

## Der gestreamte Auftritt: Modulationen der Präsenz im ,digitalen‘ Theater

Tobias Funke

### Abstract

Zu Beginn der Pandemie mussten die Theater in Deutschland auf das Streaming von Aufzeichnungen oder Live-Aufführungen umsteigen. Der Artikel untersucht am Beispiel der Theaterarbeiten *14 Vorhänge* des *Staatstheater Augsburg* und *werther.live*, welche Konsequenzen das Streaming für ein Verständnis von Präsenz hat. Als Anknüpfungspunkt wird *Deleuzes* Konzept der Modulation aufgegriffen und dieses mit *Legacy Russells Glitch Feminism* erweitert, was eine mögliche Öffnung theatraler Präsenz erlaubt.

Wenn es um den Auftritt im Theater geht, taucht in den theaterwissenschaftlichen Ausführungen schnell das Wort ‚Präsenz‘ auf. Da durch die Pandemie die Theater vom Präsenzbetrieb auf digitale Formate umsteigen mussten, war die erste Reaktion bei vielen auch die Präsenz zu verabschieden oder das Theater an sich für beendet zu erklären.<sup>1</sup> Bei genauerer Betrachtung stellt sich jedoch die Frage, ob gängige Präsenzkonzepte bisher zu stark an *physische* Präsenz gekoppelt sind. Bei genauerer Betrachtung wird deutlich, dass der Begriff ‚digitales Theater‘ einer Erklärung bedarf, die sich vor allem in einer Bedeutungsverschiebung begründet, die während der COVID-19 Pandemie stattfand. Während zuvor hauptsächlich Theaterformen gemeint waren, die mit digitalen Medien gearbeitet haben, werden damit mittlerweile

---

<sup>1</sup> In einem Text titelte beispielsweise die *New York Times* am 8. Juli 2020: „*Digital Theater Isn’t Theater. It’s a Way to Mourn Its Absence.*“ (Collins-Hughes, Laura: „Digital Theater Isn’t Theater. It’s a Way to Mourn Its Absence.“, <https://www.nytimes.com/2020/07/08/theater/live-theater-absence.html> vom 08. Juli 2020 (Zugriff am 10. Juli 2021)). Dass digitales Theater überhaupt Theater ist oder sein kann, scheint in vielerlei Beiträgen von vorneherein angezweifelt zu werden.

Aufführungen bezeichnet, die im digitalen Raum stattfinden.<sup>2</sup> Digitales Theater beschreibt nun primär Aufführungen, die nur digital stattfinden oder nur digital stattfinden können.<sup>3</sup> Dabei variieren die Formen: von online verfügbaren Aufzeichnungen bis zu gestreamten Live-Aufführungen.<sup>4</sup> Im Hinblick auf den Aspekt der Präsenz werden hier Fragen drängender, die sich für das Theater schon eine Weile stellen.

Zumeist wurde die Aufnahme nur als unzureichender Ersatz der eigentlichen Theatererfahrung betrachtet und konnte kein *richtiges* Theater sein. In den zeitgenössischen Debatten über das digitale Theater, das durch den Lockdown zur (erzwungenen) neuen Form wurde, zeigte sich, dass diese Haltung häufig auch dem digitalen Theater allgemein gegenüber verbreitet scheint. Theater, so wird hier suggeriert, ist nur Theater, wenn es analog, live und direkt vor dem Publikum stattfindet. Der hier häufig herangezogene entscheidende Unterschied ist aber nicht der Bildschirm (auf der Bühne oder eben als Bühne) an sich, sondern der Verlust von (Ko-)Präsenz. Digitale Präsenz scheint ein Widerspruch zu sein. In theaterwissenschaftlichen Ausführungen über Präsenz wird diese vor allem durch die

---

<sup>2</sup> An dieser Stelle sei bereits auf das [theaternetzwerk.digital](https://theaternetzwerk.digital/) verwiesen; ein Zusammenschluss von Theatern, die laut eigener Aussage „die – dramaturgisch-künstlerisch sinnvollen – technologischen Möglichkeiten im physischen Kopräsenzraum [erforschen wollen] und [...] die digitalen und virtuellen Räume mit den Mitteln der Kunst aktiv und selbstbestimmt gestalten.“ (<https://theaternetzwerk.digital/> (Zugriff am 06. Juli 2021)). Diese Gründung steht im Zeichen der Situation der Theater in der Pandemie, markiert hier aber auch eine Trennung zwischen physischen und digitalen Räumen. Im Kontext der Begriffsverschiebung zeigt sich hier, dass diese Theater digitales Theater in beiden vorgestellten Bedeutungen machen wollen. Ich denke, dass sich langfristig unter dem Label ‚digitales Theater‘ beide Formen sammeln werden.

<sup>3</sup> Das Begriffspaar analog/digital ist in diesem Kontext irreführend. Bei der Speicherung von Ton oder Film verweist die Bezeichnung analog und digital darauf, ob das gespeicherte Signal stufen- und unterbrechungslos (analog) oder quantisiert wird (digital). Wenn hier von ‚analogem Theater‘ gesprochen wird, ist damit das Theater gemeint, das physisch in den Theaterhäusern selbst stattfindet und nicht vollständig über den Bildschirm vermittelt wird. Da sich, zumindest im Feuilleton, die Bezeichnung ‚digitales Theater‘ durchgesetzt hat, um die hier besprochenen Phänomene zu beschreiben, soll hier des Verständnisses wegen daran festgehalten werden und das ‚Analoge‘ als verbesserungswürdiger Gegensatz verstanden werden. (Zu weiteren Ausführungen zu ‚analog‘ und ‚digital‘, vergleiche Fußnote 12) Zu grundsätzlichen Überlegungen zum Online- und Offline-Theater, vgl. Meis, Verena: „Online/Offline: Körper und digitaler Raum“, in: Cairo, Milena/Hannemann, Moritz/Haß, Ulrike/Haß, Judith (Hg.): *Episteme des Theaters. Aktuelle Kontexte von Wissenschaft, Kunst und Öffentlichkeit*. Bielefeld 2016, S. 511-516.

<sup>4</sup> Ekkehard Knörer hat im *Merkur* eine Bestandsaufnahme digitaler Theaterformate vorgenommen und auf häufige Probleme hingewiesen, aber gleichzeitig auch positive Entwicklungen und Potentiale digitaler Theaterformen skizziert. Auch hier wird deutlich, dass der Medienwechsel des digitalen Theaters die Frage ‚ob das noch Theater ist‘ ins Zentrum rückt. Vgl. Knörer, Ekkehard: „Digitales Theater (Sebastian Hartmann): Über Medienverhältnisse in der Krise“, <https://www.merkurzeitschrift.de/2021/07/26/digitales-theater-sebastian-hartmann-ueber-medienverhaeltnisse-in-der-krise/#enref-19932-5> vom 26. Juli 2021 (Zugriff am 08. November 2021).

*physische* Anwesenheit vor einem Publikum definiert.<sup>5</sup> In Abgrenzung zu einem solchen Präsenzverständnis entwickelt *Jean-Luc Nancy* einen Präsenzbegriff, der im Folgenden produktiver erscheint: Präsenz wird dann nicht als Erscheinen eines anwesenden Körpers verstanden, sondern als sich permanent neu figurierende Ko-Präsenz. In dieser Ko-Präsenz ist weder die einzelne noch die gemeinsame Präsenz die primäre Erscheinung, sondern beide verharren in ihrer Figuration und bleiben so für Veränderungen offen. Präsenz ist im Anschluss daran das, was sich nur in der physischen Ko-Präsenz selbst exponieren kann und als Erscheinen immer Miterscheinen ist.<sup>6</sup> In diesem Miterscheinen werden nach *Nancy* drei Elemente (mit-)geteilt: Raum, Zeit und Körper. Die Theaterbühne gibt zu einer Zeit den Raum, um Körper zu präsentieren und die Präsentation bringt Raum und Körper hervor. Diese Präsenz erzeugt nichts Stabiles, sondern löscht sich in ihrer fortdauernden Konstitution selbst aus – wie es für die Bedeutungsproduktion allgemein gilt:

*Sobald die Entstehung ankommt, löst sie sich auf und setzt sich unendlich fort. Die Entstehung ist jener Entzug der Präsenz, durch den alles Präsenz erlangt. Dieses Kommen ist zugleich ein ‚Weggehen‘. Die Präsenz kommt nicht, ohne die PRÄSENZ auszulöschen, die die Repräsentation bezeichnen möchte (ihren Grund, ihren Ursprung, ihr Subjekt).<sup>7</sup>*

Präsenz ist hier nicht mit Anwesenheit zu verwechseln, wie es zumindest in schwacher Form bei *Fischer-Lichtes* Ausführungen passiert,<sup>8</sup> bedingt aber zunächst dennoch die Anwesenheit von Körper(n). Doch die Frage nach körperlicher Anwesenheit oder Präsenz scheint sich für das digitale Theater von vorneherein nicht zu stellen, denn kein Bildschirm erlaubt die Form von Präsenz, die *Nancy* beschreibt. Körper, Zeit und Raum werden sowohl im Live-Streaming als auch in der Aufnahme scheinbar zu fixierbaren Koordinaten im digitalen Raum, die sich beliebig speichern und wieder aufrufen lassen. Während das digitale Theater speicherbar ist, wird das analoge Theater gerne als Live-Erfahrung durch seine Flüchtigkeit charakterisiert. Diese Flüchtigkeit konstituiert nach *Samuel Weber* den Bühnenraum als ‚Ort‘ durch drei Merkmale: Erstens kommt der Ort dadurch zustande, dass er eine Bewegung aufhält.

---

<sup>5</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a.M. 2004, besonders S. 160–175.

<sup>6</sup> Vgl. Nancy, Jean-Luc: „Theater-Körper“, in: ders.: *Körper*. Wien 2019, S. 19-39 (hier S. 36).

<sup>7</sup> Nancy, Jean-Luc: „Entstehung zur Präsenz“, in: Hart Nibbrig, Christiaan L. (Hg.): *Was heißt „Darstellen“?*. Frankfurt a.M. 1994, S. 102-106 (hier S. 105).

<sup>8</sup> Vgl. Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, S. 165.

Zweitens markiert er die Grenze dieser Bewegung. Der Ort unterbricht eine Bewegung, in dieser Unterbrechung verweist er jedoch unablässig auf sein Äußeres. Und drittens ist diese Bestimmung und damit der Ort weder stabil noch endgültig.<sup>9</sup> *Weber* selbst trennt diesen Ort vom Raum des Digitalen, den er bewusst mit der Doppeldeutigkeit des Begriffs des Virtuellen beschreibt. Die Aufgabe des Theaters sei nach *Weber*, am Rande des Virtuellen zu existieren und damit zwar ein Verhältnis zum Virtuellen zu haben, aber immer analog ‚vor Ort‘ zu sein. Für den Präsenz-Begriff bedeutet das, dass er immer schon einen Übergang von Körperlichkeit und Virtualität markiert. Weder kann es mit *Weber* eine analoge noch eine digitale Präsenz geben. Mit *Nancy* sind sie instabile Positionen eines Übergangs. Ein rein virtuelles, sprich digitales, Theater und eine rein digitale Präsenz scheinen in dieser Konzeption nicht möglich, da *Webers* drei Beschreibungen des Ortes nicht durch digitale Theaterformate erfüllbar scheinen. Während in der Konzeption des Theaters ‚vor Ort‘ Publikum und Spielende (meistens) tatsächlich am selben Ort sind, wird im digitalen Theater nicht ein physischer Raum erzeugt, sondern ein Raum, der im Bild gebündelt übertragen wird. Das Publikum ist eben nicht ‚vor Ort‘, sondern vor dem Bildschirm. Während das Vor-Dem-Bildschirm-Sitzen in dem Sinne auch einen Ort etablieren könnte, geht es in der Konzeption *Webers* um den Ort, der das Publikum gemeinsam von der Außenwelt abtrennt. Diese Abtrennung scheint dabei an einen geteilten Ort des Publikums gebunden zu sein und nicht an viele Bildschirm-Orte, in denen die jeweiligen Individuen voneinander abgetrennt sind. Eine dezentralisierte Ko-Präsenz nach *Nancy* scheint schon deshalb nicht möglich, weil das Publikum von sich selbst und der Bühne abgetrennt ist. Die Bündelung im Bild ist deutlich zentralisierter als der geteilte Raum des analogen Theaters, der zumindest die Möglichkeit eröffnet, dass das Publikum interagiert. Im Digitalen präsentieren sich die Schauspieler:innen letztlich nicht dem Auge, sondern der Kamera. Die Unterbrechung der Bewegung, die den Ort etabliert, wird also nicht ‚vor Ort‘ erfahren. Ein solcher Ort scheint sich dem Digitalen zu verwehren, da die Erfahrung selbst immer durch Kamera und Bildschirm vermittelt wird. Hier ist jedoch zu bedenken, dass das Theater nicht erst im Digitalen zum Medium wird, sondern der analoge Bühnenraum bereits in das

---

<sup>9</sup> Vgl. *Weber*, Samuel: „Vor Ort“, in: *Brandstetter*, Gabriele (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Tübingen 1998, S. 31-51 (hier S. 33 f.).

Medium Theater eingefasst ist.<sup>10</sup> Weder das analoge noch das digitale Theater kommen ohne eine Vermittlung aus, die auch das zu Vermittelnde verändert.<sup>11</sup>

Wenn man sich nun auf diesen Ort beschränkt, scheint (Ko-)Präsenz also für das digitale Theater unmöglich. Aber im Falle des Live-Streamings ergibt sich doch eine Ko-Präsenz – und zwar auf zeitlicher Ebene. Während der Ort bei *Weber* noch als Unterbrechung der Bewegung verstanden wird, kann das digitale Live-Theater viele Orte erzeugen, die zwar nicht durch räumliche, aber durch zeitliche Unterbrechung etabliert werden. Eine Analyse des digitalen Theaters muss folglich nicht das digitale Theater als digitale Transformation des Analogen verstehen, das nur möglichst realitätsnah versucht, analoges Theater zu simulieren. Ziel ist hier nicht das analoge Bühnengeschehen und analoge Präsenz abzufilmen, sondern ein digitales Theater, welches seine eigenen Formen entwickelt, als solches ernst zu nehmen und als eigenständige Form zu untersuchen.

Um für diese Situation ein treffenderes Verständnis von Präsenz zu entwickeln, möchte ich an den Begriff der Modulation anknüpfen. In einem Seminar über das Malen beschreibt *Gilles Deleuze* die Modulation als das Aufpfropfen von Codes auf einen analogen Fluss, ähnlich der digitalen Quantisierung eines analogen Signals.<sup>12</sup> Dabei wird nicht eine Leinwand mit Farbe moduliert, sondern Malen wird als Modulierung von Licht, Farbe und Oberfläche begriffen.<sup>13</sup> Die Unterschiede im

---

<sup>10</sup> Vgl. Blau, Herbert: „Virtually Yours: Presence, Liveness, Lessness“, in: Reinelt, Janelle G./Roach, Joseph R. (Hg.): *Critical Theory and Performance*. Ann Arbor 2007, S. 532-546 (hier S. 542).

<sup>11</sup> Für diese Phänomene ist auch Stuart Halls Encoding/Decoding-Modell produktiv. Jedoch müssten beide Theaterformen – analog und digital – in diesem Modell verstanden werden, da beide als spezifisches Kommunikations- oder Modulationssystem auftreten. Vgl. Hall, Stuart: „Encoding and Decoding in the Television Discourse“, in: ders./Morley, David (Hg.): *Essential Essays. Volume 1*. Durham/London 2019, S. 257-276.

<sup>12</sup> Analoge Signale bestehen aus einem kontinuierlichen Signalstrom, den es bei digitalen Signalen nicht gibt. Ein digitales Signal kann nur bestimmte, diskrete Werte annehmen. Im Digitalsignal wird dementsprechend ein bestimmter Datenbereich ausgewählt. Beispielsweise werden bei der digitalen Speicherung von Audiosignalen im Regelfall nur für den Menschen wahrnehmbare Frequenzbereiche ausgewählt, wohingegen ein analoges Signal ‚in der Natur‘ alle erzeugten Frequenzen umfasst. In der Modulation werden also aus analogen Signalen, die unausgewählt und ‚chaotisch‘ sind, ausgewählte Digitalsignale. Im Kontext der Präsenz gibt es aber nicht nur eine analoge und eine digitale Modulation der Präsenz. Auch die Präsenz selbst ist eine Modulation, eine Aufpfropfung von Codes auf ein analoges Signal (vergleiche dazu die Beispiele aus Fußnote 13).

<sup>13</sup> Im Bereich des Malens moduliert beispielsweise die Leinwand die Oberfläche, Farbe beziehungsweise Licht modulieren Wellen, Raum moduliert das Signal. Vgl. Deleuze, Gilles: „Painting and the Question of Concepts, lecture 5“, <https://deleuze.cla.purdue.edu/seminars/painting-and-question-concepts/lecture-05> (Zugriff am 06. Juli 2021). Dieses Konzept der Modulation basiert auf Gilbert Simondons Konzeption von Modulation und Individuation. Gleichzeitig taucht das Konzept der Modulation bei Deleuze auch im *Postskriptum über die Kontrollgesellschaften* auf. Eine genauere Beschreibung dieses Verhältnisses liefert Yuk Hui (Hui, Yuk: „Modulation after Control“, in: *New Formations* 82-83 (2015), S. 74-91, besonders S. 78).

Hinblick auf die Bedeutung und Entstehung von Präsenz im digitalen und analogen Theater könnten also vor diesem Hintergrund als unterschiedliche Modulationen begriffen werden, die jeweils unterschiedliche Konstitutionen von ‚Orten‘ und Präsenzen erzeugen. Dabei ist nicht nur digitales Theater eine Modulation, sondern analoges Theater wird durch seinen Status als Medium ‚Theater‘ bereits zu einer Modulation von analogen Signalen, die dem Status als Theater vorweggehen. Digitales Theater würde dann nicht in vermeintlich unzureichender Weise analoges Theater simulieren, sondern beide modulieren jeweils ihrem Medium als analoges oder digitales Theater entsprechend. Für das Digitaltheater bedeutet das allerdings ebenso, dass sich im Hinblick auf zeitliche Ko-Präsenz gewisse Problematiken ergeben können, wie beispielsweise ein ‚Lag‘ oder die häufig gegebene Möglichkeit des Zurückspulens. Eine Ko-Präsenz findet hier also nicht mehr zwingend in *einer* Zeit statt, sondern – ähnlich wie die Multiplikation der ‚Orte‘ durch Aussendung des Bildes – in *mehreren* Zeiten, die sich allerdings durch das Live-Element auch anders darstellen als die unterschiedlichen Zeiten der Aufnahme. An zwei Beispielen soll dies kurz erläutert werden:

Die vom Kollektiv *punktlive* erarbeitete Inszenierung *werther.live* überträgt nicht eine analoge Aufführung, sondern findet selbst bereits im Digitalen statt.<sup>14</sup> Für die Inszenierung bedeutet das, dass man einem Livestream zusieht, der die meiste Zeit den Bildschirm der Werther-Figur zeigt. Analog zu *Goethes* Briefroman kommunizieren die Figuren über die üblichen sozialen Medien und werden dabei von uns beobachtet. Die meisten Gespräche finden neben SMS und Chat über Zoom, Skype oder Telefon statt. Dabei hat das Publikum die Möglichkeit durch öffentliche Profile, beispielsweise bei Instagram, mit den Figuren zu interagieren und im Stream aufzutauchen. Die Bühne scheint hier also nicht der Raum zu sein, in dem Figuren agieren und aus unserer Perspektive betrachtet werden, sondern unsere Perspektive ist die der Werther-Figur, deren Bildschirm das Publikum die meiste Zeit der Inszenierung teilt. Und so wie diese an der momentanen Aufführung teilhat, hat es auch das Publikum. Die zeitliche Bündelung – und das scheint typisch für das digitale Theater – findet dabei nicht an dem Ort statt, den Publikum und Spielende teilen, sondern wird an einer vorherigen Stelle, hier dem Live-Schnitt, gesammelt und dann

---

<sup>14</sup> *werther.live*, *punktlive*-Kollektiv, Regie und Konzept: Cosmea Spelleken, Premiere: 05. November 2020. Vgl. <https://punktlive.de/#projekte> (Zugriff am 10. Dezember 2021).

per Streaming an das Publikum übertragen. Ein solcher Blickwinkel scheint nur dem digitalen Theater zugänglich. Hier wird nicht die analoge Bühnenpräsenz per Kamera eingefangen und dann an das Publikum gestreamt, sondern die Präsenz der Spielenden – wenn wir denn von solcher sprechen können – entfaltet sich erst in diesem digitalen Raum. Parallel zum Brief scheint die Inszenierung jedoch nur in einem distanzierten Verhältnis existieren zu können. Raum und Körper sind nicht ‚vor Ort‘. Nancy betont bei der Präsenz das ‚Prä-‘ als eine Benennung der Nähe, die maßgeblich ist für Präsenz:

*Deshalb ist es [das Wort ‚Präsenz‘, T.F.] genauso zeitlich wie räumlich: weder vorher noch nachher, sondern umher, bei, ankommend bei, und die Räumlichkeit des ‚bei‘ ist selbst eine zeitliche Räumlichkeit, ein Kommen, eine Annäherung. Wir befinden uns somit in der Ordnung des Körpers und Theaters. Der Körper ist das, was kommt, was sich auf einer Bühne nähert – und Theater ist das, was der Annäherung eines Körpers Ort und Anlass gibt.<sup>15</sup>*

Doch muss diese Annäherung zwingend eine physische sein? Während Raum und Körper zwar nicht direkt ‚vor Ort‘ sind, gibt das digitale Theater eben schon den zeitlichen Raum und den Anlass für den Körper auf die ‚Bühne‘ zu kommen. Und genau an dieser Stelle greift die eigentliche Problematik bei der Debatte über analoges und digitales Theater: Geben Kamerabilder die Möglichkeit für Präsenz beziehungsweise Präsenzerfahrungen? Während sich glaubhaft dafür argumentieren lässt, dass durch Social Media transformierte Mediendispositive weniger zur Repräsentation, sondern zum Verschwinden des Menschen beitragen, muss dies nicht unbedingt auch für eine durch Kameras vermittelte Präsenz gelten.<sup>16</sup>

Wenn sich der Körper im Theater auf dem Bildschirm nur der Kamera annähern kann, bietet vielleicht die Virtual Reality und ihre Simulierung der direkten Annäherung neue Hinweise auf eine mögliche Beschaffenheit von digitaler Präsenz: Unter der Bezeichnung „Virtualles Theater“ hat das *Staatstheater Augsburg* mehrere Inszenierungen entwickelt, die mittels einer nach Hause gelieferten VR-Brille ‚besucht‘ werden können. Eine dieser Inszenierungen ist eine Aufführung von *Einar Schleefs 14 Vorhänge*, die einzig für das Virtual-Reality-Erlebnis entwickelt wurde. In einem komplett leeren und entkernten Theater spricht *Klaus Müller* in einer Inszenierung von

---

<sup>15</sup> Nancy: *Theater-Körper*, S. 26.

<sup>16</sup> Vgl. Steyerl, Hito: „The Spam of the Earth: Withdrawal from Representation“, in: dies.: *The Wretched of the Screen*. Berlin 2012, S. 160-175 (hier S. 168).

*André Bücken* einen Monolog für ein Theater, das nicht mehr bespielt wird.<sup>17</sup> *Müllers* Figur reflektiert an verschiedenen Orten in diesem Theater über frühere Aufführungen, an denen die unbenannte Figur, die *Müller* darstellt, teilgenommen hat. Da die Figur als Schauspieler nicht mehr tätig ist, doppelt sich die Anrufung eines ‚verlorenen‘ Theaters mit dem Verlust der Präsenz durch die Schließung der Theater in der Pandemie. Das Publikum folgt der Figur in der Virtual Reality, indem es nach jedem Monolog an einen anderen Ort im Theater – von Eingang und Backstage bis zur Bühne – teleportiert wird. Man bestimmt selbst, wohin man schaut, und das enge Verhältnis zwischen Präsenz und Nähe, das *Nancy* beschreibt, wird hier durch die scheinbare Nähe der Virtual Reality simuliert. Durch die Transportierung des eigenen Blickes in den Raum der Virtual Reality können sich Raum und Körper glaubhaft annähern, bis diese – wie im analogen Theater – greifbar scheinen. Jedoch fehlt das Live-Element, das ebenso grundlegend für die Ko-Präsenz ist. Bei *werther.live* scheint dies genau umgekehrt zu sein. Durch die Live-Aufführung wird zumindest Zeit und der digitale Social Media-Raum geteilt, auch wenn digitale Ko-Präsenz nicht leibliche Ko-Präsenz bedeutet. Auf *14 Vorhänge* kann jedoch kein Einfluss genommen werden, auch wenn man scheinbar im gleichen analogen Raum ist. Für Ko-Präsenz im digitalen Theater scheint also vor allem die Gleichzeitigkeit von Publikum und Spielenden relevant zu sein, und weniger die physische oder digitale ‚Nähe‘.

Analoge Präsenz zum Vorbild genommen, bleibt digitale Präsenz also eine Unmöglichkeit. Weder *werther.live* noch *14 Vorhänge* ermöglichen eine Ko-Präsenz von Spielenden und Publikum, die mit der analogen Ko-Präsenz in eins fällt. Wenn man das vorgestellte Konzept der Modulation ernst nimmt, ließe sich nur dann von einer digitalen Präsenz sprechen, wenn wir davon ausgehen, dass unsere bisherigen Präsenzkonzepte nur für das analoge Theater anwendbar sind. Doch auch hier ist die Präsenz nicht eine Erfahrung, die unmittelbar zu uns gelangt, sondern diese wird bereits durch das Theater vermittelt. Digitales Theater muss sich also von der analogen Modulation der Präsenz ablösen und so modulieren, wie es eben im Digitalen möglich ist.<sup>18</sup> Dementsprechend muss das Digitale nicht notwendiger

---

<sup>17</sup>Vgl. *14 Vorhänge*, Regie: André Bücken, Premiere: 19. Februar 2021. Vgl. [https://staatstheater-augsburg.de/14\\_vorhaenge](https://staatstheater-augsburg.de/14_vorhaenge) (Zugriff am 10. Dezember 2021).

<sup>18</sup> Die hier implizierte Dichotomie von analog und digital lässt sich weder sauber trennen, noch scheint eine vollständige Trennung sinnvoll. Simone Mahrenholz verweist darauf, dass analoge und digitale Zeichen zwar fundamental unterschiedlichen Ordnungen entsprechen, in der Praxis jedoch eng miteinander verknüpft sind und in einem Ergänzungsverhältnis aufgehen. Vgl. Mahrenholz, Simone: „Analogisches Denken. Aspekte nicht-diskursiver Rationalität“, in: Mersch, Dieter (Hg.): *Die Medien der*

„weniger“ sein als das Analoge, wie es beispielsweise *Herbert Blau* beschreibt, sondern präsentiert sich nur anders.<sup>19</sup> Digitales Theater ist auch Theater – und sei es nur weil es sich so nennt. Über das Konzept der Modulation lassen sich nun potenziell die Differenzen dieser verschiedenen Theaterformen klarer greifen.

Für die Präsenz bedeutet dies, dass diese anders gedacht werden muss. Der eingangs eingeführte Präsenz-Begriff von *Jean-Luc Nancy* kann, auch wenn er in seinen Texten zum Theater von körperlicher Präsenz auszugehen scheint, für einen solchen anderen Begriff eintreten. Präsenz, so *Nancy*, kommt nämlich nur dann zustande, wenn sie sich selbst zur Disposition stellt.<sup>20</sup> In der Präsenz muss sowohl der Raum als auch der Körper für das jeweilig Andere geöffnet werden.<sup>21</sup> Diese Öffnung ist jedoch nicht zwingend an den *physischen* Raum gekoppelt, aber an die Eröffnung einer Raum-Zeit, die im digitalen Raum des Live-Streaming zustande kommen kann.<sup>22</sup> Beide hier angesprochenen Inszenierungen machen digitales Theater. Aber Präsenz im Sinne *Nancys* kann nur in *werther.live* zustande kommen, da diese durch die geteilte Zeit des Live-Theaters einen Raum beziehungsweise Räume erzeugt. Die Konstituierung dieser Raum-Zeit, die sich auch mit *Webers* ‚vor Ort‘ identifizieren lässt, ist im Digitalen also vor allem an die Zeit gekoppelt und nicht an den physischen Raum. Der Bildschirm schließt dennoch das theatrale Geschehen vom Publikum und seiner Außenwelt ab. Die analoge Theaterbühne ermöglicht Präsenz jedoch erst dadurch, dass sie einen Schwellenraum bildet, der eben nicht gänzlich abgeschlossen ist von seinem Außen.<sup>23</sup> Diese Binarität von On und Off wird im digitalen Theater gedoppelt durch die Binarität von Digital und Analog. So wie sich On und Off nur im Verweis aufeinander figurieren können, können sich das Digitale und das Analoge nur im Verweis aufeinander bilden.<sup>24</sup> Das meint *Weber*, wenn er davon spricht, dass das Theater am Rande des Virtuellen (sprich Digitalen) existieren

---

*Künste. Beiträge zur Theorie des Darstellens.* München 2003, S. 75-91, besonders S. 75-79. Ähnliches lässt sich auch für analoge und digitale Modulationen des Theaters beobachten, da digitale und analoge Theaterformen schon lange zusammen existieren und nicht zwei abtrennbare Bereiche zeigen. In diesem Sinne plädiert dieser Text auch für eine weniger starke Abgrenzung von analog und digital im Theater, die sich vor allem entlang von Konzeptionen der Präsenz zu entwickeln scheint.

<sup>19</sup> Vgl. *Blau: Virtually Yours*, S. 545.

<sup>20</sup> Vgl. *Nancy, Jean-Luc: singular plural sein.* Zürich 2016, S. 35 und 145.

<sup>21</sup> Vgl. *Nancy: Theater-Körper*, S. 29 f.

<sup>22</sup> Vgl. *Nancy: singular plural sein*, S. 106.

<sup>23</sup> Vgl. *Menke, Bettine: „Suspendierung des Auftritts“*, in: *Vogel, Juliane/Wild, Christopher (Hg.): Auftreten. Wege auf die Bühne.* Berlin 2014, S. 247-273 (hier S. 266 f).

<sup>24</sup> Zur Konzeption von ‚On‘ und ‚Off‘ vgl. *Menke, Bettine: „ON/OFF“*, in: *Vogel, Juliane/Wild, Christopher (Hg.): Auftreten. Wege auf die Bühne.* Berlin 2014, S. 180-188.

müsse.<sup>25</sup> In diesem Verweisen werden aber in beiden Figurationen die Brüche und Übergänge deutlich.

Im sogenannten postdramatischen Theater machten neue mediale Technologien und „[d]ie elektronisch entwendete Stimme [...] mit dem Privileg der Identität Schluß.“<sup>26</sup> Im Digitaltheater zeigen die neuen Möglichkeiten, dass es eine digitale Präsenz jenseits physischer Ko-Präsenz geben kann. Die Modulationen digitaler Präsenz machen die kontingente Konstitution bisheriger Theatererfahrungen sichtbar. Dabei geht es nicht darum, dass das bisherige Theater ersetzt werden soll, aber die bisher etablierten Formen – und dazu gehört vor allem die Behauptung, dass Theater nur in physischer Präsenz *richtiges* Theater ist – werden in Frage gestellt.

Dass es fraglich ist, dass der Status von Präsenz oder Theater an physische Ko-Präsenz gekoppelt ist, deckt sich mit dem, was die US-amerikanische Künstlerin *Legacy Russell* in *Glitch Feminism* beschreibt: Eine digitale Kunst, die in ihrer Modulation gegen die Idee des Körpers selbst arbeitet. Während *Nancy* eine Offenheit des Körpers postuliert, soll der Körper als formgebende Idee nun verabschiedet werden.<sup>27</sup> Der Körper des ‚Glitch‘ ist gleichzeitig „*some-where and no-where, no-thing and every-thing*.“<sup>28</sup> Diese Gleichzeitigkeit von Irgendwo und Nirgendwo gilt auch für die Übertragung im Streaming, die zeitgleich von einem lokalisierbaren Ort aus stattfindet, aber sowohl für Publikum als auch Spielende im Nicht-Ort der Internetübertragung stattfindet. Die Unfixierbarkeit von Körper gilt auch für die Zeit und die zeitliche Erfahrung des digitalen Theaters, in dem zwar potenziell eine Zeit geteilt wird, diese aber durch Übertragungsstörungen und Latenzzeiten (Lag) auch nie ganz die gleiche ist. Dass durch die digitale Übertragung immer eine zeitliche Verzögerung in den Live-Moment eingefügt wird, stellt auch die Bedeutung der Gleichzeitigkeit in Frage. Da das Potential der Störung beziehungsweise des ‚Glitches‘ die klare Definition von Körper und Zeit verhindert, bleiben beide für verschiedene Sichtweisen offen.<sup>29</sup> Die Figur des ‚Glitches‘ verweigert jegliche Figuration, die als mehr oder wenige starre Definition von Materiellem und (der Idee von) Körper immer gleichzeitig eine normative Zuschreibung davon vermittelt, wie der Körper – und hier die Präsenz – zu erscheinen hat. Der ‚Glitch‘ ermöglicht also potentiell eine Ko-Präsenz zu

---

<sup>25</sup> Vgl. Weber: *Vor Ort*, S. 49.

<sup>26</sup> Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt a.M. 2015, S. 277.

<sup>27</sup> Vgl. Russell, Legacy: *Glitch Feminism. A Manifesto*. London/New York 2020, S. 91.

<sup>28</sup> Ebd., S. 88.

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 73.

etablieren, die sich gänzlich in der Digitalität befindet, und somit auch in Inszenierungen wie *14 Vorhänge*, die nicht live stattfinden, eine Art von ‚glitched presence‘ zumindest denkbar zu machen.

Während für *Russel* Verständnisse von Körper eine abstrakte Idee sind, die in ihrer Formierung nur limitierende Ergebnisse hervorgebracht hat, lässt sich ähnliches auch für bisherige Konzepte von Präsenz behaupten, die auf physische Ko-Präsenz limitiert wurden. Für Körper zeigen sich diese Limitierungen im Kontext des Theaters vor allem in Normen, die regulieren, welche Körper Zugang zur Bühne bekommen und welche nicht. Die technischen Möglichkeiten des digitalen Theaters lassen aber Darstellungen von Körpern zu, die als solche im Analogen nicht möglich scheinen oder nicht möglich sind. Gleichzeitig, im Sinne des ‚Glitch‘, können der digitale Körper und die digitale Zeiterfahrung als bewusste Irreführung genutzt werden, um bisherige Vorstellungen zu entkräften. In dieser Differenz von analoger und digitaler Theatererfahrung lässt sich das Präsenzverständnis möglicherweise so erweitern, dass limitierende Vorstellungen von Auftritten des Körpers wenn nicht überwunden, so doch zumindest transformiert werden können.

Zu Beginn wurde betont, dass Präsenz eben nicht Anwesenheit ist, aber Anwesenheit eine Bedingung von Präsenz darstellt. Für *Nancy* heißt das: „presence is never *given*, but always offered or presented, which means offered to our decisions whether or not to receive it.“<sup>30</sup> Die Entscheidung, Präsenz anzunehmen steht aber nicht allen voraussetzungslos offen. Theater wählen aus, wer auftreten darf und wer nicht, auch nach Vorstellungen des passenden Körpers. Vielleicht erlaubt aber die Distanz des digitalen Theaters die Präsenz und ihre Limitierungen zwischen Analog und Digital neu zu denken.<sup>31</sup> Im Sinne von *Russells Glitch Feminism* könnte man das Potential des digitalen Theaters so formulieren: „This glitch aims to make abstract again that which has been forced into an uncomfortable and ill-defined material: the body.“<sup>32</sup> Durch diese Abstraktion könnte auch die Präsenz ihrer vermeintlichen Selbstverständlichkeit im analogen Theater enthoben werden, um die Frage nach dem Zugang zur Präsenz neu zu stellen. Dabei sind Überlegungen zu digitalem Theater

---

<sup>30</sup> Nancy, Jean-Luc: „Elliptical Sense“, in: ders./Sparks, Simon (Hg.): *A finite thinking*. Stanford 2003, S. 91-111 (hier S. 104).

<sup>31</sup> Zu einer ausführlicheren Überlegung über den ‚Ort‘ des Konzepts und die Einnahme neuer Perspektiven, die auch für den theatralen Ort des analogen und digitalen produktiv sein kann: Vgl. Negarestani, Reza: „Where is the concept?“, in: Mackay, Robin (Hg.): *When Site lost the Plot*. Falmouth 2015, S. 225-251.

<sup>32</sup> Russell: *Glitch Feminism*, S. 8.

nicht neu.<sup>33</sup> Doch ein Blick auf die Bedeutung von Digitalität für Präsenz, besonders im Rückblick auf *Nancy*, lassen noch viele Fragen offen. Auch wenn die Theater wieder zurückgehen in den ‚Präsenzbetrieb‘, bleiben diese Fragen weiter relevant. *Nancys* Werk und sein Denken über Gemeinschaft, Körper, Berührung und Technik bieten hier noch weitere produktive Ansätze, um das digitale und distanzierte Theater auch auf seine Potentiale hin zu untersuchen.

---

<sup>33</sup> Beispielsweise zum Livestreaming von Theateraufführungen: Liedke, Heidi: „Emancipating the Spectator? Livecasting, Liveness, and the Feeling I“, in: *Performance Matters. Special Issue on 21st-century Shifts in Spectatorship and Audience Research* 5.2 (2019), S. 6-23.

---

## Referenzen

- 14 *Vorhänge*, Regie: André Bückner, Premiere: 19. Februar 2021. Vgl. [https://staatstheater-augsburg.de/14\\_vorhaenge](https://staatstheater-augsburg.de/14_vorhaenge) (Zugriff am 10. Dezember 2021).
- Blau, Herbert: „Virtually Yours: Presence, Liveness, Lessness“, in: Reinelt, Janelle G./Roach, Joseph R. (Hg.): *Critical Theory and Performance*. Ann Arbor 2007, S. 532-546.
- Collins-Hughes, Laura: „Digital Theater Isn’t Theater. It’s a Way to Mourn Its Absence.“, <https://www.nytimes.com/2020/07/08/theater/live-theater-absence.html> vom 08. Juli 2020 (Zugriff am 10. Juli 2021).
- Deleuze, Gilles: „Painting and the Question of Concepts, lecture 5“, <https://deleuze.cla.purdue.edu/seminars/painting-and-question-concepts/lecture-05> (Zugriff am 06. Juli 2021).
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a.M. 2004.
- Hall, Stuart: „Encoding and Decoding in the Television Discourse“, in: ders./Morley, David (Hg.): *Essential Essays. Volume 1*. Durham/London 2019, S. 257-276.
- Hui, Yuk: „Modulation after Control“, in: *New Formations* 82-83 (2015), S. 74-91.
- Knörer, Ekkehard: „Digitales Theater (Sebastian Hartmann): Über Medienverhältnisse in der Krise“, <https://www.merkurzeitschrift.de/2021/07/26/digitales-theater-sebastian-hartmann-ueber-medienverhaeltnisse-in-der-krise/#enref-19932-5> vom 26. Juli 2021 (Zugriff am 08. November 2021).
- Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*. Frankfurt a.M. 2015.
- Liedke, Heidi: „Emancipating the Spectator? Livecasting, Liveness, and the Feeling I“, in: *Performance Matters. Special Issue on 21st-century Shifts in Spectatorship and Audience Research* 5.2 (2019), S. 6-23.
- Mahrenholz, Simone: „Analogisches Denken. Aspekte nicht-diskursiver Rationalität“, in: Mersch, Dieter (Hg.): *Die Medien der Künste. Beiträge zur*

*Theorie des Darstellens*. München 2003, S. 75-91.

- Meis, Verena: „Online/Offline: Körper und digitaler Raum“, in: Cairo, Milena/Hannemann, Moritz/Haß, Ulrike/Haß, Judith (Hg.): *Episteme des Theaters. Aktuelle Kontexte von Wissenschaft, Kunst und Öffentlichkeit*. Bielefeld 2016, S. 511-516.
- Menke, Bettine: „ON/OFF“, in: Vogel, Juliane/Wild, Christopher (Hg.): *Auftreten. Wege auf die Bühne*. Berlin 2014, S. 180-188.
- Menke, Bettine: „Suspendierung des Auftritts“, in: Vogel, Juliane/Wild, Christopher (Hg.): *Auftreten. Wege auf die Bühne*. Berlin 2014, S. 247-273.
- Nancy, Jean-Luc: „Elliptical Sense“, in: ders./Sparks, Simon (Hg.): *A finite thinking*. Stanford 2003, S. 91-111.
- Nancy, Jean-Luc: „Entstehung zur Präsenz“, in: Hart Nibbrig, Christiaan L. (Hg.): *Was heißt „Darstellen“?*. Frankfurt a.M. 1994, S. 102-106.
- Nancy, Jean-Luc: *singulär plural sein*. Zürich 2016.
- Nancy, Jean-Luc: „Theater-Körper“, in: ders.: *Körper*. Wien 2019, S. 19-39.
- Negarestani, Reza: „Where is the concept?“, in: Mackay, Robin (Hg.): *When Site lost the Plot*. Falmouth 2015, S. 225-251.
- Russell, Legacy: *Glitch Feminism. A Manifesto*. London/New York 2020
- Steyerl, Hito: „The Spam of the Earth: Withdrawal from Representation“, in: dies.: *The Wretched of the Screen*. Berlin 2012, S. 160-175.
- <https://theaternetzwerk.digital/> (Zugriff am 06. Juli 2021).
- Weber, Samuel: „Vor Ort“, in: Brandstetter, Gabriele (Hg.): *Grenzgänge. Das Theater und die anderen Künste*. Tübingen 1998, S. 31-51.
- *werther.live*, *punktlive*-Kollektiv, Regie und Konzept: Cosmea Spelleken, Premiere: 05. November 2020. Vgl. <https://punktlive.de/#projekte> (Zugriff am 10. Dezember 2021).

Funke, Tobias: „Der gestreamte Auftritt: Modulationen der Präsenz im ‚digitalen‘ Theater“, in: Tobias Funke, Mirjam Groll, Philipp Just, Sophia Koutrakos, Martin Jörg Schäfer (Hg.): *Auftrittsmöglichkeiten – Aspekte eines „postinklusiven“ Theaters* (Thewis. Online-Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft, Jg. 2022 / Vol. 10 / Ausg. 2), S. 127-140, DOI 10.21248/thewis.2022.127 CC BY 4.0.