Theater als Bühne der Digitalisierung

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Nils Matzner

Digitale Kultur und Kultur der Digitalisierung im Theater. Ein Vergleich von Deutschland und Rumänien in der Corona-Krise

1 Einleitung

Die Corona-Krise wurde beschrieben als „by far the sharpest economic recession experienced since World War II" (Tooze 2021, S. 1). Die „gesellschaftliche Überforderung" (Nassehi 2021), die Corona ausmachte, zeigte sich auch darin, dass politisch Entscheidungsbefugte große Teile der Ökonomie gezielt und in zuvor nie dagewesenem Ausmaß stilllegten. Gleichwohl hat die Krise global und auf ökonomische Sektoren sehr unterschiedlich große Auswirkungen gehabt. Die gesamte Kulturbranche und insbesondere die Theater litten besonders stark unter der Pandemie:

> „Die Corona-Pandemie im Jahr 2020 trifft auch die Theaterbranche schwer. Weltweit kämpfen die Häuser aller Sparten um ihre Existenz, da sie ihre Einnahmen durch Lockdown, Ausgangssperre und Veranstaltungsverbote verlieren und größtenteils weiterhin geschlossen bleiben müssen. In Deutschland dürfen die Theater unter strengen Hygiene- und Abstandsregelungen im Sommer 2020 vorrübergehend öffnen. Gerade die Abstandsvorschriften machen im Gegensatz zu Museen, Galerien und anderen Kulturstätten den Normalbetrieb im Theater schwierig, eben weil die Bestimmungen nicht nur für die Zuschauer:innen gelten, sondern auch für die Darstellenden auf der Bühne, für alle Beteiligten bei Proben, hinter den Kulissen und das Orchester. Das beeinflusst neben den Finanzen auch die künstlerischen Möglichkeiten." (Koschier 2021, S. 2)

Die Theater waren im Kultursektor einer der am stärksten von Corona-Maßnahmen betroffenen Bereiche.[1] Die Schließung von Theatern und spätere Öffnung unter Auflagen hatten einen großen Effekt auf die ökonomische und künstlerische Verwirklichung der dort Arbeitenden. Die Pandemie hatte in Regionen und Ländern einen sehr spezifischen Verlauf und wurde politisch ganz unterschiedlich re-

1 Die gesamte Kulturindustrie mit Musik, Veranstaltungstechnik und Darstellenden Künsten hat in Deutschland Umsatzverluste von 13,5% in den Jahren 2020 und 2021 zu verzeichnen, während Kreativindustrien von Film und Videospielen in 2021 sogar Umsatzzugewinne verzeichnen konnten (vgl. FGCECC, S. 5f.).

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

guliert. Beispielsweise wurde in einer prominenten sozialwissenschaftlichen Vergleichsstudie die länderspezifischen Corona-Politiken eingeteilt in die Kategorien Kontrolle, Konsens und Chaos, wobei Deutschland unter Konsens eingeordnet wurde (vgl. Jasanoff et al. 2021, S. 13). Die Corona-Maßnahmen hatten insgesamt große Auswirkungen auf die Ökonomie und das gesellschaftliche Zusammenleben.

Zwei wesentliche Treiber von Digitalisierung kommen hier zum Tragen. Erstens war die Digitalisierung von Theaterprojekten eine besonders wirksame Krisenbewältigungsstrategie und Risikopolitik (vgl. Kropp 2020, S. 126), die eine Fortführung der Arbeit ermöglichte. So wie in anderen Berufen das Home-Office als sichere Lösung galt, wurde auch im Theater versucht Produktionsprozesse, Proben, Aufführungen und vieles mehr zu digitalisieren, um überhaupt den Theaterbetrieb aufrechterhalten zu können. Wie dieser Aufsatz zeigt, sind Digitalisierungsprojekte von inhärenten Spannungen durchsetzt. Die relevanten Akteure geraten in Kontroversen darüber, ob und wie digitales Theater eine Krisenstrategie oder sogar eine mögliche Zukunft des Theaters überhaupt ist.

Zweitens entwickelte sich schon seit den 1960er Jahren ein „digitaler Kapitalismus", der mit seinen neuen Produktions- und Distributionswegen nahezu alle Arbeitsbereiche mit einbezieht (vgl. Schiller 2014; Pfeiffer 2021; Staab 2019). Diese Hintergrundfolie soll dazu dienen, nicht alle Digitalisierungsentwicklungen allein Corona zuzurechnen. Einige dieser Entwicklungen sind die Fortsetzung der Digitalisierungstrends, wie sie die zuvor zitierten Autorinnen und Autoren diagnostizieren, während andere Entwicklungen, wie etwa die in diesem Beitrag beschriebenen Digitalisierungsexperimente im Theater, durch die Corona-Pandemie angetrieben wurden. Gleichwohl soll „Digitalisierung" als Schlagwort und als Glaubenssatz kritisch betrachtet werden (vgl. Maasen 2019). Im Rahmen des Theaters soll Digitalisierung verstanden werden als zunehmend durch Hard- und Software unterstützte Arbeit in allen Berufsgruppen. Dies schließt digitale Arbeitsprozesse in Leitung und Verwaltung, Werbung und Distribution von Theaterprodukten, Video- und Digitalkunst im Rahmen von Bühnenaufführungen, digitale Kommunikation und neuere Formate digitaler Theaterproduktionen (wie etwa Virtual Reality-Anwendungen) ein.

Dieser Beitrag untersucht die folgenden drei Fragen zu den Bedingungen von Digitalisierung im Theater:

1. Wie hat die Corona-Pandemie die allgemeine Digitalisierung des Theaters im Rahmen eines digitalen Kapitalismus verstärkt?
2. Wie wurde die Digitalisierung des Theaters in Deutschland und Rumänien während der Pandemie umgesetzt? Was sind die sozialen und politischen

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Unterschiede zwischen den Ländern und wie beeinflussen diese die Digitalisierung?
3. Wie wirken sich die inhärenten Logiken des Theaters – beschrieben als Live-Performance, Präsenzorientierung, und der speziellen ‚Aura' – auf die Anforderungen der Digitalisierung aus?

Der Ländervergleich zwischen Deutschland und Rumänien ermöglicht, die sozialen Voraussetzungen zur Digitalisierung herauszustellen. Darüber hinaus wird sich zeigen, dass die grundlegende Einstellung der Theaterschaffenden zur Digitalisierung ähnlich ist. Der Technikeinsatz ist zu bestimmten Zeiten der Corona-Pandemie notwendig zur Arbeitsverwirklichung, aber nicht immer willkommen. Anders gesagt, besteht ein Digitalisierungsdruck bei gleichzeitigem Widerstand vieler Theaterschaffenden. Um dies zu zeigen, wurden Interviews mit Beschäftigten von Theaterbetrieben in beiden Ländern geführt und ausgewertet. Zusätzlich wurden weitere Beobachtungen des Feldes, wie der Besuch digitaler Veranstaltungen oder das Beiwohnen in Gesprächsrunden zur Digitalisierung, einbezogen.

2 Die Auswirkungen von Corona auf Theater in Rumänien und Deutschland

Obwohl Deutschland und Rumänien keine direkten Nachbarn sind und einige sozioökonomische Unterschiede aufweisen, war der Verlauf der Corona-Infektionszahlen in beiden Ländern sehr ähnlich.[2] Auch haben beide Länder Corona-Maßnahmen eingeführt, im Gegensatz zu „Chaos Ländern" (Jasanoff et al. 2021), die kaum oder nur sehr spät gegen Corona vorgingen. Trotzdem gab es in beiden Ländern deutliche Unterschiede in der Corona-Politik und den Auswirkungen auf den Kultursektor.

Mit den ersten Fällen von Covid-19 und steigenden Zahlen in Deutschland votierte das Robert-Koch-Institut (RKI) für eine Beschränkung der Kontakte. Die Deutsche Bundesregierung verhängte zum 22. März 2020 einen Lockdown, der fast alle Bereiche des öffentlichen Lebens betraf und nur noch die Grundversorgung aufrechterhielt. Zu Beginn der Maßnahmen gab es eine hohe Zustimmung in der deutschen Bevölkerung trotz der hohen ökonomischen Zumutungen (vgl. Naumann et al. 2020). Jedoch dauerte es relativ lange, bis Deutschland das Infektionsschutzgesetz verabschiedete, welches diese Maßnahmen legitimierte (vgl. Kappler 2021; Kaiser/Hensel 2020).

2 Siehe https://coronavirus.jhu.edu/.

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Insbesondere die Schließungen von Theatern führten zu weitaus größeren Einbußen als in vielen anderen Bereichen der Kulturbranche (vgl. FGCECC 2022). Die dramatischen Einbrüche der Einnahmen von 81% in 2020 gegenüber dem Vorjahr haben sich nur sehr langsam auf ungefähr 50% in 2022 erholt (verglichen mit 2019; ebd., S. 17). Besonders hart wurden freiberufliche und solo-selbständige Kunstschaffende von den ökonomischen Einschnitten getroffen, während staatliche Theater weiterhin ihre Zuwendungen erhielten. Die Bundesregierung erstellte einen Fond mit 2,5 Milliarden Euro zur Unterstützung von Kunstveranstaltungen.[3] Individuelle Kunstschaffende profitierten von den Unterstützungszahlungen, sobald diese eingerichtet und individuell beantragt waren, obwohl eine Unsicherheit über die Zukunft der eigenen Arbeit und der Branche überhaupt verblieb.

In Rumänien war die Lage des Kulturbetriebs besonders prekär. Infektionsgeschehen und Lockdowns ähnelten Deutschland im Ablauf. Die Maßnahmen wurden von der Regierung zunächst für zwei Wochen festgelegt und dann jeweils monatsweise verlängert. Über die Verkündung eines Notstands und eines Alarmzustands hat die Rumänische Regierung die Maßnahmen legitimiert. Das Gesetz zur „Vorsorge und Bekämpfung gegen die Folgen der Covid-19 Pandemie" wurde 2020 verabschiedet. Dieses Gesetz sicherte die wesentlichen Corona-Maßnahmen ab (vgl. Iancu et al. 2022).

Nachdem die Revolution von 1989 das kommunistische Regime beseitigt hatte, wurde die Theaterlandschaft in staatliche und private Theater aufgeteilt. Staatliche Theater erhielten weiterhin stetige Förderung von den Städten, während private Theater sich aus Ticketverkäufen und über Sponsoren finanzieren mussten. Im Jahr 2020 wurden Theaterarbeiterinnen und -arbeiter für „technisch arbeitslos" erklärt, da sie während des Lockdowns keine Arbeitserlaubnis hatten. Trotzdem erhielten staatliche Theater weiterhin Förderung und konnten ihrer Belegschaft 50–75% des Gehalts zahlen. Auf der anderen Seite waren Kunstschaffende und weitere Angestellte von privaten Theatern ohne jegliches Einkommen, da diesen die Einnahmen vollständig wegfielen. Dasselbe galt für solo-selbständige Kunstschaffende. Die Rumänische Regierung stattete einen Hilfsfond für den Kultursektor mit 100 Millionen Euro aus, jedoch hatte dieser schwierige Auszahlungmodalitäten, über welche sich Kunstschaffende beschwerten (vgl. Vulkan 2020). Zudem haben in Rumänien die hohe Korruption[4], das geringe Vertrauen

3 Siehe https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/coronavirus/corona-kultur-1735378.

4 Während Deutschland auf dem Korruptionsindex seit Jahren bei ungefähr 80 Punkten liegt (100 = keine Korruption, 0 = vollständig korrupt), war Rumänien in den Corona-

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

in den Staat, rückkehrende Arbeitsmigrantinnen und -migranten, Spannungen mit den Nachbarstaaten und der Minderheit der Roma die Kapazitäten zur Pandemiebekämpfung und zum Schutz der Arbeitenden während der Corona-Zeit beeinträchtigt (vgl. Abdou et al. 2021; Creţan/Light 2020; Dascalu et al. 2021).

3 Körperliche Präsenz, Distanz und Digitalisierung

Das Theater als Untersuchungsfeld hat die Besonderheit, dass sowohl körperliche Nähe als auch Distanz eine besondere Rolle spielen. Dieses Spannungsfeld hat zu einer hohen Verwundbarkeit gegenüber Maßnahmen des *Social Distancing* geführt.

Die Erfahrung der Nähe hat das Publikum insbesondere durch die Unmittelbarkeit der Vorstellung. Man sitzt im Theatersaal oder unter freiem Himmel, hört die Sprechrollen unverstärkt, ist möglicherweise ins Schauspiel mit einbezogen und hat die Möglichkeit, nach der Veranstaltung die Darstellerinnen und Darsteller im Theatercafé zu treffen. Darüber hinaus ist man in dem Augenblick, in dem das Schauspiel passiert, vor Ort. „Das Theater wird durch seine *Liveness* und die leibliche Kopräsenz von Menschen maßgeblich definiert" (Koschier 2021, S. 4; außerdem Rakow 2021, S. 2–3). Während Medientheorien Liveness für die Medienpraxis (bspw. von Twitterstreams während einer TV-Live-Sendung) rekonstruieren (vgl. van Es 2017; auch Couldry 2004), kommt im Theater das Live-Erlebnis klassisch nur mit dem Vor-Ort-Sein des Publikums zustande.

Auf der anderen Seite ist das Theater auch von Distanz geprägt. Distanz kommt als ästhetisches Konzept der „Vierten Wand" deutlich zum Ausdruck. Trotz der physischen Nähe sollen Darstellerinnen und Darsteller so spielen, als wäre das Publikum nicht anwesend und als ob es eine Vierte Wand zwischen Bühne und Saal gebe. „Die Illusion, die hierdurch erzeugt werden soll, ist dass das Geschehen im Hier und Jetzt stattfindet und auch genauso stattfinden würde, wenn es keine Zuschauer gäbe" (Weixler 2017, S. 102). Auch im Film existiert diese Konvention: Filmschauspielerinnen und -schauspieler dürfen niemals in die Kamera und damit auf das Publikum schauen. Die Vierte Wand kann unter Umständen durchbrochen werden, um einen besonderen Effekt zu erzielen, beispielsweise durch direkte Anrede oder Einbeziehung des Publikums. Darüber hinaus ist es abhängig von den Theaterkonzepten, ob eine starke Publikumsein-

Jahren bei ungefähr 45 Punkten und damit Schlusslicht in Europa, siehe https://www.transparency.de/cpi/cpi-2022/cpi-2022-tabellarische-rangliste.

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

beziehung oder eine distanzierte, Brecht'sche Spielweise gewünscht ist (Überblick in Eriksson 2007). Generell funktioniert der Bruch der Konvention nur durch die Existenz der Konvention.

Dieses etablierte Verhältnis von Nähe und Distanz veranschaulicht, warum es im Theater besonders schwer und komplex war, auf viele der Corona-Maßnahmen wie etwa *Social Distancing*, Masken, Reduktion der Saalbelegung, etc. zu reagieren. Theaterschaffende mussten diese Maßnahmen kreativ in ihre Praxis integrieren, um den Spielbetrieb aufrecht zu erhalten – sofern die Theater gerade geöffnet waren. Außerdem stellen sich all diese Probleme der Nähe und Distanz erneut im digitalen Theater, wie im Folgenden anhand von Stimmen aus der Theaterwelt dargestellt wird.

Digitales Theater entweder als einfacher Livestream oder als experimentelle Virtual Reality-Vorstellung war schon vor Corona vorhanden, hat aber in den Lockdowns einen starken Schub erfahren. Digitale Produktionen waren als körperlich distanzierte Arbeiten weiterhin möglich. Hier ergaben sich jedoch Probleme, die Ansprüche der Nähe und der Liveness weiterhin einzulösen, wie die Empirie im Folgenden zeigt.

4 Empirische Untersuchung: problematische Distanzierung und digitale Experimente

Diese Studie beruht auf insgesamt 18 Interviews, von denen elf in Deutschland und sieben in Rumänien geführt wurden. Die Interviewpersonen wurden möglichst divers ausgewählt, sodass verschiedene Professionen (Schauspiel, Technik, Verwaltung, etc.), Theatertypen (freie Szene und Stadttheater) und Standorte (verschiedene Städte in Deutschland und Rumänien) ein breites Sample ergaben. Interviews in Deutschland wurden auf Deutsch und Englisch durchgeführt. Interviews in Rumänien wurden auf Rumänisch durchgeführt und auf Englisch übersetzt. In den semi-strukturierten Interviews sollte nicht nur das Fachwissen abgefragt, sondern auch auf die persönliche und emotionale Situation der Befragten eingegangen werden. Die Interviews wurden von zwei Personen gemäß dem Verfahren der qualitativen Inhaltsanalyse (vgl. Gläser/Laudel 2010) nach zuvor festgelegten Themen kodiert: Arbeitsbedingungen, Umgang mit Corona-Maßnahmen und Digitalisierung. Darüber hinaus haben die beiden Interviewer sich immer wieder in Theater begeben, digitale Präsentationen untersucht und dazu jeweils Notizen angefertigt.

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Im Folgenden werden die Schwierigkeiten mit Corona-Maßnehmen und neuen wie alten Digitalisierungsexperimenten im Theater dargestellt. Dabei werden Deutschland und Rumänien verglichen, die, wie oben beschrieben, einen ähnlichen Verlauf der Pandemie bei verschiedenen gesellschaftlichen Voraussetzungen hatten.

4.1 Probleme mit den Maßnahmen in Proben und Aufführungen

Theaterschaffende haben oft von den Einschränkungen durch Corona-Maßnahmen für die eigene Arbeit in Theaterproben und bei Aufführungen berichtet. Theaterproben mit Maske wurden als „einfach Quatsch" (Interview_DE_5, Pos. 45) und „so stupid" (Interview_RO_1, Pos. 51) bezeichnet. Bei vielen der Maßnahmen wurden körperliche Präsenz und Publikumsinteraktion besonders erschwert. Regelungen wurden nicht nur lokal unterschiedlich umgesetzt – bei den kleineren Häusern sogar strenger als bei den größeren –, sondern mussten durchaus auch auf kreativem Wege realisiert werden. Damit bei den Proben der Mindestabstand zwischen den Schauspielerinnen und Schauspielern eingehalten wurde, saß in einem Fall eine Inspizientin des Theaters in den Rängen. Sie überwachte die Proben und wenn die Personen auf der Bühne „[…] sich halt irgendwie geschwind mal näher [kommen], hat sie dann immer mit dem Glöckchen geklingelt" (Interview_DE_6, Pos. 37). Diese teils ungewöhnlichen Praktiken zu distanzierten Proben wurden auf sich genommen, da digitale Proben vor allem aus Besprechungen bestanden: „Getting on Zoom [was not more than] just reading or re-reading the text, there's not much you can do. You talk about what's going to happen, that's about it" (Interview_RO_01, Pos. 25). In der Konsequenz wurde versucht, Proben noch viel mehr als Aufführungen in beiden Ländern in leiblicher Präsenz durchzuführen, da deren Digitalisierung kaum möglich war.

4.2 Digitalisierung der Verwaltung und Kommunikation

Der erste Digitalisierungsschub im Theater betraf die Verwaltung, Leitung und andere Büroarbeiten. Diese mussten mit der entsprechenden Hard- und Software ausgestattet werden, damit sie während der Lockdowns von zuhause arbeiten konnten. Da die deutschen Stadttheater mit den Stadtverwaltungen zusammenarbeiten, waren sie von der IT der Städte abhängig. Zu Beginn der Corona-Pandemie war es ein „immenser Verwaltungsaufwand" (Interview_DE_9, Pos. 25), zum Beispiel eine Home-Office-Lösung für SAP zu integrieren, alle relevanten Angestellten mit Laptops auszustatten und in der Personalverwaltung die einzelnen

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Stellen auf normalerweise 80% Kurzarbeit laufen zu lassen. Ähnliche Entwicklungen fanden sich auch in Rumänien, wobei das Kurzarbeitergeld dort geringer ausfiel. Auch das künstlerische Personal hat viele Absprachen und Meetings zunächst aus der Not heraus digitalisieren müssen. In späteren Corona-Phasen wurde es im Theater als Arbeitsentlastung gesehen, mit Video-Calls die üblichen Dienstreisen zu ersetzen.

4.3 Sozialer und ökonomischer Druck zur Umsetzung digitaler Theaterprojekte

Auch wenn digitale Theaterprojekte schon seit einigen Jahren existieren, haben sie unter Corona einen starken Schub erfahren. Die Umsetzung und Nachhaltigkeit dieser Digitalprojekte war sehr unterschiedlich. Der künstlerische Leiter einer freien Theatergruppe unterstellte, „dass ein Großteil dieser Streamings […] gemacht wurden, weil Fördermittel ausgegeben werden mussten" (Interview_DE_3). Normalerweise ist öffentliche und private Förderung von Theaterprojekten an eine Aufführung gebunden, was, allem Anschein nach, die Folge hatte, dass Live-Streams oder Videoaufnahmen zur Vertragswahrung notwendig waren. Diese Regelung wurde in Deutschland einige Monate nach Beginn der Pandemie von vielen Förderinstitutionen gelockert, sodass die Förderung und Präsentation der Ergebnisse entkoppelt wurden.

Sowohl in Rumänien als auch in Deutschland war digitalen Theaterprojekten anfangs mit großer Skepsis begegnet worden. Während vor der Pandemie schon vereinzelt Video-Technik, Virtuelle Realität (VR) in Form von ‚Computer-Brillen', Live-Streams, Videoaufzeichnungen und ähnliches eingesetzt wurde, gab es während der Pandemie in beiden Ländern einen starken Digitalisierungsschub, der mit der Beschaffung von Hardware und dem Erlernen neuer Fertigkeiten einherging, was sich sowohl in unseren Interviews als auch der Literatur zeigt (vgl. FGCECC, S. 27). Anfänglich wurde versucht einfache Texte oder Stücke per Zoom vorzutragen: „There were also readings on Zoom where they just read the text. It was interesting to watch. It was still weird" (Interview_RO_4, Pos. 37). Theaterschaffende mit guter ökonomischer Absicherung oder staatlichen Hilfen konnten sich frei entscheiden, digital zu arbeiten oder auf die Öffnung der Theater zu warten, während Freiberufliche, insbesondere in Rumänien, alles versucht haben, um weiterhin aktiv sein zu können und möglichst Geld dabei zu verdienen. „But for the freelancers, they went online or to TikTok. They got nothing from the state. They tried to help themselves" (Interview_RO_4, Pos. 41). Kurz gesagt, waren Kunstschaffende in beiden Ländern je nach sozialer Situation,

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

insbesondere Freiberufliche und insbesondere in Rumänien, gezwungen, digitale Projekte aufzunehmen, um sich weiterhin zu finanzieren.

4.4 Soziale Ungleichheit und Digitalisierung

Drei wesentliche Achsen von sozialer Ungleichheit haben sich in dieser Studie aufgetan: zwischen Deutschland und Rumänien, zwischen den verschiedenen Theaterformen und zwischen den einzelnen Berufsfeldern.

(1) Wie schon beschrieben, war zwar der Verlauf der Pandemie anhand äußerer Indizes in Deutschland und Rumänien recht ähnlich, wirkte sich aber wirtschaftlich und sozial anders aus. Während in Deutschland der Zeitpunkt der Auszahlung von Corona-Hilfen und die grundsätzliche Perspektiv-Sicherheit eine Rolle spielte, waren in Rumänien Hilfszahlungen grundsätzlich fragwürdig und kamen, wie die Befragten berichteten, nicht immer an. Dies hat wahrscheinlich mit dem hohen Level an Korruption und administrativer Dysfunktionalität in Rumänien zu tun. Deutsche Kunstschaffende berichteten, dass sie, als die Hilfen angelaufen waren, sogar ein höheres und sicheres Einkommen hatten als in den Jahren vor Corona.
(2) Ein starkes Gefälle bestand zwischen staatlich und privat finanzierten Theatern. Durch die Schließungen von Theaterhäusern fehlten Privattheatern und der freien Szene wichtige Einnahmen aus Ticketverkäufen. Tatsächlich erhalten viele Privattheater in Deutschland einen Anteil staatlicher Förderung sowie Zuwendungen von Mäzenen, welche auch während der Krise fortbestanden.[5] Staatliche Theater und deren Angestellte waren ökonomisch weniger getroffen, wobei einige Personen in Kurzarbeit gehen mussten und das Kurzarbeitergeld in Rumänien deutlich geringer ausfiel als in Deutschland. Die Korruption in Rumänien führte zu besonderen sozialen Härten. Einige Theaterschaffende arbeiteten vor Corona ohne Vertrag gegen Bargeld, was später dazu führte, dass sie keine Beschäftigung nachweisen und keine staatlichen Hilfen beantragen konnten.
(3) Die Berufsfelder im Theater waren von Schließungen der Häuser und Kontaktverboten unterschiedlich betroffen. Leitende und administrativ Arbeitende haben oft im Home-Office ihre Arbeit fortgesetzt und waren somit weder in der Ausführung ihrer Arbeit noch ökonomisch wesentlich betroffen. Technisch Arbeitende in Bühnenbild und Werkstätten und ähnliche vor Ort

5 Die Theaterlandschaft in Deutschland ist „komplex", aber die Aufteilung von Privat- und Staatstheater wird als grundlegend stimmig angesehen (Manske 2022, S. 3).

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

manuell arbeitende Berufsgruppen konnten ihre Tätigkeiten im Lockdown kaum ausführen und waren oft in Kurzarbeit beschäftigt (insbesondere in Deutschland). Kunstschaffende haben schon vor Corona in „Schreibphasen" im Home-Office Stücke geschrieben und Administratives erledigt. Für sie hat sich vor allem die künstlerische Arbeit stark geändert, da die Stücke oft nicht oder nur digital präsentiert werden konnten. Außerdem waren Kunstschaffende, insofern sie nicht dauerhaft an Theatern angestellt waren, auf die Corona-Hilfen des Staates angewiesen. In Deutschland war diese Gruppe mit den Zuwendungen zufrieden[6], während diese in Rumänien oft fehlten, sodass viele Kunstschaffende von ihren Reserven leben mussten oder ihren Beruf wechselten.[7] In der Konsequenz fehlten auch in Deutschland Arbeitskräfte im Kultursektor, die aufgrund der unsicheren Arbeitsmarktsituation den Job gewechselt haben (vgl. FGCECC, S. 23).

Für sich genommen sind diese sozialen Ungleichheiten alarmierend. Sie übten außerdem Druck zur Digitalisierung unter Bedingungen von Corona aus. Einerseits musste digitalisiert werden, damit der Theaterbetrieb unter Krisenbedingungen laufen konnte. Digitale Theaterangebote waren eine der wenigen Möglichkeiten, um überhaupt Aufführungen zu verwirklichen, die mit Blick auf die Fördergeber normalerweise eine Fördervoraussetzung waren. Einige digitale Angebote wurden wie normale Saalaufführungen über die Websites der Theaterkassen abgerechnet und konnten so Einnahmen generieren. Andererseits haben die Ungleichheiten auch zu Schwierigkeiten der Digitalisierung geführt. In Rumänien waren grundsätzlich weniger finanzielle Mittel und eine geringere Grundausstattung vorhanden, sodass Kunstschaffende versucht haben, mit einfachster Technik zu arbeiten. Dagegen wurden in einigen deutschen Theatern die IT erweitert, Server für den Stream bereitgestellt oder VR-Brillen angeschafft. Auch für kleinere Häuser konnten aufwendige Digitalprojekte schwieriger sein, wobei „gutes" digitales Theater nicht immer ressourcenintensiv sein muss.

6 Einige der deutschen Darstellerinnen und Darsteller gaben zu, dass ihnen die Corona-Hilfen eine Finanzierungssicherheit über Monate gegeben hatten, die zuvor nicht vorhanden war. Sie bewerteten außerdem positiv, dass kein Unterschied zwischen verschiedenen darstellenden Künsten wie Schauspiel, Tanz oder Zirkusartistik gemacht wurde und somit alle als Theaterschaffende gleichermaßen anerkannt wurden.

7 Rumänische Theaterarbeiterinnen und -arbeiter berichteten, dass sie ihr Auto oder Haus verkaufen mussten, um über die Corona-Zeit zu kommen. Ihre Einnahmen fehlten und die staatlichen Maßnahmen kamen nicht an. Ein Großteil hat Nebenjobs angefangen oder ganz das Berufsfeld gewechselt.

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

4.5 Experimente mit digitalen Projekten

Im ersten Lockdown haben die Theater sehr unterschiedlich auf ihre Schließung reagiert. Ein Schauspieler, der während der Pandemie von einem Haus zum anderen wechselte, berichtete „[Theater 1] [war] sehr viel präsenter und kreativer, wie man die Zuschauer erreicht. Weil eben [Theater 2] eigentlich nichts hatte, wirklich gar, gar nichts" (Interview_DE_6, Pos. 25). Nicht alle Anpassungen von Theaterschaffenden an Corona-Maßnahmen waren digital. Es gab außerdem Aufführungen im Freien, Sprechchöre aus den Theaterfenstern, Radioübertragungen, szenische Wanderungen und vieles mehr.

Neue Fertigkeiten mussten erlernt werden, um sich an Pandemiebedingungen anzupassen und digitale Projekte umzusetzen. Viele Theaterschaffende, insbesondere freiberuflich Tätige, haben sich Videotechnik, Programmierungen oder bestimmte digitale Tools angeeignet. Die durch Lockdowns entstandenen Freiräume sich neue Fertigkeiten anzueignen, welche zu neuen Ausdrucksmöglichkeiten führten, wurden von vielen als Gewinn betrachtet. Es ist nichts Besonderes, dass das Theater neue Ausdrucksrepertoirs erschließt, aber während der Corona-Pandemie waren diese Entwicklungen beschleunigt und standen teils unter dem Zwang der Verhältnisse. Dabei stießen die neuen Fertigkeiten oft an Grenzen. Theaterkünstlerinnen und -künstler haben normalerweise keine Ausbildung in Videokunst, Film oder ähnlichen Disziplinen, sodass sie mit anderen Professionellen in Konkurrenz stehen, wenn sie Videos und Filme erstellen.[8]

Unter den Befragten fanden sich Theaterschaffende, die digitale Projekte realisiert und selbst Neuland betreten haben. Eine Tanzkompanie hat mithilfe von ausgebildeten Videokünstlerinnen und -künstlern einen virtuellen Raum geschaffen, der fünf Wände hat, obwohl jede Ecke 90 Grad hat. Diese paradoxe Inszenierung wäre in realer Architektur unmöglich und ist nur in einer Web-Anwendung realisierbar. Ein Artist, der normalerweise Jonglage live aufführt, hat eine Video-Ausstellung entwickelt. Die einzelnen Jonglage-Sequenzen wurden gefilmt und auf digitalen Bilderrahmen in einem Ausstellungsraum präsentiert. Diese und ähnliche Experimente brachten die Theaterkunstschaffenden in Richtung *visual arts*, ohne dass ein Genre-Wechsel grundsätzlich geplant war. Die Ausbildung körperlicher und sprachlicher Darstellung in den Theaterschulen ließ sich im Digitalen nur teilweise realisieren.

8 Viele der Theaterschaffenden beschrieben Film- und Digitalarbeiten als neue, aber auch sehr fremde Tätigkeit. Es sei „eine andere Arbeit, die ich so nicht gelernt habe" (Interview_DE_03, Pos. 87).

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

4.6 Zeitlich begrenzte digitale Lösung und zurück zur Unmittelbarkeit

Der Großteil der Befragten hatte sich nach Lockdowns und anderen Corona-Maßnahmen wieder zum Normalbetrieb hin orientiert. Teilweise war das auch dem Publikum geschuldet. Während das Stammpublikum loyal auch digitale Produkte konsumierte, so schien es doch schnell übersättigt zu sein und sich nach einem ‚alten Normal' zu sehnen. Der von Theaterschaffenden oft in Anspruch genommene „Versammlungsort der Stadt" (informelles Gespräch, DE, 2021) war digital nicht umsetzbar und wurde im Gegenteil auch als „Vereinzelung" (Interview_DE_5, Pos. 117) beschrieben.

> „Was ist ein Ensemble? Was ist Zusammenarbeit? Was ist der Kontakt mit dem Publikum? Auch dann dieser ganze informelle Bereich. Wie weit geht man vor, […] trifft man sich nachher zu einer Premierenfeier, darf man da tanzen und so weiter. […] [Man hat] gemerkt, wie wichtig das ist und wie unersetzlich." (Interview_DE_5, Pos. 117)

Die Kritik an digitalen Formen ist nicht unbedingt, dass sie fehlerhaft sind, sondern dass grundlegende Eigenschaften wie das Unmittelbare und Informelle fehlen. Ein künstlerischer Leiter beschrieb das Theater als „ein analoges Individuum" (Interview_DE_08, Pos. 55). Trotz sehr unterschiedlicher Bewertung digitaler Theaterprojekte aus der Theaterwelt werden einhellig die Besonderheiten der Unmittelbarkeit des Vor-Ort-Theaters betont. Einige Elemente der Digitalisierung, wie etwa Zoom-Calls zur Absprache, wurden von fast allen Befragten gelobt, aber eine grundsätzliche Umstellung auf Digitalkommunikation eher verneint. Zumindest das klassische Theater durch digitale Formen zu ersetzen, ist für viele Theaterschaffende aus Deutschland und Rumänien undenkbar.

> „Theatre is about audience-actor encounters. That's what theatre is. If you have to give up on what theatre means, then everything becomes confusing." (Interview_RO_5, Pos. 19)

Durch die notwendigen oder experimentellen Formänderungen sahen viele Theaterschaffende die klassische Identität des Theaters während der Pandemie angegriffen. Sicherlich gab es einige Entwicklungen hin zu neuen Formen, jedoch wurde von vielen die alte Identität eines Präsenztheaters hochgehalten.

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

5 Diskussion und Schluss

Die Beobachtungen der Theaterwelt in Deutschland und Rumänien unter den Bedingungen von Corona soll in Bezug auf die Digitalisierung in drei wesentlichen Punkten zusammengefasst werden:

5.1 Körperloses Theater und fehlende Unmittelbarkeit

Obwohl es während Corona in vielen Arbeitsbereichen einen Automatisierungs- und Digitalisierungsschub gab, ist das Arbeitsvermögen in seiner Interaktivität und Kreativität mehr gefragt denn je (vgl. Pfeiffer 2018). Im Anschluss an diese Befunde fehlte im Theater durch die Digitalisierung während Corona die körperliche Unmittelbarkeit, die Publikumseinbeziehung (vgl. Rakow 2021, S. 3), das „Ritualhafte" (Möller et al. 2020, S. 571) und das Zufällige. Insbesondere für das Theater sind aber, wie oben ausgeführt, gerade die Verschmelzung von Liveness und Vor-Ort-Charakter konstitutiv. Diese Elemente können digital kaum simuliert werden, was nicht bedeutet, dass digitales Theater unmöglich ist. Es ist lediglich grundlegend verschieden vom klassischen Theater, welches etwas von der Benjamin'schen „Aura" bewahrt hat (Mersch 2002). Die künstlerische Distanz, wie sie im Konzept der Vierten Wand begründet wird, erfährt ihre Relativierung in den vielen üblichen Praktiken des Ins-Theater-Gehens, des Theaterabends, des Austausches in den Pausen und vielem mehr. Gleichwohl wurde dieses im Corona-Theater mit Masken, geringer Belegung, Verbot von Zusammenkünften nach der Aufführung und insbesondere digitalem Theater unmöglich gemacht. Die Unmittelbarkeit des ‚Körpertheaters' scheint eine feste Größe zu sein, was sich auch über den Ländervergleich bestätigt. Darüber hinaus gehört das Ins-Theater-Gehen zur Identität sowohl der Theaterschaffenden als auch des Publikums, wie etwa im Konzept des „Theater[s] als Versammlungsorte der Stadtgesellschaft" (Rakow 2021, S. 2–3) beschrieben wird.

5.2 Soziale und finanzielle Voraussetzungen der Digitalisierung des Theaters

Wie in Schulen, Unternehmen und anderen Bereichen hat die Corona-Pandemie auch im Theater zu einem Digitalisierungsschub geführt (vgl. Dittler/Kreidl 2023).[9] Die Durchsetzung der Digitalisierung in verstärkter Online-Kommunika-

9 Dittler und Kreidl (2023) diagnostizieren, was in unserem Forschungsprojekt ebenfalls beobachtet wurde. Zwar wurden viele digitale Tools eingesetzt, aber vieles waren unzureichende Ad-hoc-Lösungen, die nach der Corona-Krise wieder verworfen wurden. Die-

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

tion und digitalem Theater hing von diversen Voraussetzungen ab. Einerseits mussten die betroffenen Akteure willens sein, sich neue technische und administrative Fertigkeiten anzueignen. Andererseits fehlten teilweise die finanziellen Mittel, um die entsprechende Hardware anzuschaffen, was vor allem für Theaterschaffende in Rumänien ein Problem war. Diese mussten auf schon vorhandene Hard- und Software zurückgreifen, wie etwa eigene Smartphones und Laptops. Vergleichbare Befunde gab es aus den Universitäten, welche teilweise Distanzunterricht über WhatsApp und Emails durchführen mussten, da Software, Hardware und Fachpersonal zur Umsetzung von nachhaltigen, digitalen Lösungen fehlte (vlg. Edelhauser/Lupu-Dima 2020).

Post-kommunistisches Theater beschäftigt sich nicht nur mit dem politischen Erbe und Kulturwandel, sondern ist stark von seiner sozio-ökonomischen Lage geprägt, die weitaus schlechter ist als im westeuropäischen Theater, so dass „Romanian theatre artists sing [and work, N.M.] under difficult circumstances" (Modreanu 2020, S. 4). Eine wesentliche Schwierigkeit in Rumänien waren die schlechte Infrastruktur und die Korruption, die in vielen Interviews mit rumänischen Theaterschaffenden thematisiert wurden. Die Korruption und die generell geringeren Mittel im Kulturbetrieb in osteuropäischen Ländern haben dazu geführt, dass die Befragten sich vor allem mit den niedrigschwelligen Möglichkeiten von sozialen Medien beholfen haben, statt aufwendige Virtual-Reality-Experimente anzustreben.

5.3 Experimentierraum digitales Theater

Viele der Theaterschaffenden in Deutschland und Rumänien gleichermaßen haben erste oder vermehrte Experimente mit digitalen Formen von Theater versucht. Einige wenige haben sich dem bewusst verweigert. Unsere Beobachtungen haben gezeigt, dass viele Theaterschaffende in späteren Phasen der Pandemie zum Vor-Ort-Theater zurückgekehrt sind, welches sie wegen seiner Unmittelbarkeit, Liveness und Aura schätzen.

Die Pandemie wurde von vielen Theaterschaffenden auch als Chance gesehen, sich neue Fertigkeiten und Hardware anzueignen (siehe auch Park 2021, S. 337). Einige Projekte waren besonders einfallsreich und hatten Modellcharakter, wie etwa die oben dargestellte paradoxe Web-Anwendung. In Foren zu digitalen Theaterprojekten werden auch immer wieder die Herausforderungen im

ser digitale Rückschritt, der zumindest Teile der Corona-Digitalisierung wieder zurückdreht, zeigt sich auch in weiteren Interviews mit Theaterschaffenden, deren Auswertung zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Beitrags noch nicht abgeschlossen war.

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Umgang mit neuen Technologien wie VR-Brillen genannt, welche insbesondere von älteren Theaterbesucherinnen und -besuchern schwer zu bedienen sind.

Es soll hier in aller Deutlichkeit die Kreativität neuer digitaler Theaterprojekte gewürdigt werden. Gleichwohl hat dieser Beitrag gezeigt, dass digitales Theater bisher ein Nischendasein fristet und es zweifelhaft ist, ob digitales Theater in näherer Zukunft zum Massenphänomen werden kann. Das Theater als wesentlich unmittelbarere Form, bei der Liveness und Vor-Ort-Sein zusammenfällt, grenzt sich von Film, Stream und ähnlichen Formaten ab. Zudem wird dieses Alleinstellungsmerkmal kultiviert. Es wird durch Bewertungen und Wertgebungen reproduziert. Davon zeugen die Interviewauszüge und der darin zum Ausdruck kommende Widerstand gegen eine umfassende Digitalisierung. Aus der durch Corona motivierten Experimentierphase sind vielversprechende Projekte hervorgegangen, von denen sich einige, wie eben Streams oder bestimmte Web-Anwendungen, verstetigen werden. Für viele Theaterschaffende bedeutet die Digitalisierung einen Identitätsverlust, der zwar durch eine Weiterentwicklung der Theateridentität ausgeglichen werden könnte, aber dazu sind bisher nur zarte Ansätze zu erkennen.

Acknowledgments

Die Forschungsarbeit dieses Beitrags geht zurück auf die Arbeit in dem Projekt WorkPanRisk („Arbeit in Zeiten von Corona – Risikopolitik und dynamisches Grenzmanagement von Arbeit unter Bedingungen von SARS-CoV-2“); gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) von 2021–2024 (Projektnummer 458412033). Das Projekt ist eine Kooperation zwischen der Universität Hamburg (PI Prof. Dr. Sabine Maasen) und dem ISF München (PI Prof. Dr. Fritz Böhle).

Die Interviews und Beobachtungen in Rumänien wurden von Corina Nedelcu, MA durchgeführt und die Daten wurden mit freundlicher Genehmigung dem Projekt WorkPanRisk überlassen. Herzlichen Dank dafür.

Des Weiteren danke ich Markus Stöhr, Marc Strotmann und Nils Heyen für die vielen hilfreichen Hinweise.

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Literaturverzeichnis

Abdou, A.; Czibik, Á.; Tóth, B.; Fazekas, M. (2021): COVID-19 emergency public procurement in Romania: Corruption risks and market behavior. Government Transparency Institute. Budapest (Working Paper, GTI-WP/2021:03)

Couldry, N. (2004): Liveness, „Reality," and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone. In: The Communication Review 7(4), S. 353–361

Creţan, R.; Light, D. (2020): COVID-19 in Romania: transnational labour, geopolitics, and the Roma 'outsiders'. In: Eurasian Geography and Economics 61(4–5), S. 559–572

Dascalu, S.; Geambasu, O.; Valentin Raiu, C.; Azoicai, D.; Damian Popovici, E.; Apetrei, C. (2021): COVID-19 in Romania: What Went Wrong? In: Frontiers in public health 9, S. 1–3

Dittler, U.; Kreidl, C. (Hg.) (2023): Wie Corona die Hochschullehre verändert. Erfahrungen und Gedanken aus der Krise zum zukünftigen Einsatz von eLearning. Springer Fachmedien Wiesbaden. 2. Auflage. Wiesbaden

Edelhauser, E.; Lupu-Dima, L. (2020): Is Romania Prepared for eLearning during the COVID-19 Pandemic? In Sustainability 12(13), S. 1–29.

Eriksson, S.A. (2007): Distance and Awareness of Fiction — Exploring the Concepts. In: NJ 31(1), S. 5–22

FGCECC (Federal Government's Centre of Excellence for the Cultural and Creative) (2022): COVID-19 Impact on the Cultural and Creative Industries in Germany. Economic Effects in a Scenario Analysis for 2020, 2021 & 2022. Letztes Update: 20.01.2022. https://kreativ-bund.de/wp-content/uploads/2022/03/Impact_Report_COVID_19.pdf [aufgesucht am 01.08.2023]

Gläser, J.; Laudel, G. (2010): Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen. Wiesbaden

Iancu, B.; Bercea, R.; Rizoiu, R.; Dumbravă, H.; Dima, B.; Burdulea, A. (2022): Romania: Legal Response to Covid-19. In: King, J.; Ferraz, O. (Hg.) (2022): The Oxford Compendium of National Legal Responses to Covid-19. Oxford

Jasanoff, S.; Hilgartner, S.; Hurlbut, J.B.; Özgöde, O.; Rayzberg, M. (2021): Comparative Covid Response. Crisis, Knowledge, Politics. Harvard Kennedy School. https://compcore.cornell.edu/wp-content/uploads/2021/03/Comparative-Covid-Response_Crisis-Knowledge-Politics_Interim-Report.pdf [aufgesucht am 01.08.2023]

Kaiser, A.-B.; Hensel, R. (2020): Federal Republic of Germany: Legal Response to Covid-19. In: King, J.; Ferraz, O. (Hg.) (2020): The Oxford Compendium of National Legal Responses to Covid-19. Oxford

Kappler, K. (2021): Dealing with Uncertainties in the Pandemic: A German Perspective. In: eucrim (2), 127–132

Koschier, I. (2021): Ein körperloses Theater. Die deutsche Theaterszene zwischen Pandemie, Tradition und der Erforschung eines möglichen digitalen Theaters. In: Everything is live now. Das Kunstsystem im Ausnahmezustand. http://culturalpolicylab.com/publications/everything-is-live-now [aufgesucht am 01.08.2023]

Kropp, C. (2020): Pandemien, globaler Umweltwandel und ‚smarte' Risikopolitik: Chancen für Wandel? In: Soziologie und Nachhaltigkeit, S. 115–129

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

Maasen, S. (2019): Die Transzendenz der Technik – die Immanenz der Religion: Das Beispiel Digitalisierung. In: Friedrich Wilhelm Graf und Jens-Uwe Hartmann (Hg.) (2019): Religion und Gesellschaft. Berlin/Boston, S. 237–254

Manske, A. (2022): Interessenpolitik im Theater. Oder: Die arbeitspolitischen Verhältnisse zum Tanzen bringen. In: THEATER.WELTEN (01), S. 1–15. https://www.theaterwelten-online.de/beitrag/!/id/1270/interessenpolitik-im-theater [aufgesucht am 01.08.2023]

Mersch, D. (2002): Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen. Frankfurt am Main

Modreanu, C. (2020): A history of Romanian theatre from communism to capitalism. Children of a restless time. Abingdon/Oxon/New York

Möller, H.; Rank, A.; Freese, J. (2020): Künstler in Corona-Zeiten. In: Organisationsberat Superv Coach 27(4), S. 565–576

Nassehi, A. (2021): Unbehagen. Theorie der überforderten Gesellschaft. München

Naumann, E.; Möhring, K.; Reifenscheid, M.; Wenz, A.; Rettig, T.; Lehrer, R. (2020): COVID-19 policies in Germany and their social, political, and psychological consequences. In: European policy analysis 6(2), S. 191–202

Park, N.H. (2021): Study for Performing Arts in 4th Industrial Revolution and Post-Corona Era. Focusing on Zoom Generation. In: Advances in Social Science, Education and Humanities Research 519

Pfeiffer, S. (2018): The 'future of employment' on the shop floor: why production jobs are less susceptible to computerization than assumed. In: International journal for research in vocational 5(3), S. 208–225

Pfeiffer, S. (2021): Digitalisierung als Distributivkraft. Über das Neue am digitalen Kapitalismus. Bielefeld

Rakow, C. (2021): Popup-Schauspielkunst im digitalen Exil. In: medienimpulse 59(2), S. 1–10

Schiller, D. (2014): Digital Capitalism. Networking the Global Market System. Cambridge

Staab, P. (2019): Digitaler Kapitalismus. Markt und Herrschaft in der Ökonomie der Unknappheit. Frankfurt am Main

Tooze, J.A. (2021): Shutdown. How Covid shook the world's economy. Dublin

van Es, K. (2017): Liveness redux: on media and their claim to be live. In: Media, culture, and society 39(8), S. 1245–1256

Vulkan, D. (2020): Cultură sau divertisment? Pe cine sprijină guvernul prin schema de ajutor de stat? In: Europa Livera Romania, 24.11.2020. https://romania.europalibera.org/a/cultur%C4%83-sau-divertisment-pe-cine-sprijin%C4%83-guvernul-prin-schema-de-ajutor-de-stat-/30965793.html [aufgesucht am 01.08.2023]

Weixler, A. (2017): Theater. In: Martínez, M. (Hg.) (2017): Erzählen. Stuttgart, S. 102–107

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY

https://doi.org/10.5771/9783748943815-363 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY