

BDAT Jahresthema 2020 Darstellende Künste und Digitalisierung

Posthumanes Theater. Performativität des Digitalen als Chance¹

Martina Leeker

Teil 1. Vor Corona

Einstieg mit einer Empfehlung: „Geht nicht mit tradierten Vorstellungen einer am aufgeklärten Menschenbild orientierten Bildung in Theaterstücke im Kontext von Digitalität und werdet nicht wehmütig ob der Absenz von ersterem!“

Der Grund für diese Empfehlung ist, dass tradierte Konzepte und Werte der Aufklärung wie z. B. ein autonomes Subjekt und dessen angebliche Vernunftbegabung, Öffentlichkeit und Transparenz oder Authentizität und Wahrheit in digitalen Kulturen sowie in solchen Theateraufführungen und Performances, die sich mit ihnen auseinandersetzen, nicht mehr zu haben sind. Dies kann auch als eine glückliche Wendung gesehen werden, denn die Werte der Aufklärung brachten weder eine bessere Gesellschaft, noch einen besseren Menschen, sondern wurden und werden unter anderem für Kolonialisierungen im Namen von Vernunft oder Technokratie eingesetzt.

Potenziale posthumanen Theaters

Wird das Performen des Digitalen aus der Perspektive der Aufklärung und eines aus dieser gespeisten Kulturpessimismus betrachtet, dann wird man dieses wohl nostalgisch-erschüttert ablehnen. Begegnet man ihm aber forschend, neugierig, offen, interessiert und fragend, dann sind die aktuellen Performances eine wichtige Inspiration für die Auseinandersetzung mit digitalen Kulturen sowie ein Quell des Um- und Neu-Denkens für eine nunmehr zu antizipierende posthumane, d. h. mehr-als-nur-menschliche Existenz. Dabei geht es nicht darum, diese rundherum und unbefragt nur gut zu heißen, denn es gibt sicher viele kritische Punkte und Schattenseiten der posthumanen Konstitution. Zu denken wäre etwa an hemmungslose und mit Täuschungen operierende Überwachung, in Programme eingelassene sexistische und rassistische Vorurteile, die gnadenlose Ökonomisierung von Daten oder die freiwillige Unterwerfung

¹ Teil 1 dieses Textes erschien in Teilen und in leicht veränderter Fassung zuerst in *Schultheater* 41/2020. Der gesamte Text erschien zuerst in einer leicht gekürzten Fassung und in slowakischer Übersetzung in der Theaterzeitschrift *Časopis kód*, Bratislava, Heft 5-6/2020, <https://www.theatre.sk/projekty/casopis-kod/aktualne-cislo>.

menschlicher Agierender unter die vermeintliche Sorge technischer Dinge, die diese – geschickt in Techno-Zauber verdeckt – vor allem als Datengeber brauchen. Zugleich liegen in digitalen Kulturen aber Potenziale für eine nötige De-Humanisierung, das heißt für eine Relativierung des herrschaftsbesessenen Menschen der Aufklärung, die es zu erkunden und zu bergen gilt. Die Relativierung bezieht sich z. B. auf die vermeintliche Autonomie des Individuums, die ob der geteilten Handlungsmacht mit technischen Dingen in digitalen Kulturen obsolet wird. In diesem Umstand liegt die Chance, dass die Existenz in Handlungsensemble auch ein techno-ökologisches Bewusstsein des Menschen auslösen könnte, das ihn in einem Relationsgefüge mit anderen Menschen, Tieren, Pflanzen und Böden verankert. Dieser Techno-Ökologismus wäre dann eine Option des Denkens und Handelns, mit dem eine Rettung der Erde sowie gerechte soziale Verhältnisse avisiert werden könnten. Mit Vorurteilen und Ausgrenzungen belastete Programmierungen könnten mithin in diesem Verständnis des Posthumanen in dekoloniale Softwareprojekte, Praktiken und Narrative überführt werden.

Aktuelle Stücke

Theater und Performancegruppen, die sich digitalen Technologien zuwandten, arbeiten nun auch seit ein paar Jahren intensiv an der Erforschung dieser Umstellung auf ein posthumanes Theater. Damit bieten sie neue Modelle und Begriffe für die Auseinandersetzung mit digitalen Kulturen an.

Richtungsweisend sind etwa Inszenierungen von Kay Voges und Alexander Kerlin, in denen posthumane Narrative erdacht und getestet werden. So wurden etwa in der sogenannten Simultanaufführung „Parallelwelt“ (2018) die Einmaligkeit des Menschen und seine Erkenntnisfähigkeit grundlegend quantenphysikalisch hinterfragt. In „Das Goldene Zeitalter“ (2013) entstanden die Spielszenen ausgehend von durch eine Datenbank vorgeschlagenen Szenen, sodass von freier Wahl oder künstlerischer Genialität keine Rede mehr sein kann. Das Internet-Stück „Don't be evil“ (2019) schließlich verschüttete die Schauspieler*innen in einer Orgie von Bildern, Motti, Technohypes und virtuellen Präsenzen, die jeglichen Versuch scheitern lassen, noch klare Ordnungen und Bedeutungszuweisungen anbringen zu wollen. Dieses Stück ermittelt nicht nur die Vorteile eines entkräfteten Deutungswillens, sondern es verhält sich zugleich kritisch zu Hasstiraden im Internet. So verweist es auf die für digitale Kulturen konstitutive *Ambivalenz*, mit der Potenziale und problematische Effekte der technologischen Umwelten sowie der posthumanen Narrative immer zugleich und nebeneinander existieren und andauernd auszutarieren sind. In diesen Arbeiten geht es mithin um Kooperationen von technischen Operationen und menschlichen Performances, in denen beide untrennbar verbunden sind und etwas Eigenes bilden, sodass sie sehr zu Recht als *posthuman* zu bezeichnen sind.

Die techno-humane Verquickung zeigt sich besonders deutlich bei Marco Donnarumma, der in seinen Stücken mit sogenannten smarten, robotischen Teilen symmetrische techno-humane Handlungsensembles entstehen lassen will. Performances mit Virtueller Realität, wie sie die *Cyberräuber* herstellen, oder immersive Theaterformen lassen schließlich die immer schon porösen Grenzen zwischen Wirklichkeiten nachhaltig brüchig werden, um wagemutig auf rituelle Formen der Vergemeinschaftung zu setzen. Diese haben wenig mit vernunftbasierten Handlungsensembles zu tun, sondern stellen diese vielmehr auf freiwillige Unterwerfungen und affektive Bindungen um.

Ordnung der Ambivalenz

Theater und Performance mit digitalen Technologien und Medien liefern mithin Vorschläge für neue Beschreibungsformen sowie für Neuordnungen von Mensch, Handeln, Denken und Sozialität. Vernetztheit und Verbundenheit werden federführend, aus denen es kein Aussteigen mehr gibt, sodass man sich damit arrangieren und einen Vorteil ziehen muss.

Diese Entwicklung ist nicht neu, sondern sie währt seit den 1950/1960er Jahren, als im Zuge der Kybernetisierung Mensch und technische Systeme wie Telekommunikation, Raumfahrt, Verkehr, Verwaltung oder Fabriken in kooperative Verhältnisse gebracht und dabei tradierte, moderne Vorstellungen vom autonomen Subjekt und einem instrumentellen Status von Technik obsolet wurden. Theater und Performance reagierten zu dieser Zeit mit einer performativen Entfesselung technischer Dinge und einer Neubestimmung menschlicher Agierender als Ermöglichen technologischer Performances (Vgl. Leeker 2017). Neu ist in digitalen Kulturen, dass in ihnen diese posthumanen Handlungsensembles alltäglich und vor allem z. B. in technischen Assistenzsystemen existenziell geworden sind, sodass man ihnen nicht mehr entweichen kann und sich ihnen gleichwohl mehr als dankbar unterwirft.

Es gilt mithin aus nur negativen Sichtweisen auf das Abhandenkommen des Humanen herauszutreten und zunächst die Neuordnung der Organisation von Gesellschaft sowie von Erkenntnisweisen in digitalen Kulturen zu erkunden. Diese können bisher auch in der geisteswissenschaftlichen Forschung noch nicht beschrieben werden, da schlicht die Begriffe dafür fehlen. Gemeinsames Forschen zwischen Wissenschaften und Künsten wäre mithin angeraten, um Klärungen in der transformatorischen Phase zu finden. Diese Re-Orientierung steht allerdings vor einigen großen Herausforderungen. So ist in digitalen Kulturen das Ende von Kritik zu verzeichnen, die von einer Technik der Distanzierung und Reflexion zu einer Eskalation von referenzlosen rhetorischen Tiraden als Ausschüttungen des Politischen in Exzessen von Lügen, Liken oder Shitstormen geworden ist. Eine auf Dauer gestellte reine Empörungslogik zieht die Suchenden in ihren Bann. Zudem ist das posthumane Narrativ von einer verteilten Handlungsmacht zwischen menschlichen und technischen Agierenden da problematisch, wo es mit dem Forcieren von zur Totalität drängenden Konnektivierung in digitalen Kulturen

parallel läuft. Die Posthumanisierung könnte deshalb eher, zumindest aber auch, der Erzeugung menschlicher Agierender als Datengeber dienen denn als Denkfigur einer techno-ökologischen Integration. Schließlich ist zu beachten, dass Erkennbarkeit grundlegend irritiert ist, da technische Vorgänge auch von Expert*innen nicht mehr nachvollzogen und verstanden werden können.

Auch die Versuchsanordnungen in posthumanen Performances sind in diesem Kontext sicher äußerst ambivalent, denn sie arbeiten mit ihren Narrativen den technologischen Bedingungen digitaler Kulturen zu. Sie sind aber da eine Chance, wo das posthumane Performen im Digitalen mit großer Offenheit sich selbst und aufgeklärte Voreinstellungen radikal aufs Spiel setzt.

Spekuliert!

Schließlich sei für die Rezeption und Verarbeitung dieser posthumanen Performances die ästhetische Technik der Spekulation empfohlen. Was wäre, wenn z. B. die posthumanen Kooperationen neue Vorstellungen von Mensch und Technik zuließen, wie etwa die, dass Suchmaschinen Diversität erzeugen könnten oder Handlungsgemeinschaften sich gegenseitig bereichern und Ausgrenzungen oder Deutungshoheiten unterlaufen würden. Was wäre, wenn in Zukunft in diesem Sinne posthuman performt würde?

Teil 2. Cut. Corona

Mitte März 2020 wurde in Deutschland der sogenannte Lockdown im Rahmen der Coronapandemie ausgerufen, mit dem das öffentliche und wirtschaftliche Leben zum Erliegen kam. Damit wurden Theater und Performance zu einer sicherlich ungewollten Digitalisierung gezwungen, mit der der Verlust von Live-Ko-Präsenz kompensiert werden sollte. Es entstanden unterschiedliche Formate, oftmals mit Zoom, um online, alleine oder als Gruppe, zu performen, zu erzählen, zu musizieren oder zu tanzen. Da Live-Ko-Präsenz allerdings als Lebenselixier von Theater gilt, waren und sind diese Unterfangen schwierig und es wird auf die Rückkehr zum analogen Betrieb gehofft. Vor diesem Hintergrund wurde Theater in der Krise schnell zum Statthalter des sozialen Wesens „Mensch“. Aus der Perspektive der Posthumanisierung könnte man einen anderen Blick entwickeln und andere Konzepte ersinnen. Von Interesse ist, dass die bis dato rein spielerisch entworfenen und erprobten Ideen eines posthumanen Theaters nun psycho-sozial und ökonomisch existentiell wurden. Um diesen Umstand fruchtbar zu machen, gälte es allerdings, sich gerade von der techno-logischen Nachahmung von Liveness zu lösen. Dieses Unterfangen kann nämlich nur scheitern, da Digitalisierung nicht Ko-Präsenz, sondern nur Ko-Absenz oder Präsenz-/Handeln-in-Distanz erzeugen kann. Es muss mithin um Übersetzungen gehen (Vgl. auch: Heinke; Shnayien; Sprenger; Wippich 2020), aus denen ein veritables posthumanes Theater und Performen entstehen könnte.

Good bye Liveness. Think: Distant Socialising

Theater und Performance können in den digitalen Plattformen die Ko-Präsenz nicht simulieren, weil sich zum einen analoge Körperlichkeit digital nicht übertragen, sondern nur übersetzen lässt. Zum anderen ist die für einen synchronen Austausch nötige Echtzeit technisch nicht möglich, weil es auf Grund der Übersetzungen immer zu zeitlichen sowie darstellungstechnischen Verschiebungen kommt; und seien sie noch so gering. Ein Ausgangspunkt für einen anderen Zugang zur Absenz-der-Präsenz ist eine Unterscheidung des Soziologen Steffen Mau (Mau 2020). Er macht deutlich, dass physische Anwesenheit von sozialer zu unterscheiden sei und letztere durchaus auch in (technologischer) Absenz stattfinden könne, z. B. in Fernbeziehungen oder in der Kommunikation über Briefwechsel. Wir hätten Formen von „distant socialising“ zu erlernen, so Mau weiter (ebda.), die als Nähe mit denen zu verstehen und auszubuchstabieren sind, die fern sind (ebda.).

Dieses „Fernnähe“ hatte Kay Voges im bereits erwähnten Stück „Parallelwelt“ schon vor der Krise erprobt und damit das Repertoire von zur Verfügung stehenden Konzepten und Praktiken für Nähen und Fernen im Theater erweitert sowie deren psycho-technische Bedingungen erkundet. Hieran könnte man anschließen. Die Aufführung war gleichsam eine philosophisch-theaterästhetische Etüde zu einem posthumanen Erzählen und Performen von Präsenz. Sie fand nämlich über Breitbandtechnologie gestreamt gleichzeitig am Berliner Ensemble und am Theater Dortmund statt. Die Spielszenen wurden von Livekameras aufgenommen und am je anderen Ort auf großen Leinwänden als Video projiziert. Es wird die Geschichte von „Fred“ erzählt, der in Berlin gerade geboren wurde, während er in Dortmund als alter Mann starb. In der Mitte des Stücks fand Freds Hochzeit an beiden Orten statt und die Figuren entdeckten ihr verwirrendes und jegliche Form von Subjektivität und Identität torpedierendes paralleles Dasein.

In diesem telematischen Spiel wird also Theater selbst als Ort der Ko-Präsenz von Schauspieler*innen und Zuschauer*innen (Vgl. exemplarisch Fischer-Lichte 2008) aufs Spiel gesetzt und in technologischer Ko-Absenz sowie im Handeln-in-Distanz unterlaufen. Statt räumlicher Ko-Präsenz ist im posthumanen Performen die Gleichzeitigkeit für Theater konstitutiv, die nicht mehr unbedingt der räumlichen Nähe bedarf. Damit wird in „Parallelwelt“ zugleich ein anderes Modell von Sozialität vorgeschlagen. Sie ist nicht mehr an das unmittelbare Beisammensein menschlicher Gemeinschaft gebunden, sondern an technologische Vermittlung. Diese macht Ko-Präsenz und Live-Interaktion zur einer von vielen Formen von Sozialität. Entscheidend ist dabei, dass die direkte zwischenmenschliche Interaktion nun mit Hilfe von Selbstaffizierung stimuliert und simuliert wird, die Sozialität vor allem imaginiert und individual-physisch materialisiert. Man stellt sich etwa vor, wie eine Berührung sich anfühlt. Auf dieser Grundlage kann

dann ausgerechnet die technologisch korrumpierte Liveness eine sorgsame Nähe zum anderen herstellen. So beschreibt Kay Voges in einem Gespräch mit der Autorin², dass in „Parallelwelt“ die Zeitverzögerungen der Breitbandverbindung zu einer erhöhten Aufmerksamkeit und Rücksichtnahme der Spieler*innen füreinander geführt hätten. Diese Erfahrung könne man, so Voges weiter, ausbauen und Technologie nutzen, um eine solidarische und rücksichtsvolle globale Gesellschaft zu denken.

Wider die Geschichtsvergessenheit!

An diese Forschungen könnten die digitalen Versuche von Theater und Performance in der Coronakrisenzeit anschließen und nach Formen einer digitalen Übersetzung des distant socialising zu suchen. Manche haben schon vorgeschlagen, dass eine interessante Option der Online-Performances darin läge, Zuschauer*innen zu involvieren, indem sie etwa ein Streaming live kommentieren können oder wie in Gaming Performances nunmehr z. B. online eine Person suchen statt im realen Raum (Vgl. machina eX, Lockdown 2020); vielleicht ein möglicher Anfang?

Es sollte bei weiteren Experimenten allerdings nicht vergessen werden, dass die aktuellen Versuche zum digitalen Theater keinesfalls neu erfunden sind, sondern vielmehr eine Vorgeschichte haben, die derzeit ausgeblendet ist. Das Experimentieren mit einem technologischen Theater im Kontext digitaler Kulturen währt nämlich seit den 1960er Jahren (vgl. Leeker 2017). Diese Geschichte ist letztlich als die der hier skizzierten Posthumanisierung zu rekonstruieren, die von Anthropologie und Epistemologie bis hin zur Ästhetik und zum Politischen reicht (Vgl. Leeker 2020). Erst mit dieser Kontextualisierung können die „Performances im Digitalisierungszwang“ überhaupt verstanden und evaluiert werden. Dieser Umstand wurde von den Protagonist*innen dieser Performances, die oftmals aus dem Bereich des institutionalisierten Theaters kommen, nicht zum Kenntnis genommen; gerade so, als sei seit März 2020 das Rad neu erfunden worden.

Gleichwohl haben sich Vertreter*innen der Avantgarde in die Versuche zum „Onlinetheater in Corona-Zeiten“ eingemischt und ob ihrer Erfahrung und Expertise interessantere und für eine Redefinition von Theater und Performance in digitalen Kulturen richtungsweisendere Ergebnisse hervorgebracht als es die notorische Übersetzung von „Live-in-Zoom“ leisten kann. Richtungsweisend ist etwa die Performance „Pandemic Encounters“ von Paul Sermon (Sermon 2020). Der Künstler schloss an seine seit den 1990er Jahren währenden Versuche zu telematischen Performances in einem sogenannten „Third Space“ an, mit denen vor allem eine techno-logische, telematische Körperlichkeit, Kognition und Handlungsfähigkeit erprobt wurde.

² Aus einem Gesprächsprotokoll der Autorin zu einem Austausch mit Kay Voges, 7.2. 2020, Volksbühne Berlin.

Die derzeit ablesbare Geschichtsvergessenheit ist symptomatisch und zugleich nützlich für digitale Kulturen, deshalb aber nicht weniger problematisch. Sie hängt mit deren Zeitregime zusammen, das auf die Zukunft fixiert ist, die doch zugleich immer schon längst eingetroffen sein soll (vgl. hier und zum Folgenden auch Pias 2019). Auf diese Weise ist jede Phase der Digitalisierung zu einem unbedingten und oft blinden Aktionismus verpflichtet, um den Anschluss an die schon jetzt entwickelte digitale Zukunft nicht zu verlieren; ein unausgesetztes Wettrüsten entsteht. Um sich diesem Regime zu entziehen, ist die historische Orientierung Pflicht!

Hack Filterbubbles. Think: Distant Socialising globally

Ein zweiter Aspekt ist auffällig in den Arbeiten zur erzwungenen Digitalisierung von Theater und Performance, die posthuman überschritten werden könnten. Indem Theater versucht, Ko-Präsenz zu simulieren und damit das besonders Menschliche gegen das Technische und Technokratische hoch zu halten, scheinen sie zugleich ungewollt inhuman zu werden. Denn sie verlieren das, was doch ein menschliches Wesen auszeichnen sollte, nämlich ein soziales Denken und Empfinden, das auch zu Solidarität im Sinne der Abstraktion von sich selbst fähig ist. Das Online-Performen bezieht sich bisher aber zumeist auf die Darlegung sowie die Auseinandersetzung mit der eigenen Person und der nahen Umwelt. So schreiben Forced Entertainment zu ihrem extra für die Coronalage entwickelten Stück **„End Meeting For All“**: „With members of the group calling in from their separate home bases in Sheffield, London and Berlin, the familiar grid of screens is soon beset by technical difficulties and awash with creative misunderstandings. There are fake tears and bad wigs, missed connections, smeared make up and glimpses from the window as well as an unsteady stream of interruptions by cats, noises in the corridor and ghosts.“ (Forced Entertainment 2020).

Mit dem Rückzug auf die eigenen vier Wände sowie selbstbezügliche Empfindlichkeiten und Befindlichkeiten erzeugt Theater eine Filterblase für den doch sehr engen Kreis der Kultur- und Theaterfreunde. Eine interessante Option wäre, das Motto von „Distant Socialising“ im Hinblick auf die technologischen Möglichkeiten der global vernetzten Infrastrukturen digitaler Kulturen auszulegen und das meint, soziale Nähe-in-Distanz herzustellen. Ein Ansatzpunkt und ein Anlass für diesen Zugang sind die, wie sie genannt werden können, Corona-Politiken, mit denen Klassenverhältnisse (Reckwitz 2020) sowie Rassismus (Arndt) deutlich werden. So sind z. B. Social Distancing, Hygiene oder Home-Office nicht für alle möglich, weil sie vielleicht gar kein „Zuhause“ haben; geflüchtete Menschen in den Camps werden in geradezu rassistischer Weise in der Krise behandelt; in den USA erliegen bestimmte Gesellschaftsschichten eher dem Virus als andere, weil sie in einem System leben, das keine krankensicherungs-technische Solidargemeinschaft kennt. Weitere Beispiele wären hinzuzufügen.

Natürlich wäre ein solches Projekt sehr problematisch und voller Tücken, denn es gälte, sich der Verführung zu entziehen, über Menschen und Verhältnisse zu sprechen, die man nicht kennt. Es wäre aber doch zumindest im Sinne einer medialen Ethnografie ein Sprechen, Betrachten und Zeigen der Bildlichkeiten und Geschichten möglich, die in den Medien über Corona-Politiken erscheinen und über das Internet global kursieren. Ebenso sind Projekte denkbar, die mit höchst diversen Gruppen aus unterschiedlichen Ländern stattfinden.

Diese potenzielle Weite aber schrumpft in den aktuellen Versuchen in Blasen des Gleichen; technisch wie inhaltlich wird alles „zoomatisch“. Vor diesem Hintergrund wäre es einen Versuch wert, die Ungleichheiten in Online-Theater und Performances zu vermitteln und sich so auch über die Krise hinaus neue Formate und Ästhetiken eines digitalen und nicht ko-präsenten Theaters zu erschließen.³

Martina Leeker ist Medien- und Theaterwissenschaftlerin, Theatermacherin, Theaterpädagogin. Sie unternimmt Forschung mit Kunst für: Epistemologische Apparate/Performing Knowledge sowie für Speculation-Labs für fragile Widerständigkeit. Sie war Juniorprofessorin an der Universität Bayreuth, Senior Researcher an der Leuphana Universität Lüneburg und Gastprofessorin für Medienwissenschaft an der Bauhaus Universität Weimar sowie für Theaterpädagogik an der Universität der Künste Berlin. Forschungsbereiche sind: Digitale Kulturen, Performativität und Digitalität, Theater und Medien, Art and Technology, Mimesis, Kritik, Künstlerische Forschung.

Websites: <https://martina-leeker.de/>, <http://projects.digital-cultures.net/e-i/>.

Bibliographie

Arndt, Susan (2020), Privilegien in Corona-Krise: Das Ende der Überlegenheitsarie, in: TAZ, 21.04.2020, <https://taz.de/Privilegien-in-Corona-Krise/!5677150/>.

Fischer-Lichte, Erika (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, London, New York: Routledge

Forced Entertainment, 2020, End Meeting For All, <https://www.forcedentertainment.com/projects/end-meeting-for-all/>.

Christian Heinke; Mary Shnayien; Florian Sprenger; Uwe Wippich, (2020). Lehre unter besonderen Bedingungen. Leitfaden zur temporären Umstellung der Lehre auf Online-Formate, https://media-rep.org/bitstream/handle/doc/14513/Heinke_ea_2020_Lehre-unter-besonderen-Bedingungen_.pdf?sequence=3&isAllowed=y.

Leeker, Martina (2017). Performing (the) digital. Positions of critique in digital cultures, in: Eds. Leeker, Martina, Imanuel Schipper and Timon Beyes, *Performing the digital: Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Digital society, Bielefeld: transcript, pp 21-59.

Leeker, Martina (2020) Theater, Performance und Digitalität. Posthumanisierung und die Ordnung der Ambivalenz. In: Hg. Judith Ackermann et. al., *Postdigitale Kunstpraktiken. Digital informierte Kunst und ihre Potentiale für die kulturelle Bildung*, Springer: Wiesbaden (forthcoming: Winter 2020).

Mau, Steffen, (2020). Unterschied zwischen physischer und sozialer Nähe Social Distancing ist irreführend, es gibt einen passenderen Begriff, in: Tagesspiegel Berlin 1.4.2020, <https://www.tagesspiegel.de/politik/unterschied-zwischen-physischer-und-sozialer-naehe-social-distancing-ist-irrefuehrend-es-gibt-einen-passenderen-begriff/25699794.html>.

Pias, Claus. (2019). Gestern und morgen sind abgeschafft, In *Frankfurter Allgemeine Quarterly*, Ausgabe 04: 109 – 114.

³ Ich selbst werde dieses schwierige Unterfangen in Seminaren zum „Distant Socialising Globally“ unternehmen.

BDAT Jahresthema 2020 // Darstellende Künste und Digitalisierung

Reckwitz, Andreas, (2020), Wie verändert die Pandemie die Gesellschaft? „Die Corona-Krise spaltet die sozialen Milieus neu“, in: Der Tagesspiegel, 13.4.2020, <https://www.tagesspiegel.de/wissen/wie-veraendert-die-pandemie-die-gesellschaft-die-corona-krise-spaltet-die-sozialen-milieus-neu/25734516.html>.

Webseiten

Pandemic Encounters, Paul Sermon, Mai 2020 <http://paulsermon.org/pandemic-encounters/>, <https://thirdspacenetwork.com/pandemic-encounters/>.