



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 disziplinübergreifendes Arbeiten unterstützen.



# Mehr als Partizipation

## Das digitale Publikum als Innovationstreiber der Darstellenden Künste

Svenja Reiner und Hennig Mohr

Gerade im Feld der Darstellenden Künste lässt sich eine starke Abgrenzung vom Digitalen beobachten. Im Kontext dieser Kunstform wird häufig das Klischee reproduziert, dass die Anwendung neuer technischer Systeme negative Auswirkungen auf die Qualität der Arbeiten haben könnten. Demnach funktioniere jegliche Form der Darstellenden Künste nur an »realen« Orten, in leiblicher (Ko-)Präsenz und durch das Zusammenspiel der Darsteller\*innen auf der Bühne. Diese Interpretation gilt gleichermaßen für einen großen Teil der Institutionen und Akteur\*innen der Freien Szene(n). In dieser Sichtweise offenbart sich, dass viele noch von einer 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. Wir befinden uns daran anknüpfend im Zeitalter der Postdigitalität: Das Präfix »Post« bedeutet dabei nicht, dass das Internet verschwunden ist – vielmehr durchzieht es mit einer Selbstverständlichkeit unseren Alltag und verändert unsere Wahrnehmungs- und Vorstellungswelten auf eine Weise, die weitgehend unsichtbar wirkt.<sup>1</sup> Die sich ausbreitende Kultur der Digi-

talität umfasst dabei einen immer größeren Teil menschlicher Aktivitäten, verändert die Reproduktionsweisen gesellschaftlicher Felder und mit ihnen die Arbeits- und Lebensgestaltung der Menschen. Algorithmisierte Prozesse und Techniken schreiben an Politik und Alltag mit,<sup>2</sup> die Interaktion mit technischen Geräten formt unser Denken und Handeln.<sup>3</sup>

Der Begriff Digitalisierung umschreibt in diesem Zusammenhang 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.<sup>4</sup> Konsument\*innen kaufen Hörbücher, haben Abonnements bei internationalen Musik- und Film-Streaming-Anbietern, verfolgen die Inhalte auf dem *First* und *Second Screen*<sup>5</sup> und kommentieren sie im Messaging Dienst auf dem *Third Screen*. Zu diesem Phänomen gehört auch, dass viele Vorgänge gar nicht mehr als technisch wahrgenommen werden, algorithmisierte Prozesse in ihrer Komplexität nur noch für vereinzelt Expert\*innen verständlich erscheinen, die Zeitlichkeiten sich hin zu einer Asynchronität verschieben,<sup>6</sup> aber auch der Umstand, dass die Digitalisie-

1 Expert\*innen wie Jaakko Suominen betonen, dass Analogität dabei gar nicht das Gegenteil zu Digitalität ist; um zwischen computerbasierten Prozessen und nichtcomputerbasierten Prozessen zu unterscheiden, schlägt er die Dichotomie digital und nichtdigital 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, Marko / Suominen, Jaakko (2021): Digitization and Digitalization – Where we come from. In: DeVeaux, Constance / Höhne, Steffen / Tröndle, Martin / Mäenpää, Marko (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.

- 2 Klein, Kristen (2019): Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität. In: Zeitschrift Kunst Medien Bildung 2019. 16–25.
- 3 Posthumanistische Theorien haben sich im Anschluss an Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie mit diesen Prozessen auseinandergesetzt, vgl. etwa Adams, Catherine / Thompson, Terrie Lynn (2016): Researching a Posthuman World. Interviews with Digital Objects. London.
- 4 Mäenpää / Suominen (2021). 9.
- 5 Busemann, Katrin / Tippelt, Florian (2014): Second Screen: Parallelnutzung von Fernsehen und Internet. In: Media Perspektiven 2014 (7–8). 408–416.
- 6 Klein, Kristin (2019). 17.

zung von einer Sprachnot gekennzeichnet ist, weil es für viele Vorgänge noch keine Begriffe und Beschreibungen gibt.<sup>7</sup> Wie oben bereits angedeutet, reagiert das Feld der Darstellenden Künste nur verhalten auf diese Veränderungen. In den meisten Kulturinstitutionen aber auch innerhalb der Freien Szenen wird weiterhin entsprechend eines tradierten Kanons produziert und ein daran angelehntes, teils eher konservatives Vermittlungsprogramm ausgerichtet. Nur wenige Künstler\*innen agieren mit der Vielfalt technischer Möglichkeiten; diejenigen, die es tun, etablieren dabei zeitgenössische künstlerische Ausdrucksformen und zentrale ästhetische Auseinandersetzungen mit der Gegenwart.<sup>8</sup>

Spätestens durch die Coronapandemie ist die unzureichende Beschäftigung mit digitalen Produktions- und Vermittlungsleistungen offensichtlich geworden. Der Lockdown unterbrach den Kontakt zum Publikum und erforderte digitale Lösungen – oder den eigenen Shutdown der Arbeit. Seitdem erprobt der Betrieb den programmatischen Umzug in die Digitalität – und bringt nicht selten den eigenen Rückstand in Bezug auf digitale Praxisformen zur Aufführung. Als Gründe dafür lassen sich zwei zentrale Problembereiche benennen: Wie bereits bemerkt wurde, haben die Darstellenden Künste (egal ob in den Institutionen oder der Freien Szene) in den vergangenen Jahren erstens die Auseinandersetzung mit digitalen Technologien weitgehend vermieden. Das hat zur Folge, dass es an Wissen über technische und ästhetische Möglichkeiten mangelt und es selten zu Beschäftigungen mit inhaltlichen Aspekten der Postdigitalität kam, die über den »Abgesang auf die digitale Gesellschaft«<sup>9</sup> hinausreichten. Zudem kann zweitens festgestellt werden, dass die Theaterzuschauer\*innen lange Zeit als potenzielle Mitschöpfer\*innen künstlerischer Ausdrucksformen übersehen wurden; stattdessen beschränkt sich die Entscheidungsmacht über Kunstproduktion nach wie vor auf einige wenige Personen.<sup>10</sup> Beide Aspekte weisen darauf hin, dass sich die Darstellenden Künste als Feld

weiterentwickeln und an einem neuen Selbstverständnis arbeiten müssen. Im Kontext des digitalen Wandels stellt sich daher die Frage, welche grundlegenden Transformationen die Darstellenden Künste benötigen und wie wiederum die Selbstverständnisse und Bedürfnissen eines digitalen Publikums in Produktions- und Vermittlungsarbeit integriert werden können?

Der vorliegende Text versucht sich dieser Fragestellung anzunähern und erste Antworten für eine vertiefende wissenschaftliche Auseinandersetzung zu liefern. Es handelt sich dabei um eine eher theoriegeleitete Zusammenfassung zentraler Ergebnisse einer explorativen Studie zum digitalen Publikum und der Kunst der Vermittlung, die im Rahmen des in diesem Band dokumentierten Sonderforschungsprogramms des Fonds Darstellende Künste erstellt wurde. Die empirischen Erkenntnisse innerhalb der Untersuchung basieren auf insgesamt 15 etwa 60 bis 80 Minuten langen, leitfadengestützten Interviews mit Akteur\*innen aus den Darstellenden Künsten sowie der Auswertung von 18 geförderten Projektanträgen des #TakePart-Programms des Fonds<sup>11</sup>. Neun Interviews wurden mit ausgewählten Digitalexpert\*innen und sechs Interviews mit Projektorganisator\*innen aus geförderten Projekten des #TakePart-Programms geführt. Zur Vereinfachung der Lesbarkeit wird auf eine ausführliche Darstellung der Empirie und eine Rückbindung der Ergebnisse an einzelne Interviewauszüge in der Kurzfassung verzichtet.<sup>12</sup>

## 1 Erste Ergebnisse:

### Wer oder was ist das digitale Publikum?

Die Überlegung, ob der Begriff »Publikum« im digitalen 21. Jahrhundert überhaupt noch zutreffend ist, wird bereits seit den frühen Nullerjahren diskutiert: Mark Thompson, bis 2012 Generaldirektor der BBC, nannte seine 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 seine Zielgrup-

7 Jaeckel, Michael (2017): Die Macht der digitalen Plattformen. Wegweiser im Zeitalter einer expandierenden Digitalisphäre und künstlicher Intelligenz. Heidelberg. VII.

8 Dreckmann, Kathrin / Butte, Maren / Vomberg, Elfi (2020) (Hg.): Einleitung. Technologien des Performativen. In: Dies.: Technologien des Performativen. Das Theater und seine Techniken. Bielefeld.

9 Wolf, Michael (2019): Don't be evil. – Volksbühne Berlin. Brecht an der Leine. In: nachtkritik.de – das unabhängige Theaterportal. 2.10.2019. URL: [https://nachtkritik.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17194:don-t-be-evil-volksbuehne-berlin-kay-voges-inszeniert-einen-abgesang-auf-die-digitale-gesellschaft&catid=38&Itemid=40](https://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=17194:don-t-be-evil-volksbuehne-berlin-kay-voges-inszeniert-einen-abgesang-auf-die-digitale-gesellschaft&catid=38&Itemid=40) [21.03.2022].

10 Höhne, Steffen (2012): Das Theaterpublikum. Veränderungen von der Aufklärung bis in die Gegenwart. Jahrbuch Kulturmanagement 2012 (1). 29–52, hier 34.

11 Der Schwerpunkt des Förderprogramms lag darauf, »Projektvorhaben [zu ermöglichen], die sich mit Fragen nach der Reorganisation und Neuausrichtung in Bezug auf das Publikum beschäftigen, sich den Herausforderungen eines Spielplans in Lockdown-Zeiten stellen oder sich der Bespielung theaterferner Orte und digitaler Räume zuwenden«, vgl. Fonds Darstellende Künste (2021): #TakePart | Publikums-gewinnung, URL: <https://www.fonds-daku.de/takepart/> [06.01.2022].

12 Die gesamte Studie ist auf der Website des Fonds Darstellende Künste abrufbar.

pe gemäß ihres *Community*-Verhaltens: »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.«<sup>13</sup> Im Hinblick auf diese Aussagen resümierte Dan Gillmor:

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.<sup>14</sup>

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 und verschwimmen zu einem *prosuming*:<sup>15</sup> einer Mischung aus Konsum und Produktion, die sich besonders gut im Web 2.0 beobachten lässt und dort Teil einer »new participatory culture«<sup>16</sup> ist. Der Medienwissenschaftler Henry Jenkins und sein Team stellten diese Beobachtungen 2006 noch mit einem Fokus auf junge und jugendliche Internetnutzer\*innen an. 15 Jahre später lässt sich diese Charakterisierung ausgehend von den Studienergebnissen auch auf den Kulturbereich und damit die Darstellenden Künste übertragen: Die Beteiligungsformen, die das Team um Jenkins erarbeitet hat, sind weitverbreitete, interaktive, digitale Praktiken, die sich über unterschiedliche Kommunikationsmedien hinweg erstrecken und individuelle, *community*-basierte Verhaltenscodes implizieren.

Durch unterschiedliche Faktoren wie der sich ausbreitenden gesellschaftlichen Ästhetisierung, die Kultur der Digitalität und die damit verbundenen digitalen Praktiken wächst das individuelle Bedürfnis nach kreativer Teilhabe, Integration und Mitbestimmung seitens des Publi-

kums<sup>17</sup> als Expert\*innen des Alltags. Auf ihre Erfahrungen und Bedürfnisse sollten die Darstellenden Künste (aus Institutionen und Freier Szene) eingehen, denn digitale Technologien verändern nicht nur das theatrale Möglichkeitsspektrum künstlerischer Ausdrucksformen, sondern auch das Verhältnis zu den Zuschauer\*innen und erweitern rezeptive Praktiken. Die Auseinandersetzung mit Kulturproduktionen erfolgt zunehmend nicht mehr nur auf Basis einer reinen Subjekt-Objekt-Interaktion im Sinne einer Beobachtung des Künstlerischen, sondern erweitert sich zu einer Subjekt(e)-Objekt(e)-Prozessualität, in der die Grenzen zwischen dem Akt des Kunstmachens, den Künstler\*innen und dem Publikum in einem kollaborativen Produktionszusammenhang verschwimmen.<sup>18</sup> Die Entwicklung und der Aufschwung des Web 2.0 ermöglicht es 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 Formen demokratischer Bildung.<sup>19</sup>

Das digitale Publikum sprengt somit die normativen Vorstellungen von Hochkulturrezeption, die im Kulturbetrieb immer noch verbreitet sind und dazu beitragen, dass in der Kulturproduktionen allgemein und in den Darstellenden Künsten im Speziellen ein Ist-Zustand herrscht, der sich immer noch an der idealen Publikumsvorstellung des 19. Jahrhunderts<sup>20</sup> orientiert. Es wird Programm gemacht für eine Zuhörer\*innenschaft, die sitzt, schweigt, das Kunstwerk kritisch und allzu häufig unbeteiligt betrachtet und auf keinen Fall mitmachen darf. Für ein Publikum, das »der Botschaft auf der Bühne [...] lauschen« und »sich in eine kontemplative poetische Welt entrücken« lassen soll.<sup>21</sup> Auch wenn im Theater des 21. Jahrhunderts mittlerweile Sneaker und Smartphones erlaubt sind, steht nach wie vor die These im Raum, »dass innovative Tendenzen auf dem Theater eher in der Kunstproduktion, eher konservative dagegen auf der Seite der Rezipienten, also des Publikums, zu finden sind«<sup>22</sup>. Vielfach werden weder die vielfältigen Interaktionsmuster berücksichtigt, die in digitalen Kulturen bereits etabliert sind, noch wird die Vorstellung eines autonomen Kunst-

13 Zitiert nach: Rosen, Jay (2011): The People Formerly Known As the Audience. 25.11.2011. URL: [https://www.huffpost.com/entry/the-people-formerly-known\\_1\\_b\\_24113](https://www.huffpost.com/entry/the-people-formerly-known_1_b_24113).

14 Gillmor, Dan (2004): The Former Audience Joins the Party. In: (ders.): We The Media. Grassroots Journalism By the People, For the People. Sebastopol/CA. 136–157, hier 137.

15 Hellmann, Kai-Uwe (2010): Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte. Eine Einführung. In: Blättel-Mink, Birgit / Hellmann, Kai-Uwe (Hg.): Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte. Wiesbaden. 13–48.

16 Jenkins, Henry / Clinton, Katie / Purushotma, Ravi / Robison, Alice J. / Weigel, Margaret (2006): Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Chicago/Ill.

17 Reckwitz, Andreas (2012): Die Erfindung der Kreativität. Frankfurt am Main; Mohr, Henning (2018): Die Kunst der Innovationsgesellschaft. Wiesbaden; Stalder, Felix (2017): Kultur der Digitalität. Berlin.

18 Terkessidis, Mark (2015): Kollaboration. Berlin.

19 Ebd.

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

21 Höhne, Steffen (2012). 34.

22 Ebd. 47.

werks zugunsten von vielfältigen Wahrnehmungsweisen korrigiert, die sich als Reaktion auf die global vernetzte Pluralität der Postmoderne ausgebildet haben.<sup>23</sup>

Beeinflusst durch populäre und digitale Kulturen, der *DIY-Szene* und des *Cultural Hackings* gibt sich das Publikum in der Digitalität nicht mehr mit der Position derjenigen zufrieden, die unbewegt sitzen und zuschauen. Als Expert\*innen des Alltags unterlaufen sie alte Aufmerksamkeitsökonomien oder räumliche Regime und transformieren dabei sowohl ihre Rollen als auch den Kunstdiskurs. Diese Verhaltensmuster können produktiv sein, neue Impulse setzen, Wissen, Sprach- und Handlungsmacht neu verteilen – wenn sie in darauf ausgelegten Formaten und mit entsprechenden Technologien und digitalen Möglichkeiten einen Raum bekommen. Indem das digitale Publikum die Möglichkeit bekommt, in Vorgänge einzugreifen, zu kommentieren und zu diskutieren, kann es Verantwortung für das Geschehen übernehmen und Kritikfähigkeit sowie Reflexion jenseits der künstlichen Distanz erfahren.<sup>24</sup>

Dabei ist es zentral, diese Bedürfnisse bereits in der künstlerischen Produktion zu antizipieren und zu integrieren und nicht nachträglich in einem angeschlossenen Vermittlungsprogramm unterzubringen. Folglich ergeben sich für die digitalen Darstellenden Künste neue, partizipative Rollen jenseits einer singulären Genieästhetik, die in kollektiven und digitalen Praktiken Niederschlag finden. Für deren Entwicklung braucht es in den vorherrschenden Systemen (und damit auch in den Freien Szenen) andere Formen des Organisierens, in denen klassische Abläufe, Hierarchien oder Funktionsverständnisse aufgehoben werden, um durch die Einbindung neuer Technologien sowie (digitaler) Expertisen im künstlerischen Prozess zu neuen Formaten zu kommen.

### 1.1 Kollektive, digitale und transformative Kulturtechniken

Eine zentrale Veränderung für die hier beschriebenen Idealvorstellungen eines digitalen Theaters (als Institution und Kunstform) ist die Verschiebung des Fokus vom künstlerischen Individualgenie hin zu einer Kultur der Kollektivität, in der *Hacking* und *Sharing* zentrale Praktiken darstellen. Die Definition für eine\*n Hacker\*in, die am weitesten verbreitet ist, beschreibt eine Person, die durch technische Fähigkeiten und Fertigkeiten neue Wege findet, um kreative Lösungen im Umgang mit der Begrenztheit von beispielsweise Programmiersprachen,

Betriebssystemen und Hardware-Ressourcen zu gestalten. In einer Praktik des konzeptionellen Bastelns entwickelt ein\*e Hacker\*in mögliche Umcodierungen, indem er\*sie »die angestammten Kontexte der benutzten Elemente«<sup>25</sup> ignoriert. »Ein ›Hack‹ fügt Entferntes zusammen und macht es mit einem Mal logisch. Neue Ähnlichkeitssysteme entstehen.«<sup>26</sup> Hacker\*innen arbeiten gemeinsam, teilen und erarbeiten Wissen und Problemlösungen, indem sie Informationen austauschen<sup>27</sup> und sich in gemeinschaftlichen Strukturen organisieren. In einer *Sharing-Community* teilt man das Bewusstsein um ein Problem sowie ein gemeinsames Ziel – das Interesse daran, besagtes Problem zu lösen, kann allerdings unter den Mithacker\*innen divergieren.

Für Arbeitsprozesse in den Darstellenden Künsten ergibt sich hier eine Einflugschneise, um unterschiedlichste Personengruppen einzubeziehen und somit neues Innovationspotenzial nutzbar zu machen. Auf diese Weise könnten Anliegen des Publikums und Impulse einer diversen Stadtgesellschaft Einzug finden in die konkrete Arbeit am Stück. Langfristig kann diese Form der kollaborativen Partizipation aber auch die Institutionsentwicklung und -ausrichtung mitgestalten: Gemeinsam kann sowohl an der Entwicklung von digitalen Narrativen, Themen und Ästhetiken gearbeitet werden als auch am Einsatz neuer Technik und dem Abbau von Zugangsbarrieren. Diese Form der Arbeitsorganisation ist in digitalen Kulturen bereits unter dem Stichwort »*Communities of Interest*« (CoI) etabliert. So finden sich beispielsweise in kommerziellen wie auch Open-Source-Kontexten von Software-Entwicklung unterschiedliche Expert\*innen zusammen, um zeitlich begrenzt gemeinsam Probleme zu lösen und Technologien (weiter) zu entwickeln. Zentral für die unterschiedlichen Mitglieder einer CoI ist die Verständigung auf eine gemeinsame Sprache und der Umstand, dass vielfältige Formen der Beteiligung möglich sind.<sup>28</sup> Institutionen könnten die Entwicklungen unterschiedlicher *Communities of Interest* vorantreiben und deren interdisziplinäre Vorzüge und Expertisen nutzen. Dafür bräuchte es verstärkt Labor- und Workshop-For-

23 Welsch, Wolfgang (1997): *Unsere postmoderne Moderne*. Fünfte Auflage. Berlin. 193.

24 Barca, Irina-Simona / Grawinkel-Claassen, Katja / Tiedemann, Kathrin (2021): *Das Theater der Digital Natives*. Beobachtungen und Erkundungen am FFT Düsseldorf. 1–8, hier 2–3.

25 Vgl. 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. Wien/New York. 13–46, hier 13 f.

26 Ebd.

27 Vgl. für eine ausführlichere Theoretisierung z. B.: Kennedy, Jenny (2018): *Theorising sharing practice in relation to digital culture*. *Media International Australia*, 168 (1). 108–121.

28 Vgl. z. B. Fischer, Gerhard (2001): *Communities of Interest: Learning through the Interaction of Multiple Knowledge Systems*. 24th Annual Information Systems Research Seminar. In: *Scandinavia (IRIS'24)* (Ulvik, Norway), Department of Information Science. Bergen, Norway. 1–14, hier 4.

mate, in denen Austausch zwischen Theatermacher\*innen, Zuschauer\*innen und Expert\*innen aus IT, Technik, Software und Spieleentwicklung ermöglicht wird, aber auch Personen aus Bereichen wie Design, *Urban Planning* und Architektur einbezogen werden, um gemeinsam die hierarchischen Strukturen der Institutionen umzugestalten und neue Programme und Formen der Produktion, Partizipation und Kommunikation zu entwickeln.

In diesen kollektiven organisierten *Sharing*- und *Hacking*-Prozessen würde ein Schwerpunkt zunächst auf dem gemeinsamen Austausch liegen, der die Beteiligung unterschiedlichster Personen fokussiert und möglicherweise gezielte weitere Expertisen sucht und involviert (*Sharing*), um dann in eine konkrete Umsetzung und ein hackendes Handeln zu gelangen. Indem unterschiedliche Formen der Beteiligung ermöglicht werden – vom kurzfristigen Engagement bis zur Mehrfachteilnahme – wird so eine vielfältige Community aufgebaut, die unterschiedlichen Bedürfnissen und Erwartungen an Theater als Institution und Kunstform Rechnung trägt. Durch eine Verstetigung dieser Austauschprozesse in wiederkehrenden Formaten wird zudem sichergestellt, dass die Arbeit als ständiger Prozess verstanden wird, der immer wieder neue Impulse aufnimmt und somit auf eine sich rapide wandelnde Wirklichkeit reagieren kann. Hier zeigt sich also, dass sich digitale Praktiken als grundlegende Prinzipien von Institutionen, Einrichtungen und Organisationsformen der Freien Szene eignen und dass kollektiv organisiertes *Sharing* und *Hacking* eine gemeinsame Arbeit an Transformationspotenzialen und -herausforderungen des Theaters ermöglichen.

## 1.2 Technologische Zugänge, Narrative und Ästhetiken

In Peter Steiners berühmtem Cartoon im *New Yorker* aus dem Jahr 1993 heißt es: »On the Internet, nobody knows you're a dog«<sup>29</sup>. Ob Hund oder nicht, das Internet ermöglicht es unterschiedlichsten Nutzer\*innen durch Avatare, selbstgewählte User\*innenfotos, -namen und -informationen mit unterschiedlichsten Facetten sichtbar zu werden. Sherry Turkle beschreibt 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.<sup>30</sup>

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

30 Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York. 184.

Der digitale Raum hat das Potenzial, bestimmte Diskriminierungsformen zu verhindern, gleichzeitig bringt er u. a. ökonomische, technische und zeitliche Zugangsbarrieren mit sich. Zu deren Abbau liegt es nahe, sich an konkreten Maßnahmen des analogen Theaters wie Audiodeskriptionen, *Relaxed Performances*<sup>31</sup> oder der Übersetzung in unterschiedliche Laut- und Gebärdensprachen zu orientieren. Der Anspruch eines digitalen Theaters ist es, diese Herausforderungen nicht nur als technische Probleme zu begreifen, sondern sie auch in ihrer Innovationskraft für künstlerische und ästhetische Entscheidungen zu erkennen. Wie und mit welchen Mitteln kann eine Übersetzungsfunktion Teil der künstlerischen Arbeit werden – ohne Sonderräume abseits des Geschehens zu eröffnen? Wie sieht ein digitaler Raum aus, den Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Behinderungen zum gleichen Zeitpunkt betreten können? Und wie wird der Austausch innerhalb des Publikums sichergestellt?

Mit divers aufgestellten *Communities of Interest* könnten diese Frage bearbeitet werden. Indem zudem neue Technologien auf ihr Integrationspotenzial untersucht werden, kann so die konkrete künstlerische Arbeit durch neue Einflüsse bereichert werden, sodass sie demokratischer und für mehr Menschen zugänglich wird. Schließlich kann es sinnvoll sein, die erarbeiteten Erkenntnisse jenseits einer Konkurrenzlogik mit anderen Häusern und Theatergruppen zu teilen und sich auch gegenseitig zu unterstützen. Um eine erfolgreiche Verbindung von ästhetischen, inhaltlichen und technischen Anforderungen sicherzustellen, braucht es ein Team mit vielfältigen Expertisen, das in flexiblen Prozesseinheiten mit *Trial-and-Error*-Optionen arbeitet und auch Zuschauer\*innen mit einbezieht.

Dieses Vorgehen bietet sich auch bei grundsätzlichen Herausforderungen an, etwa im narrativen Umgang mit Digitalität. Um deren Widersprüchlichkeit und 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. In der Struktur des Internets jedenfalls löst sich erzählerische Linearität durch vielfältige Verlinkungen auf und erlaubt Narrative »that have no distinct beginning, middle, or end but, rather, many modes of elaboration«<sup>32</sup>. Diese Verbindungen entstehen individuell, je nach User\*innenverhalten. Der digitale Raum hält für sei-

31 Vgl. für weitere Informationen z. B.: Huth, Caroline / Rieger, Anne (2021): *Relaxed Performances*. Ein Orientierungspapier. Diversity Arts Culture. URL: <https://diversity-arts-culture.berlin/magazin/relaxed-performances> [21.01.2021].

32 Schau, Hope Jensen / Gilly, Mary C. (2003): *We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space*, *Journal of Consumer Research*, 30(3). 385–404, hier 398.

ne Nutzer\*innen ungefähr die gleichen Inhalte bereit, jedoch variiert deren Interaktion und Sinngebungsprozess immens. Ähnlich wie in interaktiven Büchern, die ihre Leser\*innen vor die Wahl stellen, ihre fiktiven Protagonist\*innen auf diese oder jene Spur zu schicken, kann das Internet auch als große Textsammlung verstanden werden, innerhalb derer sich die User\*innen eigene Pfade durch das mediale Dickicht schlagen.<sup>33</sup> Teilweise begrenzen zudem bestimmte soziotechnische Prozesse oder Abläufe – wie etwa Algorithmen – den Zugriff auf bestimmte Informationen.

Um die erzählerischen Elemente in digitalen Theaterarbeiten nutzbar zu machen, braucht es vielfältige Perspektiven und nicht zuletzt die Beteiligung von Internetnutzer\*innen unter Einbezug ihrer postdigitalen Lebensrealitäten und Erfahrungswelten. Den Darstellenden Künsten als Sparte bietet sich hier nicht nur die Möglichkeit, Bezüge und Anknüpfungspunkte an den Alltag herzustellen. In künstlerischen Arbeiten, die Postdigitalität als Bestandteil einer Welt betrachten, mit der sie sich auseinandersetzen wollen, sollten auch unsichtbar ablaufende Prozesse bzw. Strukturen wie Algorithmen oder *Big Data* sichtbar gemacht sowie die Reichweite und der Einfluss globaler Netzwerke aufgezeigt und infrage gestellt werden, um der oben angesprochenen Sprachlosigkeit zu begegnen. Kollektive Entwicklungen wie die »Meme-Kultur«<sup>34</sup> oder »Remix-Funktionen«<sup>35</sup>, in denen in exponentieller Geschwindigkeit Informationen verbreitet, verändert und kommentiert werden und Artefakte ein digitales Eigenleben bekommen, zeigen die Macht digitaler Netzwerke auf und erhöhen die Sichtbarkeit und Reichweite von Personen und Inhalten – allerdings nicht immer zum Guten.

In der Nutzung dieser vielfältigen, fiktionalisierbaren Räume zeigt sich zudem zunehmend die Relevanz von »Gaming-Ästhetiken«<sup>36</sup>, die nicht nur eine neue Formensprache entwickeln, sondern auch innovative Interaktionsmöglichkeiten anbieten, etwa indem das Publikum aus unterschiedlichen Handlungsoptionen wählt und so

den Fortgang des Spiels beeinflussen kann. 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. Die Erzählperspektive kann sich der *Point-of-View*-Sicht vieler Videogames annähern, grafische Elemente wie die Pixeloptik, Animationen, *Glitch Art* oder auch *Chiptune* Musik aufnehmen. Zentral in den allermeisten Games ist die Immersion, die die Spieler\*innen zum Weiterspielen anregen will. Diese Effekte sind bereits Bestandteil verschiedener Musikgenres oder Arbeiten in der Bildenden Kunst und sollten auch in den Darstellenden Künsten eine noch viel größere Rolle spielen: Sie sind ästhetische Merkmale einer digitalen Kultur und ermöglichen als solche eine Veränderung der Zuschauer\*innenrolle. Denn ob als Instagrammer\*in, Gamer\*in oder User\*in auf Twitter: Der digitale Rezeptionsmodus ist aktiv und beteiligt. Vor allem Games verstehen es ausgezeichnet, ihre Spieler\*innen zu involvierten Akteur\*innen werden zu lassen, indem sie klug zwischen Herausforderung und Überforderung balancieren. Die Game-Designerin Tracy Fullerton beschreibt die Formel zum Mitspielenwollen wie folgt:

[G]ames 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.<sup>37</sup>

Während die Hochkultur noch den unbeteiligten, distanzierten Kunstgenuss schätzt, lassen sich erste Ansätze und Hinweise für alternative Formen und Interaktionsstrategien bereits im Kinder- und Jugendtheater entdecken.<sup>38</sup> Zentral für alle Überlegungen scheint zu sein, Kommunikations- und Interaktionsformen für und mit unterschiedlichen Personengruppen über die Theatermitarbeiter\*innenschaft hinaus zu entwickeln, sodass Expertisen von außen und nicht zuletzt Zuschauer\*innen an diesen kollektiven Prozessen beteiligt werden.

33 In Anlehnung an Michel de Certeau (1984) könnte hier von einem *digital poaching* gesprochen werden, einem digitalen, wildernden Lesen.

34 Vgl. etwa von Gehlen, Dirk (2020): Meme. Berlin.

35 Vgl. etwa Stalder, Felix (2009): Neun Thesen zur Remix-Kultur. URL: [https://irights.info/wp-content/uploads/fileadmin/texte/material/Stalder\\_Remixing.pdf](https://irights.info/wp-content/uploads/fileadmin/texte/material/Stalder_Remixing.pdf) [06.01.2022].

36 Vgl. für eine ausführlichere Auseinandersetzung z. B.: Feige, Daniel M. (2015): Computerspiele. Eine Ästhetik. Berlin; Ackermann, Judith (2016): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden; die Gesprächsrunde Gaming & Escaping – Die neue Lust am Spiel (ON/LIVE 2019) mit Dr. Stefanie Husel, Dennis Palmen, machina eX. Moderation Klaas Werner. URL: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=PQf8ifwv-Dg> [06.01.2022].

37 Fullerton, Tracy (2018): Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, CRC Press. 39.

38 Biedermann, Hannah / Weymann, Christopher / Eschment, Jane (2020): Zuschauerräume hacken. Kinder- und Jugendtheater als radikales Forschungstheater. Podcastfolge. URL: <https://soundcloud.com/fft-duesseldorf/sets/fft-podcast?si=925e9f8948bd4f3387c4e846b-ba88a65> [06.01.2022].

## 2 Vertiefende Erkenntnisse: Das Theater als Plattform?

Es ist bereits deutlich geworden, dass die Darstellenden Künste verstärkt Einflüsse und Expertisen jenseits ihrer angestammten Logiken und Mitarbeiter\*innenschaft benötigen, um sich nachhaltig und erfolgreich einen Spielplatz in der Digitalität zu erarbeiten. Dies gilt – darauf wurde oben bereits ausführlich hingewiesen – gleichermaßen für die größeren Institutionen wie für Akteur\*innen der Freien Szene(n). Eine Form, die die Systemlogik auch in Bezug auf sich verändernde Vermittlungsleistungen und einen anderen Umgang mit dem Publikum ermöglichen könnte, ist die sogenannte Plattform-Architektur, die Praktiken wie *Sharing*, *Hacking* und *Community Building* erlaubt und fördert. Plattformen existieren in digitalen und meist sozialen Medien und unterstützen die Steuerung von Netzwerken. Sehr grundlegend werden Plattformen definiert als »[...] digitale Infrastrukturen, die es zwei oder mehreren Gruppen ermöglichen, zu interagieren«<sup>39</sup>.

Kapitalistische Plattformen wie Facebook, Airbnb oder Uber treten vor allem nach ökonomischen Prinzipien als *Matchmaker* für externe Produzent\*innen und Kund\*innen auf, mit dem Ziel der Wertschöpfung. Plattformprinzipien wie die vereinfachte Interaktionsselektion (Mit wem werde ich verbunden?) und die Vorgabe von Verbindungsmöglichkeiten (Wie bzw. mit welchen Mitteln / Technologien kommunizieren wir?)<sup>40</sup> lassen sich auch abseits einer rein kapitalistischen Reproduktionslogik sehr produktiv auf öffentliche Institutionen wie das Theater übertragen und nutzen, um so den Aufbau von eigenen Netzwerken voranzutreiben.

Netzwerkverbindungen verlaufen in den allermeisten Fällen *peer-to-peer*, das bedeutet, dass die Austauschverbindungen auf Augenhöhe angelegt sind.<sup>41</sup> 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 ihre Akteur\*innen mit gleichberechtigter Handlungsmacht versehen und auch das bereits aufgebaute Publikum der Institutionen bzw. freien Gruppen mit einbeziehen. Mit der Etablierung entsprechender Strukturen wäre es also möglich, den Austausch und die Auseinandersetzung unterschiedlicher 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 kollaboratives Zusammenarbeiten als strukturentwickelnde Maßnahme wird es möglich, neue Arbeitsergebnisse zu erzielen und gleichzeitig die Lernfähigkeit von Institutionen und freien Organisationsstrukturen sicherzustellen, die sich und ihre Arbeitsergebnisse auf diese Weise im Kontext sich verändernder Erwartungen immerwährend reflektieren und entsprechend anpassen können. Nicht zuletzt würden hieraus auch Verpflichtungen der Vertreter\*innen der Darstellenden Künste gegenüber diesen neuen *Stakeholdern* erwachsen: Diese Umorganisation würde sicherstellen, dass Theater jenseits programmatischer Eigeninteressen gemacht wird und es stattdessen lang vernachlässigte gesellschaftliche Entwicklungen reflektiert, mit denen sich Institutionen sowie freie Künstler\*innen durch diese Strukturveränderung zwangsläufig auseinandersetzen müssen.<sup>42</sup>

Durch Plattformdenkweisen erhöht sich die Anschlussfähigkeit der Darstellenden Künste. Damit fällt es neben der Partizipation der Zivilbevölkerung ebenfalls leichter, externe Expertisen einzubinden, um die bestehenden Defizite im eigenen System auszugleichen und ein anderes Wissen in die Prozesse einzuspeisen. Denn: Die für die digitale Transformation notwendigen Kompetenzen lassen sich nicht immer im eigenen Team aufbauen; häufig bedarf es der Integration von Fachleuten, etwa von Programmierer\*innen oder Designer\*innen. Dafür ist es notwendig, dass die damit zusammenhängenden Arbeitsweisen als institutionelle Grundvoraussetzung in die Organisationen oder Produktionskontexten der Darstellenden Künste integriert werden. In diesem Zusammenhang ist es wichtig 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. Darüber hinaus bietet die Umstrukturierung die Möglichkeit, die eigene Strukturkonservativität sowie die vielfältigen Bürokratien, Regelungen und Vorschriften seitens der Trägerstrukturen aus Politik und Verwaltung kritisch zu hinterfragen. Für die Gestaltung von Veränderungen ist es notwendig, sich weitestgehend von bestehenden Grenzziehungen, Barrieren und Festlegungen zu lösen. Hier scheint der Ausgangspunkt für einen Struktur- und Kulturwandel zu liegen: Es muss möglich werden, dass Kulturmacher\*innen Freiräume

39 Srnicek, Nick (2016): Platform Capitalism, 33, zit. nach: Seemann, Michael (2021): Die Macht der Plattformen: Politik in Zeiten der Internetgiganten. Berlin. 19–21.

40 Seemann, Michael (2020): 17 ff.

41 Ebd. 14.

42 Vgl. Mohr, Henning (2021): Zeit für Transformation. Notwendiger

Paradigmenwechsel in der Kulturpolitik. In: Politik & Kultur 2021 (09).

abseits der tradierten Wege erhalten, innerhalb derer sie die eigene Arbeit reflektieren und an neuen Formen arbeiten können.<sup>43</sup>

## 2.1 Protokolle für kollektives Produzieren

Die Coronapandemie gab den Anstoß dafür, Recherche- und Probestrukturen räumlich distanziert mit digitalen Techniken wie Zoom oder Skype durchzuführen. Dieses Vorgehen sollte als Option beibehalten werden, denn so können auch Proben stattfinden, wenn nicht alle Ensemblemitglieder vor Ort oder gar im selben Land sind. Internationale, digitale Zusammenarbeit über Landesgrenzen, Territorien, Nationalstaaten oder Sprachgemeinschaften hinweg wird ermöglicht und befördert eine globale Zeitgenoss\*innenschaft.<sup>44</sup> Dadurch werden Zeit, finanzielle Mittel und Ressourcen gespart.<sup>45</sup> Durch die Möglichkeit, ortsunabhängig miteinander zu arbeiten, entwickeln die Darstellenden Künste zeitgemäße Arbeitsformen, die unterschiedliche Bedürfnisse berücksichtigen können und eventuell sogar Barrieren abbauen oder Zugänge erleichtern können. In diesen Formen der Kollaborationen gibt es kommunikative und organisatorische Herausforderungen, die ein Theater als (Protokoll-)Plattform lösen kann. In (Protokoll-)Plattformen werden die Schnittstellen zweier voneinander 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 Browsers und dem, auf dem die Webseite liegt [, gewährleistet]«. <sup>46</sup> HTTP ermöglicht, dass der eigene Webbrowser einen Kontakt zum angesteuerten 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 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 Tischma-

nieren, 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.<sup>47</sup>

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 die kreative Kollaboration von Theaterschaffenden, Bürger\*innen der Stadtgesellschaft, der Freien Szene, der Kulturpolitik usw. Dafür gilt es, entsprechende Protokollstrukturen zu entwerfen, die im Verlauf der Zusammenarbeit nachträglich überarbeitet und angepasst werden können, die aber grundsätzlich die Kommunikation der Akteur\*innen untereinander und ihren Austausch regeln. Theater als Kunstform kennt diese Protokolle beispielsweise in der freien Improvisation, deren grundlegende Regel lediglich lautet: »Yes, and«. <sup>48</sup> In diesen Kontexten ist ausschließlich vorgeschrieben, dass das zuvor Geäußerte von der Akteur\*innengruppe angenommen und weiterentwickelt werden muss. Es mag Arbeitskontexte geben, in denen sich sehr viel detailliertere Protokolle anbieten, die das Thema des Austausches, die 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 live erarbeitet werden?

Ob sich offene oder genauer vorstrukturierte Formate<sup>49</sup> anbieten, muss von Fall zu Fall entschieden und gemein-

43 Vgl. ebd.

44 Vgl. Meyer, Thorsten (2013): Next Art Education. Kunstpädagogische Positionen 29. 24 f.

45 Vgl. die Studie von Maximilian Haas und Sandra Umatham: Performing Climate Action(s). Ethik, Probleme und Ansätze nachhaltiger Produktionsweisen und ihrer Förderung in den Freien Darstellenden Künsten im vorliegenden Band.

46 Seemann, Michael (2020): 26–27.

47 Ebd.

48 »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.« Bob Kulhan (2013): Why »Yes, and...« Might Be the Most Valuable Phrase in Business. BIG THINK. URL: <https://bigthink.com/articles/why-yes-and-might-be-the-most-valuable-phrase-in-business/> [06.01.2022].

49 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. URL: <https://medium.com/swlh/how-to-run-a-zoom-cocktail-party-and-have-better-classes-conferences-and-meetings-too-dc2c5b58f8be> [06.01.2022].

sam im Hinblick auf die jeweilige Bedürfnislage der Beteiligten entwickelt werden. In jedem Fall erfordert eine Protokollplattform ein Umdenken im Theaterbetrieb. Denn obwohl Theaterinstitutionen sowie freie Produktionszusammenhänge schon immer Bereiche waren, in denen gemeinsam gearbeitet wurde, zeigt sich beispielsweise in der Fokussierung auf den\*die Regisseur\*in in Programmtext und Rezension oder die Intendanz im feuilletonistischen Diskurs erneut, wie verhaftet die Systemlogik der Geniefigur<sup>50</sup> als Einzelperson ist. Für eine erfolgreiche Implementierung einer Plattformstruktur braucht es ein kollektiveres Produktionsverständnis im gesamten Feld der Darstellenden Künste sowie insbesondere in den Institutionen 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.<sup>51</sup> In den Institutionen 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 (was wiederum auch für die Freie Szene gilt). Dafür liegt hier das Potenzial, strukturkonservative Haltungen, akademische Kanons und die Selbstbezüglichkeit des Kulturbetriebs weiter abzubauen.

## 2.2 Selbstverständnis des laborhaften Arbeitens

Um eine Plattformarchitektur nachhaltig aufzubauen, braucht es eine Anpassung bestehender Leitbilder des Theatermachens. Insbesondere auf der Leitungsebene von Institutionen scheint der hier gemeinte Paradigmenwechsel nur schwer vorstellbar. Dennoch ist gerade diese Gruppe von Personen aufgrund ihrer starken Machtkonzentration unentbehrlich für Transformationsprozesse. Hier braucht es einen wertschätzenden Umgang mit neuen Ideen sowie die Bereitschaft, das Produktionsverständnis anzupassen und spezifische Kontexte für laborhaftes Arbeiten bereitzustellen, in denen bisherige Selbstverständnisse hinterfragt werden können. Um die

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

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

oben skizzierten Arbeitsformen zur Anwendung kommen zu lassen, müssen Institutionen eigene Ressourcen, vor allem Personal und Finanzen, zur Verfügung stellen. Die Aktivitäten der Weiterentwicklung des Feldes sollten auf der Definition einer klaren Digitalstrategie beruhen, um so der Komplexität digitaler Produktionsweisen auch in Finanzierungs- und Zeitplänen gerecht zu werden. Dafür ist eine stärkere Priorisierung und das Loslassen von althergebrachten Arbeitstraditionen notwendig – dazu zählen nicht zuletzt eine Reduzierung der jährlichen Theaterproduktionen bzw. eine Verlängerung der Produktionszeiträume. Denn eine neue, laborhafte, offene und damit experimentelle Herangehensweise, die die Möglichkeiten für einen Austausch zwischen verschiedenen Ressorts und Disziplinen austariert und neue Herangehensweisen erprobt, verursacht größere Recherche- und Organisationsaufwände sowie ein Mehr an Kommunikation.

Ebenso etablieren sich im Kontext einer Anwendung digitaler Technologien hybride Verbindungen oder Überschneidungen, 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 Gesellschaftslaboren<sup>52</sup>, Realexperimenten<sup>53</sup> oder Aktionsforschungen<sup>54</sup> erprobt und weiterentwickelt werden. Es handelt sich hierbei um neue Formen anwendungsorientierter Forschung, in denen unterschiedliche Expert\*innen gemeinsam an neuen Zugängen und Formaten (und damit an neuem Wissen) arbeiten. Diese Kollaborationen müssen sich im System auch strukturell abbilden, sodass eine dauerhafte Etablierung neuer Funktionsverständnisse durch die Schaffung entsprechender Personalstellen notwendig wird. Die Innovationsforschung verweist hier auf die Bedeutung neuartiger Schnittstellenfunktionen, die diese Verbindungen stärken und durch den Aufbau sowie die Verknüpfung von unterschiedlichem Wissen eine Kultur der Digitalität

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

53 Matthias Groß / Holger Hoffmann-Riem / Wolfgang Krohn (2005) (Hg.): Realexperimente. Ökologische Gestaltungsprozesse in der Wissensgesellschaft. Bielefeld; Bogner, Alexander / Gaube, Veronika / Smetschka, Barbara (2011): Partizipative Modellierung. Beteiligungsexperimente in der sozialökologischen Forschung. Österreichische Zeitschrift für Soziologie (ÖZS) 36/2. 74–97.

54 Mückenberger, Ulrich / Timpf, Siegfried (2006): Transdisziplinarität als doppelte Grenzüberschreitung. Realexperimentelle Raum-Zeitgestaltung in urbanen Quartieren. In: Sozialwissenschaften und Berufspraxis, 29(2), 225–248, hier 227.

vorantreiben können.<sup>55</sup> Dafür braucht es Kompetenzen, die zwischen Verwaltung, Technik und künstlerischer Arbeit angesiedelt sind. Gleichzeitig ist es aber auch notwendig, dass angestellte ebenso wie frei arbeitende Akteur\*innen ihr eigenes Rollenverständnis erweitern und sich ganz gezielt mit dem Wissen aus anderen Bereichen beschäftigen. Hier wird noch einmal deutlich, dass der postdigitale Wandel in hohem Maße mit einem Bedarf an neuem Wissen und neuen Kompetenzen verbunden ist, die auch von den Akteur\*innen aus dem Feld der Darstellenden Künste erlernt werden müssen. Durch die hier beschriebenen Veränderungen kann es auch zu neuen Verbindungen zwischen freien Künstler\*innen und festen Häusern kommen, um gemeinsam an neuartigen ästhetischen Formaten im Kontext digitaler Selbstverständnisse zu arbeiten.

### **3 Weiterführende Überlegungen: Neue kulturpolitische Rahmenbedingungen**

Die Ausgestaltung der Kulturförderung und die damit zusammenhängenden Verteilungsfragen können ohne Weiteres als eines der zentralen Themen des kulturpolitischen Diskurses beschrieben werden. Angesichts der existenziellen Bedrohung vieler – insbesondere freischaffender – Kulturmacher\*innen durch Veranstaltungs- und Auftrittsverbote während der Coronakrise hat sich diese Debatte 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 im kulturpolitischen Diskurs 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<sup>56</sup> zeigt, hatten diese allerdings vielfach den Charakter von Abfilmen, Streaming oder Orientierung an analogen Formaten, die in der Digitalität »nachgebaut« werden. Neben inhaltlichen und formalen digitalen Arbeitserfahrungen fehlte es zudem an technischen Voraussetzungen oder handwerklichen Kompetenzen. An dieser Stelle

55 Windeler, Arnold / Knoblauch, Hubert / Löw, Martina / Meyer, Uli (2017): Innovationsgesellschaft und Innovationsfelder. Profil und Forschungsansatz des Graduiertenkollegs »Innovationsgesellschaft heute: die reflexive Herstellung des Neuen«. (TUTS – Working Papers, 2-2017). Berlin: Technische Universität Berlin, Fak. VI Planen, Bauen, Umwelt, Institut für Soziologie Fachgebiet Technik- und Innovationssoziologie.

56 Es handelt sich hierbei um die Kurzfassung einer Studie, die im Rahmen eines Sonderforschungsprogramms des Fonds Darstellende Künste erstellt wurde und noch veröffentlicht wird.

offenbart sich ein Infrastrukturdefizit, das zu Forderungen einer Anpassung der förderpolitischen Rahmenbedingungen führt.

Die coronabedingten Förderprogramme, die hauptsächlich zur Verbesserung der finanziellen Situation von Künstler\*innen dienen, 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, die Möglichkeit zum Technologie-Ankauf oder des Wissenserwerbs. Allerdings waren die Mittelansätze für dieses Feld im Verhältnis zu den Gesamtausgaben der Corona-Programme eher gering. Alleine die NEUSTART-KULTUR-Programme des Bundes – aus denen auch der #TakePart-Topf des Fonds Darstellende Künste hervorgegangen ist – hatten ein Volumen von mehr als zwei Milliarden Euro. Davon gingen letztlich aber nur wenige, programmbezogene Mittel direkt in den Bereich des Digitalen, etwa durch das Programm *Kultur.Gemeinschaften* der Kulturstiftung des Bundes<sup>57</sup> oder das Programm AUTONOM des Fonds Darstellende Künste.<sup>58</sup> 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 der bundesdeutschen Kulturpolitik. Im Kontext der Kulturhoheit der Länder wird dessen wachsendes Engagement problematisch gesehen. Jedoch wird zugleich deutlich, dass der Bund durch eine Neuakzentuierung der Förderungen wichtige Impulse in Transformations- und damit Strukturentwicklungsfragen setzen kann, um deutlich zu machen, dass die digitale Transformation ein Umdenken in der Ausgestaltung der Kulturförderungspolitik nach sich ziehen muss.

#### **3.1 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 zu finden.<sup>59</sup> Die Studienergebnisse zeigen nicht nur einen

57 Die Informationen zu dem Programm können auf der Webseite abgerufen werden. URL: <https://www.kulturgemeinschaften.de> [06.01.2022].

58 Informationen gibt es hier: URL: <https://www.fonds-daku.de/sonderprogramm-autonom/> [25.02.2022].

59 Details dazu finden sich im aktuellen DESI (Digital Economy and Society Index) für das Jahr 2021, der hier abgerufen werden kann.

Mangel an Finanzmitteln, sondern auch an Gestaltungsvorgaben aus der Politik. Demnach braucht es großangelegte Infrastrukturprojekte, um dem notwendigen Wandel gerecht werden zu können. Das System der Kultur kann sich 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 braucht es 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 sowie freien Organisationsstrukturen verstärken. Zudem gilt es, auch die Kulturpolitiker\*innen in Bezug auf die hier beschriebenen Themen weiterzubilden. Im parteipolitischen Machtgefüge gilt das Ressort Kultur(politik) als unbedeutendstes Feld, für das es den Stelleninhaber\*innen oftmals an Expertise fehlt und das häufig im Ehrenamt ausgeführt wird. Es wäre sinnvoll, wenn Kulturpolitiker\*innen durch ihre eigenen Arbeitsbiografien schon Erfahrungen im Kulturfeld gesammelt hätten und dadurch ein Bewusstsein für notwendige Weichenstellungen mitbringen würden.

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. Nachdem die Umsetzung des NEUSTART-KULTUR-Sofortprogramms gezeigt hat, dass es möglich ist, unbürokratische Förderstrukturen zu realisieren, werden auch die Forderungen nach einer Reformierung der Kulturverwaltung lauter. In diesem Zusammenhang hat die *Kulturpolitische Gesellschaft* einen Dialog über die Zukunftsgefährdungshaltung administrativer Strukturen und den wachsenden Bedarf an Offenheit und Anschluss-

fähigkeit begonnen.<sup>60</sup> Passend dazu experimentieren immer mehr Kulturverwaltungen mit dem Konzept des Stadtlabors und mit kollaborativen Ansätzen aus dem Innovationsmanagement.

### 3.2 Aufbau von Kompetenzen als Thema der Kulturförderung

Die Komplexität und Vielschichtigkeit der Anwendung und Integration neuer digitaler Technologien ist bereits mehrfach deutlich geworden. Aktuelle Diskurse aus der Kulturpolitik<sup>61</sup> sehen gerade in der fehlenden Kultur der Weiterbildung ein Desiderat für die Weiterentwicklung kultureller Infrastrukturen. In der Regel gibt es nach dem Studium oder der Ausbildung kaum Möglichkeiten, sich entsprechend veränderter Produktionsmöglichkeiten zu schulen, um diese in die eigene Arbeit zu überführen. Dazu fehlt es vielfach an Mitteln und den passenden Programmen; zudem sind viele Curricula kulturnaher Studiengänge noch nicht an digitale Fragen angepasst worden. Bisher gelten die meisten Beschäftigten als »ausgelernt«, wenn sie mit der Kulturproduktion beginnen. Neues Wissen erhalten die Akteur\*innen dann nur noch durch die Praxis selbst oder durch eigenständig motiviertes Lernen, sodass neue Wissensbestände nur selektiv in Kulturorganisationen oder Kulturprojekte integriert werden. Dadurch steigt der Beratungsbedarf oder die Notwendigkeit der Zusammenarbeit mit Expert\*innen von außen. Folglich braucht es eigenständige Fortbildungsprogramme, Räume des gemeinsamen Lernens und des Austausches über neue Herangehensweisen und Erfahrungen, die in Förderprogrammen zur Weiterbildung und Kompetenzentwicklung aufgebaut werden, an denen nicht zuletzt auch Kulturpolitiker\*innen partizipieren sollten.

Entsprechend dieses Grundverständnisses bedarf es zudem einer Anpassung der Curricula von Studiengängen oder Ausbildungen gemäß aktueller Bedürfnisse. Darüber hinaus sollten sich für neue Schnittstellenfunktionen oder Expertisen eigenständige Ausbildungsberufe etablieren, um Wissen über die digitale Transformation in die Systeme zu speisen und Institutionen sowie freie Künstler\*innen in die Lage zu versetzen, eigene Wissensbestände aufzubauen und partiell mit Expert\*innen außerhalb der eigenen Arbeitsstrukturen zu kooperieren. In diesem Zusammenhang ergeben sich Herausforderungen, beispielsweise ungleiche Bezahlungen verschiedener künstlerischer und informationstechnologischer Berufsgruppen wie Programmierer\*innen. Die Kosten können reduziert werden, indem die Beschäftigten oder

URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi> [15.11.2021].

60 Mohr, Henning (2020): In der Zukunftsgefährdungshaltung. Überlegungen zur Notwendigkeit einer innovationsorientierten Kulturpolitik. In: Kulturpolitische Mitteilungen 168, I/2020.

61 Ebd.

Kulturmacher\*innen in *Train-the-Trainer*-Programmen das Wissen von temporär beauftragten Expert\*innen selbst erlernen und zur Anwendung bringen.

Ein weiteres Problem 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 eigentlich 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 sowie freie Gruppen 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 Zuge dessen 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 Übersetzungen angeboten werden. Wie oben gezeigt, fallen auch Barriere abbauende Maßnahmen in den Querschnittsbereich von Kunst und Technik, sodass auch hier Geld für die Entwicklung entsprechender Instrumente nötig wird. Im Zusammenhang mit der Debatte über Kompetenzentwicklungen und Beratungsleistungen stellt sich auch die Frage nach der Finanzierung neuer Funktionen, die im klassischen Betrieb bisher keine Rolle gespielt haben. Oben ist bereits darauf hingewiesen worden, dass ganz andere Aufgaben und Expertisen gebraucht werden, um das Programm digital zu erweitern. Dementsprechend stellen sich in den Institutionen durchaus die Fragen, welche Stellen man streichen müsste und wo vielleicht neue Positionen entstehen sollten: wie Ton-, Video- oder Digitalabteilungen, die im Sinne einer Schnittstellenfunktion zu neuen Verbindungen innerhalb der Einrichtungen oder innerhalb von Projekten führen können. Die entstehenden Kosten könnten dabei durch Allianzen zwischen unterschiedlichen Institutionen und in Kooperation mit der Freien Szene aufgefangen und geteilt werden. Hierzu müssten sich die Institutionen aber noch deutlicher als offene Plattformen verstehen.

#### **4 Ausblick**

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 kritisieren. Deshalb gibt es mittlerweile eine Vielzahl neuer Programme, die ganz gezielt offene künstlerische Prozesse und eine experimentelle Projektausrichtung ermöglichen wollen. Es braucht eine noch klarere Infragestellung der grundlegenden Ergebnisorientierung vieler Programme – wer Experimente fördert, muss auch ein Scheitern einkalkulieren. So ist es eben auch angesichts der Komplexität und Uneindeutigkeit im Prozess der Digitalisierung möglich, dass Vorhaben scheitern können oder Fehler produzieren, neu justiert oder aktualisiert werden müssen, Unwägbarkeiten hervorbringen oder nicht bereits zu Projektbeginn klar definierbar sind.

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 und 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 zukünftige Ausrichtung der Kulturförderung – in der Geförderte weniger verpflichtet werden als vielmehr in einem vertrauensvollen Verhältnis mit Fördergeber\*innen an gemeinsamen Zielen innerhalb der komplexen Digitalitätstransformation arbeiten.



Wenn die in der Studie zitierten Media People ihre Nutzer\*innen als »Active Audience« entdecken, machen sie ihren Job. Kommen sie damit aus den »Sendern« zu uns, ist der Igel schon da. Was vor dem Screen noch erstaunt, ist im Theater die Basis: lebendige Interaktion zwischen allen Akteur\*innen, auch denen, die zuzuschauen. Der Unterschied: Theater braucht keine Technologie, um Medium zu sein, braucht nicht erst die Aneignung einer Innovation.<sup>1</sup> Es basiert auf Intention. Diese besteht über den ephemeren Charakter hinaus: in performativer Partizipation mit fiktionalen Elementen im leeren Raum.<sup>2</sup> Dieses Programm lief schon an den ersten Lagerfeuern der Welt. In diesem Raum wird auch mit Technologien gespielt – von künstlichem Licht bis zu KI. Das Theater kann damit – aber auch ohne; mit Auswirkungen auf Inhalt und Aufführungsprozess.<sup>3</sup> Es taugt als Verständigungsmethode über das mit uns Geschehende, z. B. die Digitalisierung.<sup>4</sup> Der reichweitenbegrenzte leere Raum verweist auf das »Arme Theater«<sup>5</sup> und Versuche, jenseits großer Apparate/Hierarchien Off-Orte zu schaffen. Er ist der perfekte Echt-Zeit-Raum, um sich technologischer Segmentierung<sup>6</sup> und Reproduzierbarkeit<sup>7</sup> zu entziehen.“

*René Reinhardt,*

*Regisseur, Autor, Schaubühne Lindenfels, Leipzig*



- 
- 1 Zur Beziehung von Innovation – Intention und Verantwortung siehe die Studie von Hilke Marit Berger: *Künstliche Intelligenz als Innovationspotenzial Verantwortung und Möglichkeiten der Freien Darstellenden Künste in Zeiten von KI.*
  - 2 Siehe hierzu: Brook, Peter (1983): *Der leere Raum.* Berlin.
  - 3 Beispielhaft hierzu: ein Podcast zur Arbeit des Komponisten, Medien- und Theaterkünstlers John Moran im leeren Raum unter Anwendung digitaler Mittel. URL: [https://youtu.be/xTN7\\_0WpyfQ](https://youtu.be/xTN7_0WpyfQ) [11.03.2022].
  - 4 Digitalisierung gelesen als Passwort im Sinne Baudrillards entspringt dem alten Konzept Fortschritt-gleich-Wachstum. Es folgt auf Globalisierung bzw. setzt diese mit anderen Mitteln fort: Von nun an wird es invasiv. Baudrillard, Jean [2002]: *Paßwörter,* Berlin.
  - 5 Siehe hierzu: Grotowski, Jerzy (1994): *Für ein armes Theater.* Berlin.
  - 6 Siehe hierzu: Theweleit, Klaus (2020): *Warum Cortéz wirklich siegte – Technologiegeschichte der eurasisch-amerikanischen Kolonialismen.* Berlin.
  - 7 Siehe hierzu: Benjamin, Walter (1966): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit.* Frankfurt am Main.