokratische Bearbeitung von sozialen Problembereichen. Public Art wird zur privatistischen Version von *public welfare*«¹¹⁶. Kunstvermittlerin Carmen Mörsch beschreibt diesen Ansatz als »Kulturalisierung politischer Probleme und Verkleisterung von struktureller Gewalt«¹¹⁷. Statt notwendiger, realer politischer Mitbestimmung durch Gesetzesänderungen oder Umverteilung von Geldern entstünden Projekte und kulturelle Teilhabe, die soziale und politische Probleme verdecken oder dekorieren, aber nicht wirksam bekämpfen können. Anstatt eben jene diskriminierten Zielgruppen, für die man vor dem Hintergrund eines Empowerments vermittelnde Formate entwickelt hat, zu wirklicher Handlungsmacht zu befähigen, kann man hier mitspielen – und wird dabei durch ästhetische Ersatzhandlungen von der realpolitischen Benachteiligung abgelenkt. Die Gefahr besteht, dass Kulturvermittlung primär affirmative Funktionen übernimmt, »wenn sie Institutionen der Hochkultur und das, was sie produzieren, möglichst reibungslos an ein entsprechend initiiertes und bereits interessiertes Publikum vermittelt« oder diese Hierarchien reproduziert, »insofern sie bemüht ist, vornehmlich Kinder und Jugendliche für diese Institutionen zu gewinnen und so das Publikum von morgen zu bilden«¹¹⁸. Sie kann auch eine

kritisch-dekonstruktive Funktion übernehmen, wenn sie die bestehenden Selbstverständlichkeiten der Hochkultur und ihrer Institutionen hinterfragt, offenlegt und bearbeitet und die Lernenden mit Wissen ausstatten möchte, das ihnen ermöglicht, sich selbst ein Urteil zu bilden und sich über den eigenen Standort und seine Bedingungen bewusst zu werden. Und sie kann mitunter auch transformativ, im Sinne von gesellschafts- und institutionenverändernd wirken, wenn sie sich nicht mit einer kritischen Hinterfragung begnügt, sondern versucht, auf das, was sie vermittelt, Einfluss zu nehmen und es z.B. in Richtung mehr Gerechtigkeit, mehr kritisches Denken und weniger bürgerliche Distinktion zu verändern.¹¹⁹

Hier liegen sowohl grundsätzliche Potenziale für Kunstvermittlung als auch spezielle Chancen für digitales Theater. Mit Blick auf die in Kapitel 2 herausgearbeiteten Transformationsbedarfe wäre hier eine Anschlussmöglichkeit durch die vielfältige Beteiligung

116 Marchard, Oliver (1999): Kunst, Raum und Öffentlichkeit(en). Einige grundsätzliche Anmerkungen zum schwierigen Verhältnis von Public Art, Urbanismus und politischer Theorie: <http://eicpcp.net/transversal/0102/marchard/de/>, zitiert nach Seitz, Hanne (2015/2013): Modi der Partizipation im Theater: Zuschauer bleiben, Publikum werden, Performer sein... In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE, <https://www.kubi-online.de/artikel/modi-partizipation-theater-zuschauer-bleiben-publikum-werden-performer-sein> [13.06.2022].

117 Mörsch, Carmen (2011): »Watch this Space!: Position beziehen in der Kulturvermittlung«. In: Sack, Mira/Rey, Anton/Schöbi, Stefan (Hg.): Theater. Vermittlung. Schule. 8–25, hier 18, <https://blog.zhdk.ch/subtexte/files/2021/04/subtexte05.pdf> [13.06.2022].

118 Mörsch (2011): 11.

119 Ebd.

des Publikums gegeben, welches das Theater einerseits innerhalb von offenen Plattformstrukturen als Institution und andererseits durch das Einbringen von neuen Wissensstrukturen, Kompetenzen und Expertisen als Kunstform gemeinsam mit den Theatermacher*innen nachhaltig verändern könnte. Diese Debatten müssen für das digitale Publikum erst noch geführt werden:

Ich glaube nur zunächst erstmal, dass die Möglichkeiten sehr viel größer sind als das, was wir irgendwie [kennen] in einer unidirektionalen Oben-Unten-Situation, Bühne-Publikum oder anderen Strukturen, egal ob es jetzt Whitecube, Blackbox ist oder Raumbühne und so weiter. Wir haben ja wirklich sehr viel in den letzten 25, 30 Jahren ausprobiert, was es an Graden von Interaktion gibt. Ich glaube nur, dass der technische [digitale] Zugriff uns nochmal mehr Möglichkeiten gibt. Das ist sehr ungenau. Ich bin da nicht wirklich zufrieden mit der Antwort, aber ich weiß da an der Stelle nicht so genau, wie man es konkreter formulieren sollte. (externe*r Expert*in 6: 19)

Auch in diesem Zusammenhang zeigt sich eine Forschungslücke im Hinblick auf die Transformationspotenziale von unterschiedlichen Plattformen und Technologien. Grundsätzlich, so der*die Expert*in weiter, ginge es um die Frage von Kommunikationsverhältnissen und Interaktionsmöglichkeiten zwischen räumlich getrennten Schauspieler*innen, Zuschauer*innen und Bühnenraum, um ko-kreative Situationen zu schaffen und, wie oben gezeigt, eine starke Bindung zum Publikum herzustellen. Damit würden schlussendlich auch Fragen nach Besitz und Teilhabe entstehen: Wem gehört die kollektive Kunst, die sich im virtuellen Raum verbreitet? Eine andere grundsätzliche Herausforderung sei es, die eigenen dominanten Wissensbestände zur Verhandlung zu stellen und vielleicht auch zu erkennen, dass es Personen im Publikum gibt, »die viel mehr wissen über die Themenbereiche als die Personen, die sechs Wochen lang geprobt haben« (externe*r Expert*in 2: 32). Auch hier werden Vermittlungsanliegen deutlich, die über klassisch rezeptive Formate wie Einführung oder Probenbesuch hinausgehen. Hier gelte es, Umgangsformen zu finden und Situationen zu schaffen, in denen eben jene Expertisen des Publikums berücksichtigt werden würden. Ähnlich wie sich Spieler*innen in kollaborativen Videogames den Rücken freihalten und gemeinsame Taktiken und Lösungen erarbeiten, besteht hier ein Bedarf an Einbeziehung und Beteiligung. Dazu gehört nicht zuletzt auch, die technischen Herausforderungen gering zu halten und die zur Verfügung stehenden Tools in der Anwendung zu erklären. Ein*e Projektorganisator*in berichtete in diesem Zusammenhang von der selbstbestimmten Nutzung des Chats: Dieser sei zum Notizblock umfunktioniert worden, Wissen und Material hätte man in gemeinsamen Playlists und Dokumenten miteinander digital geteilt.

Jedoch erfordern erfolgreiche Formate neben der Bereitschaft, sich gemeinsam mit einem Publikum an die Arbeit zu machen, auch technisches Vorwissen: »Also was sind interaktive Formate? Und was kann das Medium? [...] Man kann nicht glauben, dass man ein Chorstück mit 40 Leuten machen kann.« (Projektorganisator*in 6: 25) In den Gesprächen mit den Projektorganisator*innen zeigt sich erneut, dass viele Formate und Ansätze, die notgedrungen, unter Zeitdruck und ohne ausreichendes Vorwissen oder die Beteiligung von anderen Expertisen entwickelt wurden, gescheitert sind. Entsprechend

frustrierend erschienen vielen Projektorganisator*innen eben diejenigen digitalen Perspektiven, denen sie zutrauten, »relativ viele Möglichkeiten« zu schaffen, [die dann] aber hinter dem Potenzial der Analogität zurückblieben, weil sie »natürlich ein reales Treffen und Zusammenarbeiten nicht ersetzen« (Projektorganisator*in 4: 99).

3.1.2 Digitale Vermittlung als Desiderat

Der Umstand, dass die Projektorganisator*innen vor allem versuchten, analoge Partizipationsformate in die Digitalität zu überführen, hat mit der Geschwindigkeit zu tun, mit der die Pandemie auch die Arbeitsbedingungen und -möglichkeiten der Darstellenden Künste veränderte. Dies hatte zur Folge, dass viele Projektorganisator*innen eher frustrierende Erfahrungen mit der Digitalität machten. »Da kann man nicht einfach so sagen: ›Ach, jetzt Lockdown, jetzt schnell!‹ « (externe*r Expert*in 7: 12) Sie berichten, dass es keine Wissensbestände über digitale Formate gegeben habe, auf die sie ihre partizipative und vermittelnde Arbeit hätten aufbauen können, sodass jeder Projektzusammenhang mehr oder minder erfolgreich mit Technologie experimentieren musste.

Exkurs: Kulturpolitische Herausforderungen

Das Scheitern vieler Vermittlungsformate ist auch auf die institutionellen und kulturpolitischen Förderstrukturen zurückzuführen, die Transformationsbedarfe aufweisen: Beispielsweise ist es nicht verwunderlich, dass den Forschungsteilnehmer*innen keine digitale Vermittlungstheorie bekannt war, weil viele Vermittler*innen »in prekären finanziellen Verhältnissen leben, ohne Anstellung und soziale Absicherung arbeiten. Die Stundensätze der Entlohnung schwanken stark, teilweise erfolgen die Angebote auf eigenes Risiko und ohne Ausfallhaftung.«^{120/121} In diesen Arbeitszusammenhängen fehlen Zeit und Sicherheit, um langfristig Formate zu erproben und zu etablieren, die auf die Bedürfnisse eines digitalen Publikums eingehen und dennoch nicht über die Sehgewohnheiten und technischen Möglichkeiten spekulieren müssen oder auf räumliche Präsenz angewiesen sind.

Nach wie vor fehlt der Kulturvermittlung in Institutionen – aber auch in Produktionen der freien Szene – die Lobby¹²², während die Programmgestaltung, die sich an das kenntnisreiche Kunstpublikum und die Fachöffentlichkeit richtet, immer noch als das prestigereichere Kerngeschäft gilt – auch wenn eben jene Fachbesucher*innen zahlenmäßig einen geringen Anteil des Publikums ausmachen. Zudem zeigt eine EDUCULT-Studie¹²³, dass Akteur*innen zwar mit einer profunden Ausbildung in ihren

120 Doppelbauer, Angelika (2019): *Museum der Vermittlung – Kulturvermittlung in Geschichte und Gegenwart*. Böhlau Verlag GmbH & Co. KG. 15.

121 EDUCULT JUNGE OHREN NETZWERK (2018): *Arbeitsbedingungen für Musikvermittler*innen im deutsch-sprachigen Raum*. Hochmotiviert, exzellent ausgebildet, prekär bezahlt. Auswertung der gleichnamigen Umfrage im April 2018, https://educult.at/wp-content/uploads/2018/03/NJO_MV_Umfrage2020-1.pdf [13.06.2022].

122 Mandel, Birgit (2018): *Kulturvermittlung in klassischen Kultureinrichtungen: Ambivalenzen, Widersprüche und Impulse für Veränderungen*. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE, <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/kulturvermittlung-klassischen-kultureinrichtungen-ambivalenzen-widersprueche-impulse> [13.06.2022].

123 EDUCULT JUNGE OHREN NETZWERK (2018).

Tätigkeitsbereichen zu arbeiten beginnen, aber auch, dass sie Spezialkenntnisse »on the Job« erwerben. Verbunden mit projektbezogenen, kurzen Verweildauern in den entsprechenden Beschäftigungsverhältnissen wird so eine große Menge an Wissen und Qualifikation verloren oder – je nach Arbeitsbelastung – gar nicht erst erworben. Über die Arbeitsbedingungen während der Pandemie berichteten die Projektorganisator*innen vor allem, dass sie überfordert waren. Das Publikum, das »oft sehr nah dran am Geschehen« (Projektorganisator*in 1: 9) sei oder mitgestalte, war plötzlich weg. Man habe versucht, den Kontakt wiederherzustellen, aber für Formate wie Workshops oder Schulbesuche gab es zu diesem Zeitpunkt keine organisierten Strukturen, Vorstellungen fielen aus – »[w]ir konnten keine Kunstvermittlung machen [...]. Alle unsere Projekte, alle unsere Ideen müssen wir dauernd ändern, denn man kann nicht alles digital machen.« (Projektorganisator*in 2: 9) Diese Bilanz scheint zunächst irritierend, wenn man sich erinnert, mit welcher Selbstverständlichkeit bereits 2010 Aussagen getroffen wurden wie »Kulturvermittler sind Entwickler von Spielen und neuen Formaten der Vermittlung, die ebenso unterhaltsame wie kulturelle Erfahrungen und Erkenntnisse ermöglichen.«¹²⁴ Auch wurde prognostiziert, dass Kulturvermittler*innen »Wissen über Kunst und Kultur im Netz professionell und übersichtlich aufbereiten«. Sie agieren daran anknüpfend als Schnittstellenmanager*innen »zwischen virtueller und realer Welt«, zeigen »gemeinsame Interessen« und lernen von »User*innen im Netz, [indem sie sich] deren ästhetische Ausdrucksformen bzw. kulturelle Interessen [aneignen]«¹²⁵. Hier wurde versäumt, diese theoretischen Überlegungen mit praktischen Erfahrungen zu verknüpfen und in bundesweiten Laborsettings weiterzuentwickeln, wie Social-Media-Berater Christopher Deeg 2011¹²⁶ forderte. Hier besteht nach wie vor Handlungsbedarf.

3.1.3 Interaktionsmuster

Eine zentrale Herausforderung, auf die digitale Vermittlungsarbeit reagieren muss, sind die veränderten Interaktionsmuster zwischen Publikum, Performer*innen und Technologie. Als grundsätzliche Aufgabe haben alle Forschungsteilnehmer*innen immer wieder genannt, dass die eingesetzten Plattformen und Geräte hinsichtlich Funktionsweisen und Potenzialen für kreative und künstlerische Formen untersucht und erschlossen werden müssen:

Was sind die Funktionsweisen des Mediums, in dem ich mich da jetzt bewege? Wie kann ich mit denen umgehen? Auf einer Bühne zu stehen und was zu tun, ist einfach was anderes als in einem Bildschirm stattzufinden und was zu tun. (externe*r Expert*in 4: 10)

In der Digitalität wird sichtbar, was im analogen Theaterraum schnell in Vergessenheit geraten kann: Die Architektur des bespielten Raums bestimmt das Rezeptionsverhal-

124 Mandel, Birgit (2010): Herausforderungen und Potentiale der Kulturvermittlung im Internet«. In: Kulturpolitische Mitteilungen. Zeitschrift für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft »netz.macht.kultur, Nr. 131, IV/2010. 53–55, hier 55.

125 Ebd.

126 Deeg (2011).

ten ebenso mit wie dort bereits etablierte Verhaltensvorschriften, wie Christopher Small¹²⁷ es bereits für Konzerträume zeigte. Das zuvor skizzierte Kunstverständnis des 19. Jahrhunderts und sein Rezeptionsideal werden durch die Bauweise traditioneller Aufführungsorte aufrechterhalten. Trotz unterschiedlichster Gestaltungen vermittelt jeder klassische Theaterbau Opulenz, Reichtum und Macht – und erweckt so den Eindruck von Ernsthaftigkeit und Wichtigkeit. Die meisten Bühnenräume sind von der Außenwelt sowohl räumlich als auch klanglich abgeschlossen und separieren Performer*innen und Publikum voneinander. Eine feste Bestuhlung verhindert das Gespräch untereinander und weist, unterstützt von entsprechender Beleuchtung, die Bühne als Ort der Aufmerksamkeit aus: Kommuniziert wird von dort herunter zum Publikum. Der Rezeptionsprozess ist individuell kontemplierend und nicht gemeinschaftlich angelegt. Sowohl der Kontakt zwischen den Zuschauenden untereinander als auch der Austausch mit den Performer*innen wird unterbunden, Letztere betreten und verlassen den Aufführungsraum durch einen anderen Eingang als die Zuschauer*innen und bleiben auch außer Sichtweite, wenn sie nicht spielen: hinter dem Vorhang, auf der Hinterbühne. In dieser Anordnung werden Publikum und Performer*innen zwei klar unterscheidbare Gruppen, denen die Rollen der Aufführenden bzw. der Aufnehmenden zugewiesen werden, wobei sich vor allem die Verhaltensweisen der Aufnehmenden (sitzend und zuhören) durch extreme Limitierung auszeichnen und entsprechende Selbstdisziplinierung erfordern.¹²⁸

Man könnte natürlich hinterfragen, ob diese Rezeptionsweisen wirklich so idealtypisch umgesetzt werden können. Das Flüstern mit dem*der Sitznachbar*in, heimliches Handyscrollen oder mentales Einkaufslistenschreiben – die Liste der Tätigkeiten, die sich mit weniger als der idealtypischen Selbstdisziplin im Theaterraum ausführen lassen, ist lang. Losgelöst von der Frage, ob das analoge eigentlich das »woherzogenere« Publikum ist, ist in den Gesprächen mit den Projektorganisator*innen deutlich geworden, dass diese immer wieder versucht haben, bereits bekannte Formate in die Digitalität zu übertragen. Dabei folgten sie der impliziten Vorannahme, dass das Publikum sich genauso verhalten würde, wie man es aus dem klassischen Setting gewohnt ist oder erwartet. Aber sowohl Vorstellungsformate, die sehr rezeptiv ausgelegt sind, als auch solche, die interaktiver gestaltet sind, haben andere Reaktionen unter den Zuschauer*innen ausgelöst, als die Projektorganisator*innen erwartet hatten. Im Folgenden sollen diese Interaktionsmuster genauer betrachtet werden.

Digitale Kommunikation als Zweiwegkanal

Eine zentrale Herausforderung der Publikumsarbeit im Internet ist, dass die Gepflogenheiten dort anders organisiert sind. Zwar herrschen auf unterschiedlichen Plattformen sehr unterschiedliche Formen der Kommunikation vor, sie eint jedoch der Austausch:

Soziale Medien sind Zweiwegkanäle. Das heißt, wenn ich auf Twitter etwas schreibe, dann kriege ich auch eine Antwort. Ob ich das will oder nicht – diese Medien sind so

127 Small, Christopher (1998): *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. University Press of New England. 20ff.

128 Ebd.

angelegt. Und das ist auch der Grund, warum Theater in sozialen Medien immer so ein bisschen fremdeln, weil [Theater] eben Einwegekanäle [gewohnt] sind. Die pusten da Informationen raus, und wenn dann jemand mal [antworten will], dann hat [die Person] halt Pech gehabt. [...] (externe*r Expert*in 7: 22)

Statt den Begriff Zweiwegkanal zu verwenden, kann man diese Form der Kommunikation auch als *Peer-to-Peer* (P2P)¹²⁹ beschreiben. In dieser Spielweise des Begriffs machen Peers, d.h. gleichberechtigte Interaktionsteilnehmer*innen, sich wechselseitig Ressourcen wie beispielsweise Informationen in kollaborativen Prozessen zugänglich. Dieser Austausch wird ohne zentrale Koordinationsinstanzen vollzogen. Die Kommunikation in P2P-Anwendungen verläuft in Echtzeit. Diese Interaktionen erfolgen autonom, die Beteiligten kontrollieren folglich ihre Aktivitäten selbst und legen alleine fest, »wann und in welchem Umfang sie ihre Ressourcen anderen zur Verfügung stellen«.¹³⁰ Im Unterschied zum Theater – die Aussage des*der Expert*in deutet es bereits an – findet in den P2P-Verbindungen eine Kommunikation statt, die durch die individuellen User*innen stärker kontrolliert werden kann. Gleichzeitig sind diese Kommunikationsströme kollaborativer angedacht als das Intendant*innenprinzip des Theaters, das trotz arbeitsteiliger Prozesse die Namen von Einzelkünstler*innen schätzt und befördert. Folglich reagiert das digitale Publikum anders – selbst wenn die Inszenierung als kommunikativer Einwegkanal angelegt ist. »Die Leute verhalten sich [...] im Internet, erstmal als Internetuser*innen. [...] Die sagen: »So, ich finde das hier jetzt blöd, *deal with it*. [...] Die quatschen rein. Die erzählen unpassende Sachen.« (externe*r Expert*in 7: 22) Dieses »Reinquatschen« ist laut Expert*in eine zentrale Form der Publikumsinvolviertheit, die Liveness herstelle und Theater von Fernsehen unterscheide. Gleichzeitig hinterfragt diese Art der Interaktion zentrale Glaubenssätze des (analogen) Theaters, etwa: Die Schauspieler*innen sind die zentralen Akteur*innen. Oder: Der wichtigste Text ist der, den die Schauspieler*innen sprechen. Das Publikum hat zuzuhören. Im digitalen Theater können die Inhalte, die auf der Bühne gezeigt werden, im Extremfall durch Chatkommunikation im Publikum abgelöst werden, in denen Zuschauer*innen ihre eigenen Schwerpunkte setzen oder ganz andere Themen verhandeln. Das Theater als bühnenzentrierte moralische Anstalt¹³¹ kann im Extremfall abgelöst werden von einer P2P-Interaktion:

Die [Zuschauer*innen] sehen irgendwas, und dann geht es los: »Ich glaube, das, was ich da gerade gesehen habe, ist eine Makrele.« »Nein, ich glaube, es ist ein Thunfisch!« »Ja, ich habe hier mal so recherchiert. Wikipedia sagt ,...« [...] Das hat dann nicht mehr viel mit dem zu tun, was eigentlich läuft, aber das ist sehr bedeutungsschwanger für die Leute, die das gucken. (externe*r Expert*in 7: 22)

Der gemeinsame Chat über Thunfisch ist in diesem Fall nicht unbedingt inhaltlich relevant, sondern deshalb wichtig, weil er etwas ermöglicht, das man mit dem soziologi-

129 Schoder, Detlef/Kai Fischbach, Kai (2002): Peer-to-Peer. Ökonomische, technologische und juristische Perspektiven. Springer VS, <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-642-56176-4?noAccess=true> [13.06.2022].

130 Schoder/Fischbach (2002): 3–4.

131 Schiller, Friedrich (1946 [1785]): Die Schaubühne als eine moralische Anstalt betrachtet. Schwipert.

schen Begriff »Agency« beschreiben kann, der sowohl Wirkungsmacht, Akteur*innenhaftigkeit, Handlungsmacht und Handlung umfasst¹³² und dem Publikum Spielräume eröffnet, die es zuvor nicht hatte. Durch den Chat wird nicht nur das Reinquatschen möglich, das im Sinne einer verbotenen Handlung einen ganz eigenen Reiz entfaltet. Auch können in dieser kommunikativen Handlung die eigene Auseinandersetzung und die folgende schriftliche Auslassung über das Kunstwerk als ebenso relevant erfahren werden wie die Auseinandersetzung, die die Theatermacher*innen in Form eines Stückes geführt haben. Wie die Wissenschaftler*innen Kelsey E. Onderdijk, Dana Swarbrick und ihr Team¹³³ zeigen, trägt die Interaktion zwischen den Zuschauenden gleichsam wie die Interaktion zwischen Künstler*innen und Publikum in digitalen Performances dazu bei, dass sich die Zuschauer*innen miteinander verbunden und weniger allein fühlen. Wenn das Publikum die Möglichkeit hat, in das Geschehen einzugreifen – uns sei es nur in der Möglichkeit, über den letzten Song der Band abzustimmen –, verstärkt sich das Gefühl von geteilter Präsenz: Wer in der Digitalität Handlungsmacht hat, ist *mehr* da und involvierter als jemand, der*die nur zusieht.¹³⁴ So scheint es naheliegend, die digitale Kommunikation, die Tools wie Zoom, WhatsApp oder YouTube durch die Chatfunktion ermöglichen, nicht einfach als ungewolltes, aber unvermeidbares Nebenprodukt »passieren« zu lassen, sondern gezielt zu nutzen. Onderdijk, Swarbrick und ihr Team konnten zudem zeigen, dass sich bereits ein Unterschied in der gefühlten sozialen Präsenz ergibt, wenn die eigene digitale Anwesenheit durch einen Videoavatar sichtbar wird oder man bloß anonym über YouTube teilnimmt. Zudem können technische Geräte wie Virtual-Reality-Headsets die wahrgenommene physische Präsenz und damit das Gefühl von Verbundenheit verstärken. Auch hier gibt es also Ansatzpunkte, um grundlegend zu überdenken, wie und in welcher Form das Publikum in virtuellen Settings sichtbar wird, welche Handlungsmacht und Kommunikationsmöglichkeiten notwendig sind und welche technischen Anforderungen diese Wirkungen unterstützen können.

Digitale Liveness

Neben den geschilderten Interaktionsformen innerhalb der Performance verändert sich auch durch den privaten Kontext, in dem die Aufführung zumeist verfolgt wird, das individuelle Verhalten im Zusammenspiel mit der heimischen Umgebung: »Man steht halt auf. Man macht sich was zu essen. Man geht noch an das Telefon. Man macht – vor allem, wenn man was zu Hause rezipiert – einfach eben Sachen, die man zu Hause macht.« (externe*r Expert*in 8: 30) Die Expert*innen beschreiben Theater, das solche Interaktionsformen zulässt, mit Hinblick auf Theaterkonventionen, die noch bis zu Beginn des

-
- 132 Roßler, Gustav (2019): Haben Bilder Handlungsmacht? Ein Beitrag zur Agency-Debatte anhand von Kunstwerken und Bildakten. In: Schubert, Cornelius/Schulz-Schaeffer, Ingo (Hg.): Berliner Schlüssel zur Techniksoziologie. Springer VS. 259–288, hier 263ff.
- 133 Onderdijk, Kelsey E./Swarbrick, Dana/Van Kerrebroeck, Bavo/Mantei, Maximilian/Vuoskoski, Jonna K./Maes, Pieter-Jan/Leman, Marc (2021): Livestream Experiments: The Role of COVID-19, Agency, Presence, and Social Context in Facilitating Social Connectedness. In: *Frontiers in Psychology*, 24 May 2021, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.647929/full> [13.06.2022].
- 134 Zahorik, Pavel/Jenison, Rick L. (1998): Presence as Being-in-the-World. In: *Presence*, 7/1. 78–89, zit.n. Onderdijk et al.

19. Jahrhunderts vorherrschten,¹³⁵ als »shakespearisiert« (externe*r Expert*in 8: 30), weil es ein gleichberechtigtes Nebeneinander an Aufmerksamkeit für das Kunstwerk und allen weiteren Handlungen zulässt. In den Schilderungen der Projektorganisator*innen tauchten diese Verhaltensweisen nicht auf. Das bedeutet nicht notwendigerweise, dass sie nicht stattgefunden haben. Einerseits ist fragwürdig, inwiefern sich das Verhalten des Publikums aus Veranstalter*innensicht überhaupt beobachten lässt – wenn nicht dauerhaft die Zuschauer*innenwebcam eingeschaltet ist, kann deren Verhalten eventuell gar nicht nachvollzogen werden. Andererseits gilt als Rezeptionsideal immer noch die konzentrierte Kunstkontemplation, sodass Projektorganisator*innen eine Unterbrechung dieser Haltung vielleicht nur sehr ungern zu Protokoll geben. Stattdessen wurde das Fehlen eines »direkten Feedbacks« (Projektorganisator*in 5: 36) bemerkt, wobei sich auch hier die Frage stellt, welche Interaktionen als Feedback und welche als Störungen verstanden werden.

Christopher Rüping hatte den *Dekalog* gemacht im Internet, und die hatten so einen Chat, [...] und ich weiß noch, wie aufgebracht er war, als er sagte: »Das kann doch nicht sein! Das ist Theater! Die Leute spielen hier für die [Zuschauer*innen], und was machen die? Die schicken sich animated GIFs hin und her! Die hören gar nicht zu! [...]« [Und dann] hat [er] den Chat abgeschaltet. (externe*r Expert*in 7: 22)

In dieser Schilderung wird deutlich, wie sehr die Agency des Publikums durch ein einfaches Mittel wie den Chat gesteigert werden kann, aber auch, wie ungewohnt es für Theatermacher*innen ist, Bühne und Aufmerksamkeit zu teilen und Kontrolle über den Verlauf der Inszenierung, über die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen abzugeben. Kulturvermittlung steht seit jeher im Spannungsfeld von Disziplinierung und Emanzipierung¹³⁶ des Publikums; trotzdem scheint es eine sehr kurz gedachte Strategie, unerwünschten oder ungeplanten Austausch einfach zu unterbinden. Die interviewten Expert*innen empfahlen stattdessen eine entsprechende Moderation und Anleitung. Auch hier eignet sich die Protokollplattform als Prinzip, da diese die Form und Art der Verbindungsmöglichkeiten als von beiden Seiten etablierten Vorschriftenkatalog nutzen. Im Thunfischchatbeispiel (s.o.) lassen sich eine Reihe von Protokollen imaginieren: Vielleicht gibt es bestimmte Zeitfenster innerhalb einer Performance, in der das Publikum untereinander spricht. Vielleicht wird der private Chat genutzt, um die anderen Zuschauer*innen nicht abzulenken. Vielleicht suchen Performer*innen aktiv den Kontakt zu den Gästen und binden sie mit Kommunikationsangeboten direkt(er) in das Geschehen ein. Die Befürchtung von Projektorganisator*innen, dass digitales Theater grundsätzlich zum unverbindlichen, beiläufigen Konsum anrege und die Konzentration über längere Zeit ausschliesse, teilen die Expert*innen nicht. Vielmehr verweisen sie auf

135 Vgl. Kotte, Andreas (2013): *Theatergeschichte: Eine Einführung*. Böhlau-Verlag. 316ff.

136 Vgl. Mörsch, Carmen (2012): FÜR VERWEILENDE. Arbeiten in Spannungsverhältnissen 1: Geschichte der Kulturvermittlung zwischen Emanzipation und Disziplinierung. In: *Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)* (Hg.): *Zeit für Vermittlung*. Eine online Publikation zur Kulturvermittlung. 33–41, <https://www.kultur-vermittlung.ch/zeit-fuer-vermittlung/v1/?m=0&rm2=1&lang=d> [13.06.2022].

diskursive digitale Praktiken, die zu tiefgehenden Auseinandersetzungen führen, die vorbildhaft zu betrachten sind:

[Theater] ist immer noch nicht ansatzweise an dem Punkt, wie bei einer neuen 28 Millimeter [großen] Figur von *Warhammer* 40.000, die herausgekommen ist. Da unterhalten sich tausende von Menschen wochenlang drüber im Internet. [...] [M]an hat eine Auseinandersetzung [...], die weit über alles hinausgeht, was ich im Theater bisher gesehen habe. (externe*r Expert*in 2: 26)

Wer sind diese User*innen, die wochenlang über *Warhammer*-Figuren diskutieren? Was bewegt und motiviert sie? Wenngleich diese Studie eine intensive Publikumsforschung nicht leisten kann, beziehen wir uns im folgenden Abschnitt auf die Ansätze, die bereits in der Medienwissenschaft für eine Zuschauer*innen/Leser*innenschaft in der Digitalität entwickelt wurden, und versuchen diese Theorien für die Darstellenden Künste nutzbar zu machen.

3.2 Das digitale Publikum

Zur Konkretisierung vieler Vorüberlegungen scheint es notwendig zu sein, einmal zu charakterisieren, wer oder was mit dem digitalen Publikum eigentlich gemeint ist. Die Überlegung, ob der Begriff »Publikum« im digitalen 21. Jahrhundert überhaupt noch zutreffend ist, wird bereits seit den frühen 2000er Jahren diskutiert: Mark Thompson, bis 2012 Generaldirektor der BBC, nannte deren Zielgruppe bereits 2006 »The Active Audience« (»who doesn't want to just sit there but to take part, debate, create, communicate, share«). Der Medienunternehmer Rupert Murdoch beschrieb sie mit den Worten: »They want control over their media, instead of being controlled by it«. Und Thomas Glocer, bis 2009 Vorstandsvorsitzender des Medienkonzerns Reuters, charakterisierte sie nach ihrem Community-Verhalten: »If you want to attract a community around you, you must offer them something original and of a quality that they can react to and incorporate in their creative work.«¹³⁷ Mit Hinblick auf diese Aussagen resümierte Journalist Dan Gillmor zunächst, dass sich das Medienpublikum verändert hat:

We're seeing the rise of the heavy-duty blogger, website creator, mailing list owner, or SMS gadfly – the medium is less important than the intent and talent – who is becoming a key source of news for others, including professional journalists. In some cases, these people are becoming professional journalists themselves and are finding ways to make a business of their avocation.¹³⁸

Angelehnt an den Journalisten Jay Rosen beschreibt Gillmor diese Mediennutzer*innen als »the people formerly known as the audience«, denn ihre Aktivitäten übertreten die vormals sehr klar abgesteckte Publikumsrolle als Nutzer*innen und Konsument*innen

137 Zitiert nach: Rosen, Jay (2011): *The People Formerly Known As the Audience*, https://www.huffpost.com/entry/the-people-formerly-known_1_b_24113 [13.06.2022].

138 Gillmor, Dan (2004): *The Former Audience Joins the Party*. In: Ders.: *We The Media*. Grassroots Journalism By the People, For the People. O'Reilly Media. 136–157, hier 137, https://library.unityediversity.coop/Media_and_Free_Culture/We_the_Media.pdf [13.06.2022].

und verschwimmen zu einem *prosuming*,¹³⁹ einer Mischung aus Konsum und Produktion, die sich besonders gut im Web 2.0 beobachten lässt. Medienwissenschaftler Henry Jenkins und sein Team sprechen von einer »new participatory culture«¹⁴⁰, die kennzeichnet, dass ihre Mitglieder in besonders hohem Umfang involviert sind und sich mit politischen und/oder künstlerischen Beiträgen einbringen. Die Forscher*innen stellen diese Beobachtungen 2006 noch mit einem Fokus auf junge und jugendliche Internetnutzer*innen an, 15 Jahre später lässt sich diese Charakterisierung problemlos verallgemeinern – die Teiligungsformen, die Jenkins und sein Team erarbeitet haben, sind weitverbreitete, interaktive, digitale Praktiken, die sich über unterschiedliche Kommunikationsmedien hinweg erstrecken und individuelle, communitybasierte Verhaltenscodes entwickelt haben. Auch wenn sich medienspezifische Unterschiede beobachten lassen, postulieren die Forscher*innen: »It matters what tools are available to a culture, but it matters more what that culture chooses to do with those tools.«¹⁴¹ Die Entwicklung und der Aufschwung des Web 2.0 ermöglicht allen Internetnutzer*innen, Inhalte zu archivieren, zu bearbeiten, zu kommentieren und weiterzuverbreiten. Die Partizipationsformen, die sich dadurch ergeben, umfassen Weiterbildungs- und Kreativpraktiken ebenso wie gemeinschaftsbildende Prozesse und die demokratische Bildung.¹⁴² Während sich im deutschen Diskurs vor allem die Wirtschaftswissenschaften mit dem Konzept unter Aspekten von Arbeit, Produktivität und Wertschöpfung auseinandersetzen, scheint es sinnvoll, sich auch in den digitalen Künsten mit dem digitalen Publikum als Prosumer*innen¹⁴³ und damit teilnehmende Audience (im Sinne von Zielgruppen) zu beschäftigen.

3.2.1 Zielgruppen

Die coronabedingte Phase der Schließung der analogen Theater ließ die Vermutung wachsen, dass durch die Digitalität neue Zielgruppen erreicht werden könnten. Hierzu passt folgendes Zitat: »Internet als offener Raum: Man musste kein Publikum davon überzeugen, den Weg quer durch die Stadt in ein Hinterhoftheater zu finden. Überhaupt war man nicht mehr eingesperrt in der eigenen Stadt, im Grunde wurde man ja von überall gesehen! Bielefeld! München! New York!«¹⁴⁴ Ganz so einfach verlief die »Verpflichtung« zum digitalisierten Theater dann aber nicht. Die Frage, ob Digitalität

139 Hellmann, Kai-Uwe (2010): Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte. Eine Einführung. In: Blätzel-Mink, Birgit/Ders. (Hg.): Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte. VS Verlag. 13–48.

140 Henry Jenkins, Katie Clinton, Ravi Purushotma, Alice J. Robison, Margaret Weigel (2006): Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. The MacArthur Foundation, https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf [13.06.2022].

141 Jenkins et al. (2006): 8.

142 Ebd.

143 Jenkins, Henry (2006): Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York/London.

144 Schreiber, Falk (2021): Bielefeld! München! New York! Während der Pandemie gingen die Theater ins Netz. Ohne zu wissen, was sie dort erwarten würde. In: Pfost, Haiko/Renfordt, Wilma/Schreiber, Falk (Hg.): Lernen aus dem Lockdown. Nachdenken über Freies Theater. 121–128, hier o. A.

neue Zielgruppen generiert, wurde größtenteils mit »Jein« beantwortet. Digitales Theater hat neues Publikum erschlossen, etwa im Falle eines* einer Projektorganisator*in, die während der Pandemie auf eine internationale Tour verzichtete und stattdessen eine Kooperation mit drei Hochschulen durchführte und eng mit den Studierenden zusammenarbeitete:

Gerade künstlerische Arbeit lebt ja auch von dem Input, der zurückkommt. Hashtag Nähe zum Publikum. [...] Vor allem die Ideen hätten wir vielleicht auch ohne NEU-START KULTUR gehabt. Aber wir hätten ganz realistisch weder Geld [noch] die Manpower gehabt, das zu machen. (Projektorganisator*in 1: 15)

Ein*e Expert*in fragte hingegen kritisch zurück:

Sind die Menschen, die man im Moment erreicht, die gleichen, die man vorher schon erreicht hätte? [...] Im Endeffekt, glaube ich, haben wir all die Menschen abgeholt, die, wie gesagt, bereits diese [positive] Einstellung [zum digitalen Theater] mitgebracht haben [...]. (externe*r Expert*in 1: 13)

Nach seiner*ihrer Ansicht hätte man also weniger Nichtbesucher*innen angesprochen, als vielmehr alle am digitalen Theater Interessierten gezielt mit einem Format erreicht. Die Mehrheit der externen Expert*innen konnte keine Beschreibung des digitalen Publikums anbieten:

Ich finde es schwierig, tatsächlich etwas über das Publikum zu sagen. [...] Ich glaube, die Digitalisierung [...] erschafft ganz viele neue Zugänge, das ist super, [...] Streaming oder so, das kann man sich dann von zuhause anschauen. Aber trotzdem produziert sie auch ganz viele Ausschlüsse [...]. (externe*r Expert*in 3: 15)

Zudem werden selten spezifische Publikumsdaten erhoben: »Ich weiß nur, [...] dass manchmal fünf verschiedene Länder in einer Vorstellung vereint sind. [...] Frankreich, Portugal, Deutschland, Schweiz, Österreich.« (externe*r Expert*in 1: 31) Folglich orientieren sich die Expert*innen in ihrer Zielgruppenarbeit nicht an klassischen Diversitätskategorien wie Race, Class, Gender oder Alter. Ein*e Expert*in bemerkte, dass das digitale Theater nicht zwangsläufig ein junges Publikum anspricht – »wir sind ja alle online!« (externe*r Expert*in 7: 32). Vielmehr eint das digitale Publikum generationenübergreifende Einstellungen wie Neugierde, sodass eine zentrale Aufgabe der Zielgruppenarbeit ist, die Technologie möglichst barrierearm zu gestalten und vielfältige Zusatzformate anzubieten wie etwa Lesekreise oder Begegnungsformate.

Trotzdem umfasst die Zielgruppe nicht »alle«. Eine Trennlinie scheint durch die Kategorie Einkommen zu verlaufen – »der größte Anteil der Leute, die sich diese [VR-]Erfahrung kaufen, sind Menschen zwischen 40 und 60. Das ist ein klassisches Theaterpublikum, das nämlich affluent genug ist, um sich Sachen zu leisten« (externe*r Expert*in 7: 32). Des Weiteren scheint das Zielpublikum durch den Programmzuschnitt der klassischen Institutionen begrenzt zu sein – »Wo Kinder- und Jugendtheater aufhört und Erwachsenentheater anfängt, [...] so zwischen 16 und 20, 21 [Jahren], ist es doch schon sehr dünn, wen man da erreicht« (externe*r Expert*in 8: 36) – oder durch ihren jeweiligen Berufsstand. Man würde keine Personen erreichen, die »normale Berufe, Ausbildungsberufe [haben], Abitur machen, die in dieser Gesellschaft an einem anderen Punkt stehen,

sich mit anderen Sachen beschäftigen müssen« (externe*r Expert*in 8: 36). Studierende würden hingegen häufig ins Theater gehen. Zudem äußerten mehrere Expert*innen die Vermutung, dass das Publikum sich an Institutionen orientiere, was dazu führe, dass »das Publikum, das sehr stark in dem hochkulturellen Bereich unterwegs ist, vielleicht nicht unbedingt den Zugang in die freie Szene schafft« (externe*r Expert*in 5: 47), weswegen man die Zusammenarbeit zwischen freien Gruppen und festen Häusern schätze.

Ein Zuschnitt des erreichten digitalen Publikums scheint sich aktuell aus konkreten Ressourcen wie verfügbarer Zeit und Einkommen zu ergeben sowie fluiden Potenzialen wie Interesse an digitalen Formaten und einer damit zusammenhängenden Neugier. Zudem vermuteten Expert*innen, dass das Wissen über viele künstlerische Arbeiten gar nicht vorhanden sei, sodass das Desinteresse mancher Nichtbesucher*innen auch auf einem Informationsdefizit beruhe. Neben Freund*innen und Kolleg*innen, die mit den Theatermacher*innen persönlich bekannt sind, macht auch ein Fachpublikum einen wesentlichen Teil des Publikum aus; beispielsweise sagte ein*e Expert*in, die eigene Performance-Kompanie, bestehend aus Personen mit unterschiedlichen Körperlichkeiten, würde natürlich auch Personen aus dem »Disability-Arts-Kontext« erreichen, »weil wir auch Teil davon sind« (externe*r Expert*in 8: 34). Das, was der*die Expert*in hier als »Kontext« beschreibt, kann ebenfalls als »Community of Interest« klassifiziert werden, als Gemeinschaft, die Interessen und Ziele teilt und Letztere mit gemeinsamen Aktivitäten verfolgt. Mitglieder einer »Community of Interest« bilden, wie bereits in Kapitel 2.3.2 dargestellt, in der Regel eine gemeinsame Sprache aus, auch wenn sie unterschiedliche und auch widersprechende Perspektiven einnehmen können und vielfältige Formen der Beteiligung entwickeln.¹⁴⁵ Ein*e Expert*in beschrieb digitale »Communities of Interest« mit dem Begriff »Blasenbildung«¹⁴⁶ (externe*r Expert*in 4: 38): Die Grenzen dieser Gemeinschaften, innerhalb der Beziehungen der Mitglieder untereinander entstehen, sind in der Regel klar umrissen. »Das muss aber auch gar nicht schlimm sein, weil [...] so Konzentration [...], Vertrauen [...], [ein] Schutzraum möglich ist« (externe*r Expert*in 4: 38). Gerade digitale Communities haben sehr spezifische Interessen, zu denen sie sich austauschen. Trotzdem sei es virulent, so ein*e Expert*in, festzustellen, dass im Internet nicht »alle« zusehen:

Das Feld der Darstellenden Künste kommt erst langsam an den Punkt, wo es überhaupt feststellt, dass es keine Allgemeingültigkeit hat. Und erst wenn das stattgefunden hat, kann eine Entscheidung stattfinden, etwas Bestimmtes zu machen. Und erst, wenn diese Entscheidung getroffen ist, schließe ich etwas anderes aus. Dementsprechend

145 Vgl. bspw. Fischer (2001): 4.

146 Der*die Expert*in verweist mit der Kurzform »Blase« auf die im englischen Diskurs geläufigere Bezeichnung »Filter Bubble«, die Eli Pariser 2011 prägte (The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You. Penguin Publishing). Als Filterblase beschreibt man den Effekt, den Algorithmen auf die Inhalte haben, die User*innen in sozialen Netzwerken angezeigt werden; dort werden nicht alle verfügbaren Inhalte angezeigt. Stattdessen treffen die Algorithmen für die User*innen eine Auswahl – nach Variablen wie (persönlicher) Interaktionsfrequenz, Likeverhalten usw. Bei Suchmaschinen bestimmen sie ebenfalls die Reihenfolge der Ergebnisse. Die Sortierungskriterien der Algorithmen sind in der Regel nicht bekannt.

hat man gerade so das Gefühl: Niemand wird ausgeschlossen! Weil: Alle könnten ja kommen. Weil: Es geht ja um den Menschen an sich [...]. (externe*r Expert*in 2: 40)

Nach Ansicht des*der Expert*in entstehen so zwei Probleme: Zunächst wird verschlei-ert, dass »der Mensch an sich« aus einer *weißen*, cis-männlichen, heterosexuellen, euro-zentrischen Perspektive gedacht wird und dass der scheinbare universelle Theaterstoff durchaus sehr zielgruppenspezifisch ist. Die weitere Folge ist, dass gar keine Entscheidungen getroffen werden, um andere Zielgruppen zu erreichen. Diese Personen würden eine ähnlich spezifische Ansprache benötigen. Ein*e Expert*in beschrieb beispielhaft Zielgruppen, die eine bestimmte Institution ansprechen würde, als »100 hippe Israelis [...], die Expats¹⁴⁷ in Berlin sind und ihr hippestes, queeres Ding [machen]«, oder »zwölf Philosoph*innen, die dann ihre Thermoskannen rausholen und fünf Stunden über Wittgenstein diskutieren« (externe*r Expert*in 4: 44). In ihrer Arbeit wäre es weniger relevant, auf Zuschauer*innenzahlen zu achten, sondern sich sehr genau mit den Personen zu beschäftigen, die man erreichen wolle: »Das ist für mich mehr Audience Development, sozusagen punktgenauer zu arbeiten« (externe*r Expert*in 4: 44). Eine Entwicklung der letzten Jahre sei aber auch gewesen, dass die Publikumszahlen angestiegen seien.

Die Projektorganisator*innen scheinen in der Pandemie einen ähnlichen Ansatz verfolgt zu haben: Berichtet wurde von Audience-Development-Formaten und Workshops, in denen mit Studierenden, Menschen mit Fluchterfahrungen, Jugendlichen, Patient*innen eines Krankenhauses und Kindern zusammen an Projekten gearbeitet wurde. Darüber hinaus zeigte sich auch hier, dass kein*e Projektorganisator*in sagte, man erreiche genau das Publikum, das man erreichen wolle. Manchmal herrschte Unklarheit, »was eigentlich unser genaues Zielpublikum ist, [das] gibt es gerade eigentlich so gar nicht« (Projektorganisator*in 3: 49), andere berichteten, dass sie ein »sehr spezielles, kunstaffines Publikum aus einer bestimmten Kunstszene-Richtung« (Projektorganisator*in 4: 73) erreichen würden, die »Friends-, Family-, Art-Bubble« (Projektorganisator*in 5: 58). Instrumente, die die Projektorganisator*innen hinsichtlich ihrer Zielgruppenarbeit entwickelt haben, beziehen sich vor allem auf die Theaterarbeit außerhalb des vermeintlich Digitalen: Man habe persönliche Einladungen in Briefkästen verteilt, zu Eins-zu-Eins-Gesprächen und Gratisessen eingeladen, Studierende durch niedrige Ticketpreise angesprochen oder Inszenierungen an öffentlichen Plätzen organisiert, um ein Laufpublikum zu erreichen. Zwei Projektorganisator*innen berichteten von Formatveränderungen, indem sie ein Extraprogramm für Eltern und Kinder entwickelt haben und zu ihren Veranstaltungen themenspezifische Expert*innen eingeladen hätten. Dabei scheint bei allen Aktivitäten der Konsens zu sein, dass diese Programme langfristig angelegt werden müssen, um die Zielgruppe(n) kennenzulernen und Vertrauen zu schaffen, »zu beweisen, dass man die Leute nicht als Token ausnutzt« (Projektorganisator*in 6: 39), die das eigene Image aufwerten sollen. Grundsätzlich hat keine*r der Befragten berichten können, dass man in der Pandemie durch die digitalen Möglichkeiten im großen Stil ein neues Publikum erschlossen habe.

147 Kurzform für Expatriate, eine Person, die für längere Zeit beruflich ins Ausland geschickt wurde, vgl. Bolten, Jürgen (2007): Einführung in die interkulturelle Wirtschaftskommunikation. Vandenhoeck & Ruprecht. 203–205.

3.2.2 Zugangsbarrieren und Ausschlüsse

Neben dem Ansatz, spezielle »Communitys of Interest« anzusprechen, äußerte aber auch ein*e Projektorganisator*in den Wunsch, bestimmte »Gruppenstrukturen [...] zu sprengen. [Damit] es halt nicht mehr ein Programm für eine bestimmte Gruppe ist, sondern [...] für ganz unterschiedliche Menschen interessant wird« (Projektorganisator*in 4: 109) – beispielsweise für Eltern und ihre Kinder. Diese Sichtweise wurde aber längst nicht von allen geteilt. Eine Gegenposition nahm ein*e andere*r Projektorganisator*in ein:

Das Theater ist nicht der Ort für die *low social levels*. Leider. Wir haben die verschiedensten Ansätze gehabt, wo wir dann auch extra Leute aus dem Flüchtlingsheim eingeladen haben, wir hatten Gespräche nur für sie danach. Die kommen einmal, aber dann kommen sie auch nicht mehr. [...] Die haben andere Probleme. (Projektorganisator*in 2: 25)

Beide Aussagen verweisen auf die Ränder des Teilhabediskurses, der unter anderem in der Kunstpädagogik geführt wird und sich mit diesen Fragen zuspitzen lässt: Müssen *alle* teilhaben? Müssen *alle* ins Theater kommen? Eine verkürzte Antwort – und für mehr wird an dieser Stelle kein Platz sein – lautet: Es muss versucht werden. »Als Identifizierungskategorie dient Kultur immer wieder dazu, andere in eine Identität einzuschließen, sie zu erfassen durch eine Wissensbildung, die mit Kultur einen Erklärungsbegriff für gesellschaftliche Unterscheidungslinien findet.«¹⁴⁸ Wenn erkennbar wird, dass Theater grundsätzlich unpassend für ganze Gesellschaftsgruppen zu sein scheint – und das stellt der*die Projektorganisator*in in seiner*ihrer Aussage fest –, wird durch den Besuch, oder eben Nicht-Besuch, der Kultureinrichtung eine Differenzkategorie manifestiert: »Wir«, das sind die, die ins Theater gehen. Die »anderen«, das sind diejenigen, die nicht gehen. Diese Differenz verbleibt nicht bei dieser Feststellung, sondern bildet zu allen habituell geprägten Werten, die wir der Kultur und der Auseinandersetzung mit ihr zuschreiben – Schöngest, Bildung, Kreativität, Demokratie, Aufklärung –, das ungebildete, grobschlächtige Pendant. Insofern bedeutet der Nichtbesuch einer oder mehrerer gesellschaftlicher *Gruppen* nicht nur, dass deren Steuergelder für die öffentliche Förderung von Projekten und Einrichtungen verwendet werden, von denen sie nicht profitieren. Vielmehr legitimiert die Markierung als »andere« soziale Ungleichheiten sowie Macht- und Herrschaftsverhältnisse zu ihrem Nachteil. Mit der Duldung des Umstandes, dass die Darstellenden Künste ein Luxus für besser gestellte Personen der Gesellschaft sind, reproduziert sich eine Dominanz politischer, sozialer und ökonomischer Hierarchien auf unauffällige Weise,¹⁴⁹ indem

diese institutionalisierten Formen des Engagements über die Dominanz bestimmter Formen der Kommunikation, Interaktion und Thematisierung von Anliegen als Aus-

148 Messerschmidt, Astrid (2008): Pädagogische Beanspruchungen von Kultur in der Migrationsgesellschaft. Bildungsprozesse zwischen Kulturalisierung und Kulturkritik. In: Zeitschrift für Pädagogik 54 (1). 5–17, hier 16.

149 Rommelspacher, Birgit (1995): Dominanzkultur. Texte zur Fremdheit und Macht. Orlando Frauenverlag. 26. https://www.pedocs.de/volltexte/2011/4332/pdf/ZfPaed_2008_1_Messerschmidt_Kult_ur_Migrationsgesellschaft_D_A.pdf [13.06.2022].

schließungsmechanismus gegenüber Menschen wirken können, die in Bezug auf den Zugang zu sozialen Gütern und Positionen ohnehin schlechter gestellt sind (Munsch 2005). Diese Menschen finden sich mit ihren Anliegen dort nicht wieder, können also keine biografische Passung herstellen, sodass Partizipation möglicherweise zu einem weiteren »Ort des Ausschlusses« wird (ebd.: 77).¹⁵⁰

Eine nachhaltige Arbeit an der Erreichung neuer Zielgruppen würde grundlegende Transformationen der Darstellenden Künste voraussetzen: Um Publikumsgruppen zu adressieren, die bis dato den Eindruck gewonnen haben, dass es keine Überschneidung zwischen dem Theater und ihrer Lebensrealität gibt, braucht es mehr als ein oder zwei Sonderprojekte. In den Gesprächen mit den Projektorganisator*innen und externen Expert*innen tauchten sehr alltägliche Zugangsbarrieren auf, etwa die Zeiträume, die für Kooperationsprojekte angedacht sind: »Die Frauen arbeiten in der Nordstadt [...], haben eine ganz andere Arbeitsrealität als wir freiberuflichen Akademiker*innen« (Projektorganisator*in 6: 39). Man müsste also sehr grundsätzlich hinterfragen, von wem und nach welchen Vorgaben diese Projekte konzipiert werden. In digitalen Arbeitskontexten wurden zudem Zugang zu Endgeräten, technisches Vorwissen, digitale »Selbstverständlichkeiten« wie E-Mail-Adressen sowie stabile Internetverbindungen benannt. Weitere Ausschlussmechanismen sind z.B. Habitus – »Theater ist ja [...] mit einem bestimmten Bildungsniveau verknüpft« (externe*r Expert*in 3: 43) –, die Sprache oder fehlende Übersetzungen und Übertitelungen, Eintrittspreise, Sozialisation oder fehlender Kontakt zwischen Schulen und Theatern sowie ein Mangel an »Relaxed Performances«. ¹⁵¹ Es ist zu vermuten, dass noch viel mehr Barrieren existieren. Die Bedürfnisse, die Menschen mit Behinderung haben, wurden immer noch nicht systematisch untersucht:

Es gibt keine Daten dazu, welche Anforderungen Menschen mit psychischen Erkrankungen, Autist*innen oder Personen mit Demenz oder kognitiven Einschränkungen haben. Der bisherige Ansatz ist, dass bestenfalls alle zwei Jahre eine quantitative Forschung betrieben wird, in der anwesende Besucher*innen summarisch gefragt werden, wie sie die Barrierefreiheit beurteilen. Damit kann man natürlich nicht den Kern des Problems angehen.¹⁵²

Um diese Zugangsbarrieren abzubauen, geht es weniger um ein »Macht mal da hinten so, und stört mal hier nicht den Dingen« (externe*r Expert*in 7: 34), sondern um die

150 Von Schwanenflügel, Larissa/Walther, Andreas (2013/2012): Partizipation und Teilhabe. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE, <https://www.kubi-online.de/artikel/partizipation-teilhabe> [13.06.2022].

151 Für einen ausführlichen Leitfaden vgl. Huth, Caroline/Rieger, Anne (2021): Relaxed Performances. Ein Orientierungspapier, <https://diversity-arts-culture.berlin/magazin/relaxed-performances> [13.06.2022].

152 Bendzuck, Gerlinde (2021): Ich möchte gleichberechtigt und selbstständig das kulturelle Angebot nutzen können. In: Karpa, Jonas (Hg.): Behinderung im Spielplan. Zugänge in den Kulturbetrieb. 16–21, hier 20, <https://diversity-arts-culture.berlin/magazin-und-publikationen/publikation-behinderung-im-spielplan> [13.06.2022].

Frage, wie Technologie zur Integration unterschiedlicher Anforderungen eine ästhetische Zugänglichkeit bieten kann und auf eine Weise genutzt werden kann, bei der sich die Personen wertgeschätzt und eingeladen fühlen. Integration hat nicht nur eine technische, sondern auch eine inhaltliche Dimension: »Ich habe [...] eine tolle Lesung, und ich hole einen Gebärdensprachdolmetscher dazu – trotzdem kommen nicht 50 Taube. Warum? Ist doch jetzt alles barrierefrei! Aber so funktioniert es halt nicht.« (externe* r Expert* in 4: 42) Ein zentraler Ansatz scheint der Abbau von kanonischen Erzählmustern und Inhalten zu sein – eine Erweiterung des sogenannten Allgemeinen, »der Mensch an sich, der meistens ein Mann ist« (externe* r Expert* in 2: 40). Weiterhin gilt es, neue Bilder zu finden und neue Zugänge zu schaffen: »Ich glaube einfach, dass Kunstinteresse kein Grundzustand von Menschen ist. Dass man entweder durch Erziehung dazu gebracht wird oder dass man irgendwann ein Initialerlebnis hat [...]. Gerade bei avantgardistischer Kunst ist das einfach ein weiterer Schritt.« (externe* r Expert* in 8: 38) Neben der Umorganisation von Produktionsstrukturen zu einem offenen Plattformformat, das auch die zuvor geforderten Initiationserlebnisse schaffen könnte, benötigt der digitale Barriereabbau auch einen transparenten Austausch über gescheiterte Formate. Hier liegt der Spielball aufseiten der Kulturverwaltung, die nach Projektende andere oder ergänzende Formen zum klassischen Abschlussbericht entwickeln könnte, welche genauere Auswertung und Evaluation erlauben, sodass auch nachfolgende Projekte von den Erfahrungen profitieren. Auch hier ist zentral, dass sich die Beteiligten Raum für Enttäuschung und gescheiterte Vorhaben zugestehen und »wir da nichts beschönigen [und] am Ende einen Antrag schreiben: ›[...] Danke fürs Geld. War alles super!« (Projektorganisator* in 6: 39).

3.2.3 Bedürfnisse

Grundsätzlich scheint es um das Spannungsverhältnis zwischen bekannten Inhalten und Ästhetiken des Fremden zu gehen sowie um die Frage: »[W]as nimmt das Gegenüber als jetzt relevant [wahr]? Was seiner Zeit und seiner Aufmerksamkeit würdig?« (Projektorganisator* in 1: 33) Eine Antwort darauf könnte sich in den Games-Studies finden. Die zentrale Herausforderung der (Computer-)Spiele liegt darin, die richtige Balance zwischen Herausforderung und Überforderung zu finden, um zum Mitmachen, zum Mitspielen zu animieren. In der Nutzung dieser vielfältigen, fiktionalisierbaren Räume zeigt sich zudem in vielerlei Hinsicht die Relevanz von Gaming-Ästhetiken¹⁵³, die nicht nur eine neue Formensprache entwickeln, sondern auch innovative Interaktionsmöglichkeiten anbieten. Das passiert etwa dadurch, dass das Publikum die Handlung beeinflussen kann, indem es aus unterschiedlichen Optionen wählt. Dieses Vorgehen wäre kombinierbar mit der Machart von Multiplayer-Rollenspielen, die es ermöglichen, dass viele User*innen global in unterschiedlichen Rollen das gleiche Spiel spielen. Zentral in den allermeisten Games ist die Immersion, die die Spieler*innen zum Weiterspielen anregen will. Mit der Übernahme der genannten Elemente findet auch

153 Vgl. für eine ausführlichere Auseinandersetzung z.B.: Feige, Julian M. (2015); Ackermann, Judith (2016): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandlens. Springer VS; die Gesprächsrunde »Gaming & Escaping – Die neue Lust am Spiel (ON/LIVE 2019)« mit Dr. Stefanie Husel, Dennis Palmen, machina eX. Moderation Klaas Werner, <https://www.youtube.com/watch?v=PQf8ifwv-Dg> [13.06.2022].

dieser Effekt immer stärker Einzug in die Kunstproduktionen mit der Folge, dass auch die Rolle des*der Zuschauer*in sich verändert. Die Game-Designerin Tracy Fullerton beschreibt die Formel zum Mitspielenwollen wie folgt:

[C]James created conflict that the players had to work to resolve in their own favor. This conflict challenges the players, creating tension as they work to resolve problems and varying levels of achievement or frustration. Increasing the challenge as the game goes on can cause a rising sense of tension, or, if the challenge is too great, it can cause frustration. Alternatively, if the challenge level remains flat or goes down, players might feel that they have mastered the game and move on. Balancing these emotional responses to the amount of challenge in a game is a key consideration for keeping the player engaged with the game.¹⁵⁴

Das Bedürfnis, nicht mehr als bewegungs- und gesichtslose Masse bespielt zu werden, sondern mitzugestalten, beobachten auch die Theaterpädagogin Irina-Simona Barca und ihr Team:

Das sogenannte Mitmach-Theater wird leider immer noch zu häufig verunglimpft. Dabei wird übersehen, dass sich mit fortschreitender Digitalisierung das Verhältnis zwischen Künstler*in und Publikum radikal verändert hat. Wird die Rolle der Zuschauer*innen häufig als passiv wahrgenommen, so muss man heute mit dem Journalisten Jay Rosen von »People Formerly Known as the Audience« sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement, Involviertsein und damit auch Verantwortung gehört.¹⁵⁵

Während die Autor*innen die visionären Interaktionsstrategien im Kinder- und Jugendtheater verorten,¹⁵⁶ sahen die Forschungsteilnehmer*innen die Involvierung des Publikums vor allem in der gemeinsamen Erarbeitung der künstlerischen Arbeiten und in anschließenden Gesprächsformaten. Gerade Arbeit mit Publikum braucht aber Zeit und Geduld, sodass es zentral ist, diese Formate zu verstetigen und Kommunikations- und Interaktionsformen für und mit unterschiedlichen Personengruppen über die Theatermitarbeiter*innenschaft hinaus zu entwickeln, um sicherzustellen, dass vielfältige Expertisen und Perspektiven kollektiv am Prozess Theater beteiligt werden. Versucht man die Kommunikation zwischen Publikum und Institution zu verstärken, bedeutet dies vor allem: die Beziehung zum Publikum als Aushandlungsprozess zu begreifen,

zwischen dem, was angeboten wird, und dem, wie das angenommen wird. Und deswegen macht es meines Erachtens nach Sinn, [...] viele verschiedene Angebote zu machen, oder auch Dinge auszuprobieren und sehr transparent im Ausprobieren zu sein, weil

154 Fullerton, Tracy (2018): *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press. 39. Diese Ausführungen lassen sich auch an Flow-Theorien anschließen, vgl. etwa Mihaly Csikszentmihalyi (2010 [1975]): *Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen*. 11. Auflage. Klett Cotta.

155 Barca et al. (2020): 6.

156 Biedermann, Hannah/Weymann, Christopher/Eschment, Jane (2020): *Zuschauerräume hacken. Kinder- und Jugendtheater als radikales Forschungstheater*, Podcastfolge <https://soundcloud.com/mfft-duesseldorf/sets/mfft-podcast?si=925e9f8948bd4f3387c4e846bba88a65> [13.06.2022].

jetzt niemand weiß, wie es geht. Weil auch niemand wissen kann, wie es geht. Weil es ein Hin und Her ist, um gemeinsam herauszufinden, wie es gehen soll. (externe*r Expert*in 2: 12)

Während die Projektorganisator*innen Anbieter wie Netflix oder Amazon als ästhetische Konkurrenz betrachten, die die Sehgewohnheiten und Ansprüche ihres Publikums in einer Weise verändern, die den Zuschauer*innen alle theatralen, digitalen Darstellungen als »minderwertig« erscheinen lassen, vertreten die externen Expert*innen den Ansatz, die künstlerischen Aktivitäten eben nicht mit erfolgreichen Serienproduktionen zu messen, sondern »andere Ansätze zu suchen, als einfach nur mitspielen zu wollen in dem großen medialen Spiel« (externe*r Expert*in 4: 12). Noch würde man das veränderte Rezeptionsverhalten, die neuen Sehgewohnheiten noch gar nicht richtig kennen.

Wenn wir außerhalb des Kulturbereichs schauen [...], dann haben wir das Gefühl, dass die Aufmerksamkeitsspanne extrem nach unten gegangen ist. Gleichzeitig sehen wir, dass [Anbieter] wie Netflix oder Amazon Prime oder auch Vimeo sehr gut dastehen mit Dramaturgien, die unendlich lange gehen [...]. Das ist das Gegenteil der Fünf-Sekunden-Katzenvideo-Aufmerksamkeitsspanne [...]. (externe*r Expert*in 2: 26)

Die daran anknüpfende scheinbar widersprüchliche Beobachtung – es gibt sehr lange und sehr kurze Aufmerksamkeitsspannen – scheint vor allem ein Hinweis darauf zu sein, dass es in Bezug auf Rezeptionsweisen des Digitalen an Informationen mangelt. Es gibt nur wenige Untersuchungen, etwa die der Theaterwissenschaftlerin Katharina Rost¹⁵⁷, die sich mit der Vielfalt von auditiven Aufmerksamkeiten im analogen Gegenwartstheater auseinandergesetzt hat. Aus diesem Grund ist es notwendig, die Pluralität und Komplexität digitaler Aufmerksamkeiten weiter zu erforschen. Dieser Prozess sollte praxisnah gestaltet werden, die Beobachtungen der Forschungsteilnehmer*innen aufgreifen und diese in iterativen Prozessen gemeinsam mit dem Publikum testen. Hierbei sollten verschiedene Rezeptionsweisen berücksichtigt werden. Konkrete Formathinweise für eine derartige Auseinandersetzung könnten etwa die Verwendung von Pausen sein, um die visuelle Konzentration auf den Bildschirm zugänglich zu gestalten, oder konkrete Interaktionsformate mit den Zuschauer*innen wie die Möglichkeit, SMS an die Performer*innen zu senden. Als übergeordnetes Bedürfnis des Publikums wurde seitens der Interviewpartner*innen die Sicherheit genannt, sich während der Performance nicht dumm zu fühlen, darauf vertrauen zu können, dass das Theater ein Schutzraum ist, sich als Zuschauer*innen ernst genommen zu fühlen und nicht nur Augenzeug*innen »der großen Kunst, des großen Intendanten« (externe*r Expert*in 4: 46) zu sein. Dabei wurde immer wieder darauf hingewiesen, »dass das Publikum ein Bedürfnis [nach] Gemeinschaft, [nach einem] Gemeinschaftsgefühl hat. [I]n die Chats zu schreiben oder danach zu klatschen, das empfinde ich schon als [...] großes Bedürfnis des Publikums. Also sich trotz der räumlichen Entfernung zugehörig zu fühlen.« (externe*r Expert*in 8: 30)

157 Rost, Katharina (2017): Sounds that matter – Dynamiken des Hörens in Theater und Performance. transcript Verlag.

Dieses Gemeinschaftsgefühl könnte durch den Aufbau geteilter Wissensbestände hergestellt werden, die ein gemeinsames Weltbild stabilisieren. Ein*e Expert*in zog als Beispiel die US-amerikanische AMC-Serie *The Walking Dead*¹⁵⁸ heran, die über elf Staffeln hinweg von unterschiedlichsten Zuschauer*innen verfolgt wurde und über diesen Zeitraum einen Wissensbestand über die fiktive Welt der Serie, einzelne Charaktere, unterschiedliche Erzählstränge und Hintergrundinformationen herstellte. Die Zugehörigkeit zu dieser mit fiktiven Mitteln erzeugten Welt ermöglicht es, einen Diskurs über unterschiedliche Interpretationen zu führen: »Ich kann Einschätzungen abgeben und andere Leute können auch Einschätzungen abgeben. Und dadurch habe ich die Möglichkeit, die Welt zu konzipieren mit einer anderen Person über eine Art ›Boundary Object‹, das ein kulturelles Produkt ist.« (externe*r Expert*in 2: 26)

Das Konzept der »Boundary Objects« stammt von den Soziolog*innen Susan Leigh Star und James Griesemer. Ein »Boundary Object« oder Grenzobjekt zeichnet sich durch interpretative Flexibilität aus, es kann also unterschiedliche Bedeutungen für unterschiedliche Gruppen annehmen: Für manche Personen ist *The Walking Dead* eine unterhaltsame Abendserie, die sie von den Anstrengungen des Tages ablenkt, für andere ist sie eine große Parabel über die Auswirkungen des gegenwärtigen Kapitalismus, der systematisch alle Hoffnungen auf Erlösung zerstört. Als »Boundary Object« ermöglicht die Serie, trotz mangelndem interpretativem Konsens, die Kommunikation zwischen verschiedenen Zuschauer*innengruppen: beispielsweise in entsprechenden Videospielen, Foren, sozialen Netzwerken oder Podcasts. Das Grenzobjekt beschreibt einen gemeinsamen Raum, der durch gemeinsame Handlungen Materialität erhält.¹⁵⁹

Grenzobjekte sind Objekte, die plastisch genug sind, um sich den lokalen Bedürfnissen und Beschränkungen mehrerer sie nutzender Parteien anzupassen. Sie bleiben dabei robust genug zur Bewahrung einer gemeinsamen Identität an allen Orten. Grenzobjekte sind schwach strukturiert in der gemeinsamen Verwendung und werden stark strukturiert in der individuellen Verwendung. Diese Objekte können abstrakt oder konkret sein. Sie haben verschiedene Bedeutungen in unterschiedlichen sozialen Welten, aber ihre Struktur ist für mehr als eine Welt gemeinsam genug, damit sie als Mittel der Übersetzung erkennbar sind. Die Erzeugung und das Management von Grenzobjekten stellen einen entscheidenden Prozess dar, um in sich überschneidenden sozialen Welten Kohärenz zu entwickeln und aufrechtzuerhalten.¹⁶⁰

In Anlehnung an die Beobachtung des*der Expert*in, dass eine Fernsehserie ein Grenzobjekt sein kann, gilt es genauer zu untersuchen, ob nicht auch digitales Theater Formate

158 Vgl. <https://www.amc.com/twdu/the-walking-dead> [18.10.2021].

159 Vgl. Star, Susan Leigh (2017): Dies ist kein Grenzobjekt. Reflexionen über den Ursprung eines Konzepts (2010). In: Gießmann, Sebastian/Taha, Nadine (Hg.): Susan Leigh Star. Grenzobjekte und Medienforschung. transcript Verlag. 213–228, hier 213ff., <https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/e6/od/c5/oa9783839431269XUCbaY4RA97Xm.pdf> [13.06.2022].

160 Star, Susan/Griesemer, James R. (2017): Institutionelle Ökologie, ›Übersetzungen‹ und Grenzobjekte. Amateure und Professionelle im Museum of Vertebrate Zoology in Berkeley, 1907–39 (1989). In: Gießmann, Sebastian/Taha, Nadine (Hg.): Susan Leigh Star. Grenzobjekte und Medienforschung. transcript Verlag. 81–115, hier 87, <https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/e6/od/c5/oa9783839431269XUCbaY4RA97Xm.pdf> [13.06.2022].

entwickeln kann, die vergleichbare Potenziale aufbauen. Dafür wäre ein wichtiger erster Schritt, die erforderliche digitale Kompetenz und das technische Selbstvertrauen der Zuschauer*innen zu stärken, etwa mit Playtests¹⁶¹, die überprüfen, an welchen Stellen Hürden und Herausforderungen entstehen, die nicht allein gelöst werden können, oder mit technischen Einführungen und Zusatzveranstaltungen. Auch diese Formate müssen gemeinsam mit dem Publikum entwickelt werden. Manchmal betrachteten die Projektorganisator*innen ihr Publikum vorwurfsvoll: »[...] Es gibt auch viele Zuschauer*innen, die einfach nur dann kommen würden, wenn sie nichts zahlen sollen. Das bedeutet, sie übernehmen keine Verantwortung für ein Theater oder für die Kunst; wenn alles umsonst ist, geht es irgendwann auch nicht mehr.« (Projektorganisator*in 2: 29) Ebenso sehen die externen Expert*innen noch sehr hohe Eintrittsbarrieren und verorten die Verantwortung zunächst bei den Institutionen und den Produktionen:

Diese Einladungskultur, die kommt erst so langsam; dass man rausgeht und sagt: »Kommt rein. Wir machen das für euch und mit euch.« Das kann man gleich von vornherein so gestalten! Es muss so gestaltet werden, ansonsten programmiert man völlig am eigenen Publikum vorbei! (externe*r Expert*in 7: 32)

Es wird deutlich, dass die Darstellenden Künste sich nur dann nachhaltig und erfolgreich verändern können, wenn sie mit ihrem Publikum zusammenarbeiten. Um auf zentrale gesellschaftliche Verhandlungen zu reagieren, empfahl ein*e Expert*in »langfristige, große Fantasiewelten zu bauen, damit Menschen sich mit diesen Weltentwürfen auseinandersetzen und sich darüber austauschen können, wie die eigene Welt denn eigentlich aussehen sollte.« (externe*r Expert*in 2: 26) Aktuell würde man keine Veränderungen im Publikum beobachten können, weil gar keine Formate angeboten würden, in der das Publikum zu Wort käme.

4. Kulturpolitisches Fazit

Infolge der Coronakrise hat sich der kulturpolitische Diskurs über die Ausgestaltung der Kulturförderung und die nötige Verteilungsgerechtigkeit deutlich intensiviert. Aufgrund der pandemiebedingt noch deutlicher hervortretenden sozioökonomischen Ungleichheiten stehen zunehmend Themen wie die Reformierung der Sozialversicherungsleistungen auf der kulturpolitischen Agenda. Gleichzeitig gibt es eine Debatte über den Status quo der digitalen Transformation im Kulturbereich. Zwar versuchten viele Künstler*innen während der Pandemie, ihr Publikum durch neue digitale Veranstaltungs- oder Vermittlungsformate zu erreichen. Wie unsere Studie zeigt, hatten diese Programme allerdings vielfach den Charakter von Abfilmen, Streaming oder

161 Ein Playtest ist ein Probendurchlauf in der Vorproduktion. Übernommen wurde der Begriff aus der Spielbranche, in der Nutzer*innen das Produkt vor seiner Veröffentlichung auf Fehler in Handlung, Design, Programmierung usw. überprüfen. Vgl. für den Theaterbereich: Hädecke, Robin (2020): »Arbeitsbericht: machina eX: Von Gafferband und Gespenstern – Spiel und Spuk in der Zustandsmaschine. Improvisieren, Programmieren und Ausprobieren spielerischer Atmosphären bei machina eX«. In: Otto, Ulf (Hg.): Algorithmen des Theaters. Ein Arbeitsbuch. Alexander Verlag Berlin. 87–116.

Orientierung an analogen Formaten, die in der Digitalität »nachgebaut« werden. Neben inhaltlichen und formalen digitalen Arbeitserfahrungen fehlte es häufig an technischen Voraussetzungen oder handwerklichen Kompetenzen. An dieser Stelle offenbart sich ein Infrastrukturdefizit, das eine Anpassung der förderpolitischen Rahmenbedingungen notwendig macht. Es braucht mehr finanzielle Mittel für die Verbesserung von Infrastrukturen – etwa durch den Ankauf von Technik, den Aufbau von Kompetenzen und die gezielte Kooperation mit externen Expertisen.

Die coronabedingten Förderprogramme, die hauptsächlich zur Verbesserung der finanziellen Situation von Künstler*innen dienen sollten, setzten hier durchaus wichtige Impulse. Viele der von Bund und Ländern aufgesetzten Maßnahmen unterstütz(t)en (teils indirekt) die digitale Publikumserreichung, etwa durch die Förderung neuer digitaler Inhalte, den Ankauf von Technologien und den Wissenserwerb. Allerdings waren die Mittelansätze für dieses Feld im Verhältnis zu den Gesamtausgaben der Coronaprogramme eher gering. Allein die NEUSTART-Programme des Bundes – aus denen auch der #TakeThat-Topf des *Fonds Darstellende Künste* hervorgegangen ist – hatten Volumen von mehr als zwei Milliarden Euro. Davon gingen letztlich aber nur wenige Mittel direkt in den Bereich des Digitalen, etwa durch das Programm *Kultur.Gemeinschaften* der Kulturstiftung des Bundes oder das Programm AUTONOM des *Fonds Darstellende Künste*.¹⁶² Es stellt sich also nach wie vor die Frage, wie Infrastrukturdefizite langfristig abgemildert werden können. Im Zusammenhang mit derartigen Themen kommt es immer wieder zur Auseinandersetzung über die zukünftige Rolle des Bundes in Bezug auf die bundesdeutsche Kulturpolitik, dessen wachsendes Engagement im Hinblick auf die Kulturhoheit der Länder problematisch gesehen wird. Jedoch wird zugleich deutlich, dass der Bund durch eine Neuausrichtung der Förderungen wichtige Impulse in Transformations- und damit Strukturentwicklungsfragen setzen kann.

4.1 Neuausrichtung der Kulturförderung

Zum Kernproblem der digitalen Transformation des Kulturbereichs gehört die Tatsache, dass die technischen Infrastrukturen für digitale Projekte oftmals nicht in ausreichendem Maße vorhanden sind. Dieses Defizit betrifft sicherlich nicht nur das Feld der Kultur, sondern durchzieht alle Politikbereiche gleichermaßen. In Bezug auf den Status quo digitaler Infrastrukturen ist Deutschland im europäischen Vergleich eher im hinteren Mittelfeld anzutreffen.¹⁶³ Es mangelt aus Sicht der Studienergebnisse nicht nur an Finanzmitteln, sondern auch an der Vorgabe nicht-inhaltlicher Entwicklungsziele aus der Kulturpolitik. Demnach braucht es groß angelegte Infrastrukturprojekte, um dem notwendigen Wandel gerecht werden zu können. Das System der Kultur kann sich

162 Die Informationen zu dem Programm *Kultur.Gemeinschaften* können auf der Webseite abgerufen werden: <https://www.kulturgemeinschaften.de/> [10.11.2021]; Informationen zum Programm AUTONOM sind hier zu finden: <https://www.fonds-daku.de/sonderprogramm-autonom/> [20.02.2022].

163 Details dazu finden sich im aktuellen DESI (Digital Economy and Society Index) für das Jahr 2021, der hier abgerufen werden kann: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi> [10.11.2021].

nur schwer aus sich selbst heraus reformieren. Angesichts der oft bereits institutionalisierten und zweckgebundenen Etats fehlen Spielräume für die Weiterentwicklung. Diese Probleme beziehen sich dabei aber nicht nur auf neue Hightech-Anwendungen für die digitale Projektarbeit, sondern beginnen schon bei einfachen Standards wie einem Internetanschluss. Demnach brauchen diese Kontexte ein kulturpolitisches Umdenken und eine Neuausrichtung der Förderpolitik. Diese könnte beispielsweise darauf ausgelegt sein, Instandhaltungs- und Wartungskosten für digitale Technologien zu budgetieren oder realistische Zeiträume für die Projektentwicklung anzusetzen. Vielfach wird versucht, die digitale Transformation über zwei- bis dreijährige Förderprojekte voranzubringen. Diese Zeit reicht aber oft nicht aus, um eine ernsthafte Impulswirkung zu entfalten. Eine Langzeitförderung könnte den digitalen Wandel als Selbstverständnis in den Einrichtungen verstärken. Zudem gilt es, auch die Kulturpolitiker*innen in Bezug auf die hier beschriebenen Themen weiterzubilden.

Neben der Bereitstellung von Fördermitteln scheint es bei der Infrastrukturentwicklung im Kontext der digitalen Transformation durchaus auch einen Bedarf an anderen kulturpolitischen Unterstützungsleistungen und verpflichtenden Forderungen seitens der Trägerstrukturen zu geben. In diesem Zusammenhang könnte ein gesetzlicher Rahmen entwickelt werden, der einerseits bestimmte Transformationsleistungen mit Förderzuwendungen verknüpft und andererseits Hindernisse abbaut, die in Form von bestehenden Bürokratien und rechtlichen Möglichkeiten Digitalisierungsanstrengungen verhindern. Die Komplexität und Vielschichtigkeit der Anwendung und Integration neuer digitaler Technologien ist bereits mehrfach deutlich geworden. Im Kulturbereich fehlt es in diesem Feld oftmals an den Kompetenzen und damit am Wissen. Aktuelle Diskurse aus der Kulturpolitik¹⁶⁴ sehen gerade in der fehlenden Kultur der Weiterbildung ein Desiderat für die Weiterentwicklung kultureller Infrastrukturen. Eine zentrale Herausforderung der Transformationsarbeit ist, im laufenden Betrieb Neuerungen zu planen und parallel eine digitale Strategie für die kommenden Jahre zu erarbeiten. Letztere muss definieren, welche Möglichkeiten im Feld der Digitalität für die eigene Arbeit relevant sind und welche Veränderungen die Implementierung benötigt. Der gleichen Logik folgend, sollte es auch in das kulturpolitische Aufgabengebiet fallen, Institutionen zu interdisziplinären Arbeitsweisen jenseits ihrer aktuellen Programmarbeit zu ermuntern. Die Inklusion von Menschen mit Behinderungen vor, auf und hinter der Bühne spielt ebenso eine Rolle wie die Orientierung an den Bedürfnissen neuer Publikumsgruppen. In diesem Zuge sind Sensibilisierungen und antidiskriminierende sowie antirassistische Weiterbildungen zentral. Zudem sollten sich Personen mit unterschiedlichen ökonomischen und zeitlichen Ressourcen ebenso willkommen fühlen wie Publikumsgruppen, die nicht die deutsche Lautsprache verstehen und für die dann Übersetzungen angeboten werden. Im Zusammenhang mit der Debatte über Kompetenzentwicklungen und Beratungsleistungen stellt sich auch die Frage nach der Finanzierung neuer Funktionen innerhalb der Organisationen, die im klassischen Betrieb bisher keine Rolle gespielt haben. Es ist bereits darauf hingewiesen worden, dass zusätzliche Aufgaben und Expertisen gebraucht werden, um das Programm digital zu erweitern. Dementsprechend stellt sich kulturpolitisch durchaus die Frage, wo und wie neue Positionen entstehen sollten:

164 Mohr (2020).

wie Ton-, Video- oder Digitalabteilungen, die im Sinne einer Schnittstellenfunktion zu neuen Verbindungen innerhalb der Einrichtungen oder der Projekte führen können.

Im kulturpolitischen Diskurs wird in den letzten Jahren häufig über die Ausgestaltung der Projektförderung debattiert. Es mehren sich kritische Stimmen, die die Hürden und die Zielorientierung der Antragstellung, die kurzen Zeiträume und die thematischen Vorgaben anmerken. Deshalb gibt es mittlerweile eine Vielzahl neuer Programme, die ganz gezielt offene künstlerische Prozesse und eine experimentelle Projektausrichtung ermöglichen wollen. Bisher fehlt in den meisten Programmen jedoch das Infragestellen der grundlegenden Ergebnisorientierung vieler Programme: Wer Experimente fördert, muss auch ein Scheitern einkalkulieren. Angesichts der Komplexität oder Un eindeutigkeit im Prozess der Digitalisierung muss es möglich sein, dass diese Vorhaben scheitern können oder Fehler produzieren und neu justiert oder aktualisiert werden müssen. Im Hinblick auf digitale Innovationsbedarfe braucht es mehr Prozessförderung, die experimentierfreudige Grundhaltungen unterstützt und längere Reflexionsphasen ermöglicht. Dementsprechend sollten sowohl künstlerische Projektarbeiten gefördert als auch deren Recherche sowie Anschlussreflexion und -evaluation in Förderlogiken integriert werden. Grundsätzlich sollten sich Kulturpolitiker*innen auch damit beschäftigen, wie künstlerische Ansätze und Ergebnisse im Sinne einer Sharing-Haltung auf Open-Access-Plattformen zugänglich gemacht werden können und welche Gestaltungsspielräume für die strukturelle Entwicklung und den strategischen Aufbau von Wissen, Erfahrungen und Kompetenzen zur Verfügung stehen. Neben dem Austausch von Geförderten untereinander gilt es unbedingt, die in den Künsten so verbreitete Konkurrenzlogik zu überwinden, Allianzen und Netzwerke zu gründen, sich über gemeinsame Bedarfe zu verständigen und entstehende Kosten und Expertisen miteinander zu teilen.

Um derartige Bedürfnisse auch administrativ zu vereinfachen, sind neben Stipendien oder Residenzen auch Finanzierungsstrukturen wie ein bedingungsloses Grundeinkommen für Kulturmacher*innen denkbar. Selbst wenn dieses nicht so einfach zu realisieren sein dürfte, ist es ein gutes Vorbild für die weitere Ausrichtung der Kulturförderung: In Zukunft sollten die Geförderten weniger zur Einhaltung bestimmter Formalitäten oder Erfüllung bestimmter Kennzahlen verpflichtet werden, als vielmehr in einem vertrauensvollen Verhältnis mit Fördergeber*innen an gemeinsamen Zielen innerhalb der komplexen Digitalitätstransformation arbeiten.

