



Digital Culture and Cultures of Digitalization in the Theater

Digitale Kultur und Kultur der Digitalisierung im Theater

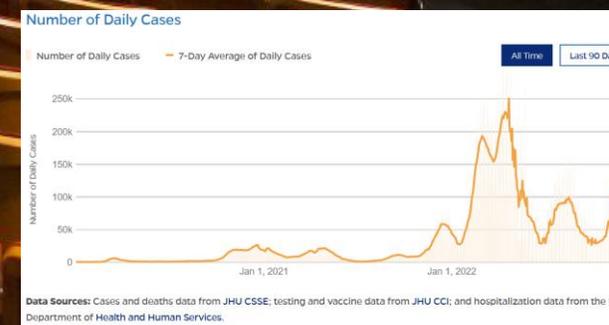
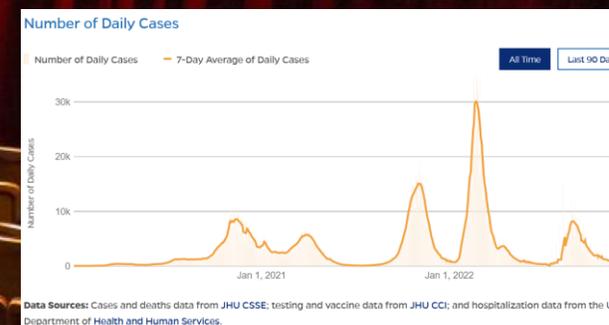
Dr. Nils Matzner (UHH; TUM)

Corina Nedelcu, MA (TUM)

NTA10, Bern, 16.11.2022, 13:45–14:45 Uhr

Einleitung

- Corona trifft Länder unterschiedlich
- Theater wurden weitgehend geschlossen
- Theaterhäuser passen sich an
- Digitales Theater als Antwort auf Corona-Maßnahmen



Rumänien

Deutschland

<https://coronavirus.jhu.edu/>

DFG-Forschungsprojekt WorkPanRisk



- Dauer: 2021 – 2024
- Drittmittelgeber: Deutsche Forschungsgemeinschaft
- **Universität Hamburg** (Prof. Dr. Sabine Maasen, Dr. Nils Matzner, Markus Stöhr, MA-Studentin Corina Nedelcu)
- **ISF München** (Prof. Dr. Fritz Böhle, Dr. Stephanie Porschen-Hueck, Dr. Eckhard Heidling, Dr. Alexander Ziegler)

Projektziele:

- Physical Distancing → leibliche Arbeitspraktiken
- Risikokonflikte
- Dynamisches Grenzmanagement
- Umsetzung von Governance-Praktiken
- Evaluation von Praktiken zur Bewältigung der Pandemie

Methoden:

Interviews in vier Arbeitsfeldern

Zusätzlich:

Ländervergleich DE und RO

Methoden

- Vergleich von Arbeit im Theater
 - 12 Interviews in Deutschland
 - 12 Interviews in Rumänien
- Qualitativ-interpretative Codierung und Auswertung

Case 1: Theater in Romania under Corona

Public theatres:

- received continuous funding before and during the pandemic;
- were only slightly affected by the pandemic;
- afforded developing digital projects with better equipment.



Private theatres:

- have never received public funding either before or during the pandemic;
- were deeply affected by the pandemic as their income sources were cut off and had to rely on personal savings in order to survive;
- could not afford high quality technological equipment and resorted to creating the Zoom theatre concept.



Case 2: Theater in Germany under Corona

Public theaters:

- received continuous funding before and during the pandemic
- were only slightly affected by the pandemic
- afforded developing digital projects with better equipment



Private theaters:

- received continuous funding, but less than public theaters
- individual workers struggled
- some got later good equipment



Free scen:

- Corona aid payments helped
- special project funding helped
- workers used their flexibility
- with little digital equipment some experiments were conducted



Differenzierung von Phasen und Gruppen

- Phasen von Corona

- **Initial** phase: no theater!
- **Intermediate** phases: some theater possible
- **Late** phase: back to normal?



- Arbeitsphasen

- **Writing** phase: standard home office
- **Rehearsal** phase: not or under conditions possible
- **Presentation** phase: canceled, postponed, or digitalized



- Tätigkeiten

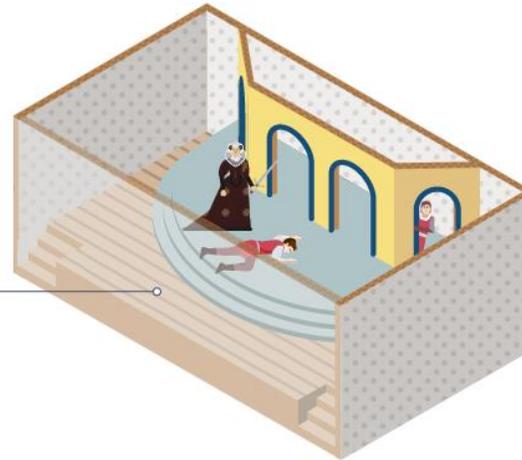
- **Administration**: Administration, marketing...
- **Artistic-** and knowledge work: Directors, dramaturges, production,
- **Bodily** working: Actors, dancers, circus artists, technical staff,...



Körperliche Präsenz: Vierte Wand + Interaktion

Distanz als ästhetisches Konzept
und
„Vierte Wand“ als Konvention

The fourth wall



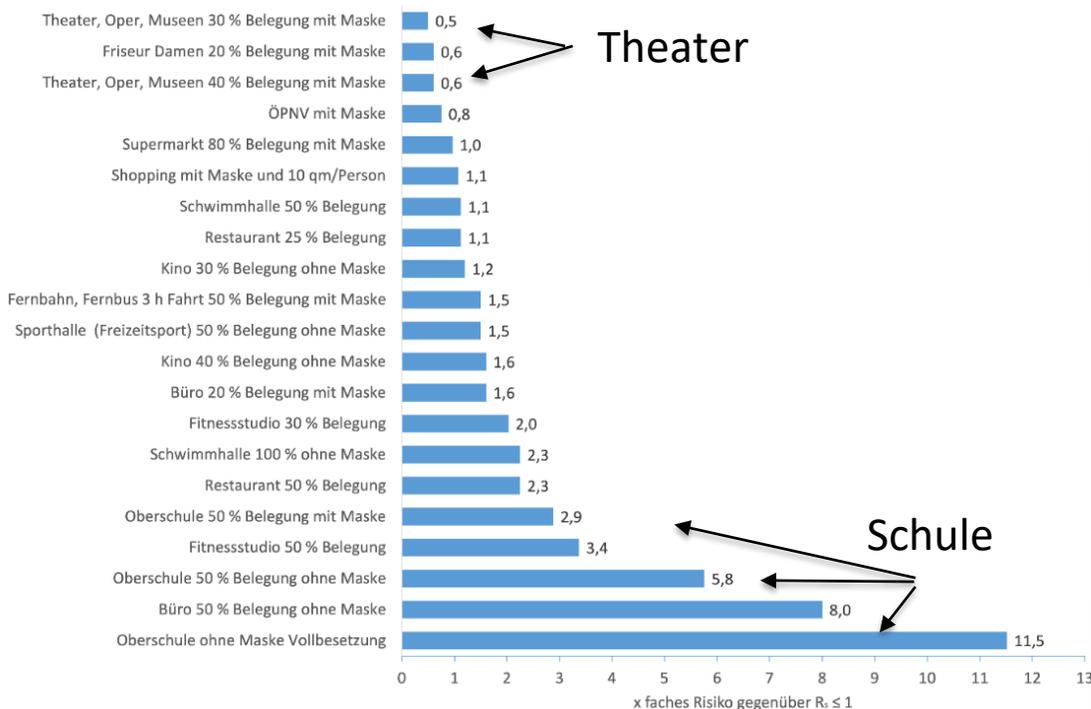
Eigenes Bild



Körperliche Präsenz
und
Publikumsinteraktion

Körperliche Präsenz: Corona-Einschränkungen

Covid-19 Ansteckung über Aerosolpartikel
Bewertung von Innenräumen hinsichtlich des situationsbedingten R-Wertes



„**Maske** anziehen und Theaterproben ist einfach **Quatsch**“
(Interview5, Pos. 45)

„...und dann kommt man sich halt irgendwie geschwind mal näher, hat sie dann immer mit dem **Glöckchen geklingelt.**“
(Interview6, Pos. 37)



„Also ich würde ja unterstellen, dass ein Großteil dieser Streamings und so weiter, was es gab, gemacht wurden, weil **Fördermittel ausgegeben** werden mussten.“ (Interview3)



Kriegel, Martin; Hartmann, Anne (2021): Covid-19 Ansteckung über Aerosolpartikel – vergleichende Bewertung von Innenräumen hinsichtlich des situationsbedingten R-Wertes. Unter Mitarbeit von Technische Universität Berlin.

Digital experimentation: new and old formats

Trying to use video conferences for organizational work, rehearsals, trainings and shows with limited success for artistic work

Examples:



Verena Billinger & Sebastian Schulz
Stories/Sketches (Geschichte/andere
Zeiten) NOT YET RATED



Installation / Performance

The Exhibition Project

Darragh McLoughlin & Andrea Salustri

In einer Abfolge performativer Dauerinstallationen, in denen Circus-Künstler*innen in bis zu vierstündigen Neuinterpretationen erlernter Positionen ausharren, offenbart sich die menschliche Zerbrechlichkeit hinter der trügerischen Geschicklichkeit des Zirkus.



Andrea Salustri & Darragh McLoughlin: The Exhibition Project
© Andrea Salustri

Digitale Experimente: Grenzen

- **Fertigkeiten** für Videokunst mussten gelernt werden
- **Technisches Equipment** nicht gut genug/nicht vorhanden
- **Publikum schnell gesättigt** mit Streams



Digitale Experimente: Identität

The **identity of theatre actors** was not in film. They view theatre acting as the ‘real’ method and the foundation skill of any actor.



While in Germany, theatre actors may find the idea of doing film repulsive, in Romania most of the actors turned to film/TV roles in order to financially survive the Corona pandemic.

Digital theatre was constantly considered to be **only a temporary solution**, and never permanent.

While the **public stayed loyal** to the theater by consuming their digital products, it quickly **became oversaturated** with the online world and expressed the dire need to return to ‘**the old normal**’.

Verlust des Impliziten, des Informellen



„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. [M]an hat das gemerkt, wie wichtig das ist und wie unersetzlich.“ (Interview5)



Conclusion

In conclusion,
the **unique “aura”** of the theater, the
importance of **bodily presence**, and the set of
common practices (and skills) in the theater
make digital projects **only temporary
experiment** and let it reestablish an **“old normal”**.

