

Postdigitales Schultheater

Eine Kartografie zentraler Akteur:innen des Diskurses ,Theater und Digitalität‘

Felix Büchner¹ & Sören Jannik Traulsen²

Wer redet wie über ,Theater und Digitalität‘?

Welche Implikationen erschließen sich daraus für das ,Postdigitale Schultheater‘?

Nach einer explorativen Materialsichtung diverser Publikationen, Konferenzprogramme, Inszenierungsbeschreibungen, Tagungsbeiträge etc. lassen sich im Diskurs ,Theater und Digitalität‘ vier idealtypische Positionen ausmachen, die sich insbesondere dadurch unterscheiden, **wo** sie das ,Digitale‘ im Theater verorten.

Position 1: Das ,Digitale‘ als Spiel mit Medientechnologien

Medientechnologien sind im Sinne dieser Position Symbol und Verkörperung einer Digitalität, die sich tief in unseren Alltag eingeschrieben hat. Problematisiert wird, dass sich das Theater der ,Digitalisierung‘ zu lange verwehrt habe. Das Theater habe seine Relevanz verloren, da es die ,digitalisierte‘ Gesellschaft nicht mehr angemessen abbilden und kommentieren könne. Es werde außerdem seiner Aufgabe als Imaginationsraum nicht mehr gerecht, da es durch seinen Fokus auf analoge Spielformen regelrecht in der Vergangenheit stecken geblieben sei. Medientechnologien werden von dieser Position als innovativ, zukunftsfruchtig und notwendig stilisiert. Durch das kreative Spiel mit verschiedenen Medientechnologien (VR-Brillen, Projektoren, Tablets, Animationen etc.) sollen neue Darstellungsweisen erprobt werden. Analytisch gerahmt wird diese Position von der theatertheoretischen Tradition des ,Intermedialen Theaters‘, in der (nicht nur digitale) Medien auf ihre theatralen Wirkmechanismen hin befragt werden. Zentrale zeitgenössische Vertreter:innen sind zum Beispiel der Regisseur Kay Voges und die 2019 von ihm gegründete ,Akademie für Theater und Digitalität‘ sowie das Theaterkollektiv ,Cyberräuber‘, das Virtual Reality Theater realisiert.

THESE 1:
Im ,Postdigitalen Schultheater‘ werden digitale Medientechnologien als Spielpartnerinnen erforscht.

Position 2: Das ,Digitale‘ als Lebenswelt von ,Digital Natives‘

,Digital Natives‘ sind im Sinne dieser Position zentral für die Umsetzung des ,Digitalen‘ in der Theaterpraxis, da sie der Generation von Menschen angehören, die in einer von Digitalität geprägten Gesellschaft sozialisiert wurden. Die Grundannahme lautet, dass durch die Beobachtung des ,Theaters der Digital Natives‘ eine gänzlich neue Theaterform erschlossen werden kann. Ältere Generationen von Theatermacher:innen seien nicht im Stande, das ,Digitale‘ im Theater zu verorten bzw. es zu realisieren, weshalb das ,Theater der Digital Natives‘ in Bezug auf seine Eigenschaften und Darstellungsstrategien befragt werden müsse. Das ,Theater der Digital Natives‘ wurde insbesondere im Rahmen des ON/LIVE-Festivals am FFT Düsseldorf ausgerufen und nach mehreren Festivaldurchläufen folgendermaßen charakterisiert: Im Zentrum stehen sowohl die Dekonstruktion der Unterscheidung zwischen Darstellung und Publikum als auch der Rückgriff auf intergenerationale Settings und Spielformen (vgl. Barca et al. 2020). Darüber hinaus wird das ,Cultural Hacking‘ als Leitmotiv des ,Theaters der Digital Natives‘ ausgemacht. Als Beispiele können verschiedene Theaterkollektive wie bspw. ,machina eX‘ oder ,pulk fiction‘ benannt werden.

THESE 2:
Das ,Postdigitale Schultheater‘ versteht sich als kultureller Hackspace für ,Digital Natives‘.

Position 3: Das ,Digitale‘ als Spiel im und mit dem Internet

Das Internet ist im Sinne dieser Position Dreh- und Angelpunkt des ,Digitalen‘. Sie sucht demnach das Internet im Theater und das Theater im Internet. Frühe Aktivitäten sahen im Internet ein Tool, mit dem sich das Theater öffentlichkeitswirksam präsentieren konnte: Webseiten und Social-Media-Auftritte wurden eingerichtet, Newsletter verschickt und Medienstunts wie die ,Twitter-Theater-Woche‘ (2013) veranstaltet. Zeitgenössische Aktivitäten verstehen das Internet als Bühne, um Theater live zu streamen. Insbesondere durch die Corona-Pandemie erfuhr dies große Aufmerksamkeit, ist diese Position doch per Definition nicht auf physische Kopresenz angewiesen. So werden traditionelle Ideen eines ortsgebundenen, der Hochkultur angehörigen Theaters problematisiert. Vielmehr solle sich das Theater von der Flexibilität und Niedrigschwelligkeit vieler Unterhaltungsangebote aus dem Internet inspirieren lassen und dessen Netzwerkstrukturen nutzen. Ein Treffpunkt dieser Position ist das Festival ,Theater und Netz‘, das seit 2013 von der Heinrich-Böll-Stiftung und nachkritik.de veranstaltet wird und aus dem sich Diskussionen um das ,Netztheater‘ und (aktuell) das ,Postpandemische Theater‘ entwickelten.

THESE 3:
Das ,Postdigitale Schultheater‘ orientiert sich mehr an Netflix als am Staatstheater.

Position 4: Das ,Digitale‘ als Post-Internet Ästhetik

Die Post-Internet-Art ist seit den 2000ern ein beliebtes Phänomen in den bildenden Künsten, das sich ästhetisch an den Strukturen und Vorgaben des Internets bedient. Sie ist eine „Kunst unter den heutigen bildkulturellen und aufmerksamkeitsökonomischen Verhältnissen, die das Internet schuf“ (Cramer 2016). Im Kontext Theater bedeutet dies, dass das ,Digitale‘ eine bestimmte Art der Ästhetik innehat, die sich nicht nur in den bildenden Künsten, sondern auch in zeitgenössischer Schauspiel- und Performancekunst finden lässt. Sie realisiere sich bspw. in einer visuellen Hyper-Affirmation von Selfiemotiven (Vgl. Barca et al. 2020), Meme-Humor, Snapchatfiltern oder in der Orientierung an Dramaturgien von Instagram-Reels, TikTok-Challenges oder Snapchat-Stories. Der Post-Internet-Ästhetik wird ein kritisches Potenzial unterstellt, da sie unter anderem einem „ironisch verbrämten Warenweltfetischismus“ fröne und vom „Unbehagen an der Konsumkultur [handelt]“ (Nedo 2015). Identifiziert wird diese Position bspw. in der Theaterpraxis des Theaterkollektivs ,The Agency‘ (vgl. Barca et al. 2020) oder Projekten der Künstlerin Amalia Ulman (vgl. Cramer 2016).

THESE 4:
Das ,Postdigitale Schultheater‘ ist ein Erkundungsraum der ,Post-Internet-Ästhetik‘.

Postdigitales
Schultheater

Möchten Sie an der Diskussion um das ,Postdigitale Schultheater‘ teilnehmen?

**GEORG ECKERT
INSTITUTE**
for International Textbook Research

¹ Georg Eckert Institut,
Braunschweig



<https://padlet.com/soerentraulsen/postdigitaleschultheater>

11
10:2
100:4
Leibniz
Universität
Hannover

² Gottfried Wilhelm Leibniz
Universität, Hannover