



Tagung

› Strukturwandel des Publikums?

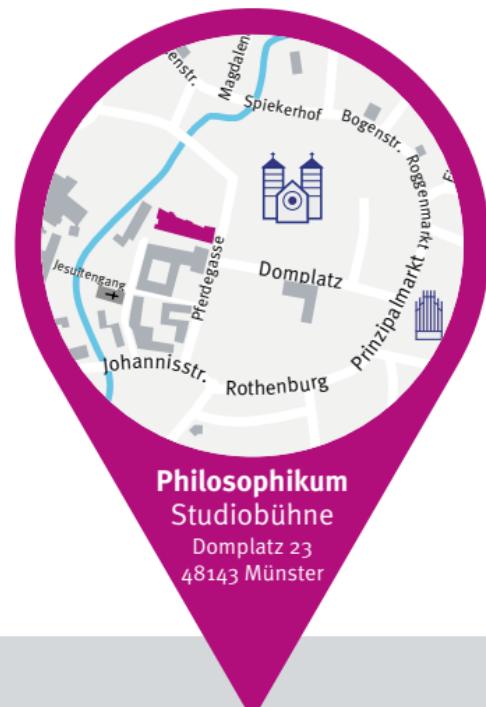
Konsequenzen des digitalen Wandels
für den Zugang zum Theater

5.–7. Februar 2026

› Strukturwandel des Publikums?

Im Zentrum der Tagung steht die Auseinandersetzung mit dem **Wandel des Theaters in der Gegenwart**. Zuschauer:innen und Akteur:innen teilen nicht mehr in allen Fällen denselben physischen Raum; die unmittelbare Ko-Präsenz wird durch digitale Formate verändert. **Neue mediale Formen der Rezeption** wie Theater-Streamings, hybride Aufführungen, immersive Räume oder interaktive Vorstellungen modifizieren nicht nur das Verhältnis von Bühne und Publikum, sondern werfen auch die Frage auf, wer Theater macht – und für wen Theater gemacht wird. „High-Class-Theater“ für ein Publikum im Anzug oder Abendkleid wird zunehmend von **niedrigschwelligen, experimentellen Formaten** abgelöst, in denen das Publikum mitunter selbst Teil des Geschehens wird – etwa durch VR-Inszenierungen wie *Die Wand (360°)* des Schauspiels Essen oder durch partizipative Stücke der deutsch-schweizerischen Gruppe *Rimini Protokoll*.

Diese Entwicklungen motivieren die Leitfrage der Tagung: **Wie verändert der digitale Wandel die Zugangsbedingungen zum Theater?** Im Fokus stehen dabei sowohl neue Möglichkeiten der Teilhabe als auch potenzielle Herausforderungen, die sich für das Theater ergeben. Wir möchten untersuchen, wie sich Ästhetik und soziale Funktionen des Theaters durch digitale Transformationen verändern und welche Konsequenzen dies für das **Verhältnis zwischen Bühne und Publikum** mit sich bringt. Stellt das Theater ungeachtet des vermehrten Einsatzes digitaler Technologien noch ein eigenständiges Medium oder eine eigenständige Kunstform dar oder rückt es zunehmend in die Nähe von Film und Gaming?



› Programm

Donnerstag, 5. Februar 2026

15:00 **Begrüßung und Einführung**
Lisa-Maria Meier, Finn Marz

Erstes Panel:
Digitale Bühnen – Chancen eines neuen Zugangs
Moderation: Lisa-Maria Meier

15:15 **Theater im digitalen Zeitalter – wozu?**
Reinold Schmücker (Universität Münster)

16:15 Kaffeepause

16:30 **Spatial Encounters – Virtuelle und hybrid-reale Kulturerlebnisse**
Pablo Dornhege
(Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin)

17:30 **Körperliche Mit-Präsenz: Theater, Digitalität, Zeitlichkeit**
Heidi Liedke (Goethe-Universität Frankfurt)

19:00 Abendessen



Freitag, 6. Februar 2026

Zweites Panel: Theater digital praktizieren

Moderation: Josina Dehn

- 10:30 **Theater ist Werkstatt. Theater ist Forschung. Theater ist Zukunft.**

Marcus Lobbes

(Akademie für Theater und Digitalität Dortmund)

- 11:30 **No Limit? Barrierefreiheit, Inklusion und digitales Theater**

Nina Mühlemann, Yvonne Schmidt,

Thubten Jonas Shontshang (Berner Fachhochschule)

- 13:00 Mittagessen

Drittes Panel: Konvergenz von Theater, Film und Gaming

Moderation: Finn Marz

- 15:30 **SONA – Explorations in Sonic VR**

Dennis Scheiba und Adriani Botez (SONA)

- 16:30 **Ist das noch Theater? – Digitale Räume als Antwort auf analoge Grenzen**

Lukas Baueregger

(Staatstheater Augsburg: Digitaltheater)

- 17:30 Get together – Wine & Cheese

- 19:00 **Abendprogramm in der StudioBühne**

Impro-Duo von „Momentum“

(Laura Berkemeyer und Christian Berlin)



Samstag, 7. Februar 2026

Viertes Panel:

Zur Ontologie des digitalen Theaters

Moderation: Jolanda Saal

10:30 Begriffswandel des Theaters

Lisa-Maria Meier (Universität Münster)

11:30 Eine Ontologie der Autorschaft an (digitalen) Theaterstücken

Nicolas Kleinschmidt
(Landesinstitut für Schule, Bremen)

12:30 Abschließende Bemerkungen

Lisa-Maria Meier, Finn Marz

13:00 Abschiedssnack



› Wissenschaftliche Leitung

Lisa-Maria Meier und Finn Marz

Die Tagung ist eine Veranstaltung der Kolleg-Forschungsgruppe „Zugang zu kulturellen Gütern im digitalen Wandel“, gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG).

› Kolleg-Forschungsgruppe

Der digitale Wandel hat die Bedingungen des Zugangs zu den Beständen von Archiven, Sammlungen und Museen, zu Werken der Kunst und zu Bildern, Texten und Klängen aller Art grundlegend verändert und wird auch künftig neue Weisen ihrer Produktion, Reproduktion und Rezeption bedingen.

Die Kolleg-Forschungsgruppe „Zugang zu kulturellen Gütern im digitalen Wandel“ erforscht die Chancen und Risiken der neuartigen Formen des Zugangs zu kulturellen Gütern, die der digitale Wandel ermöglicht. Ihr Arbeitsprinzip ist die intensive Kooperation mit Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland („Fellows“), die zu Forschungsaufenthalten nach Münster eingeladen werden.

Kolleg-Forschungsgruppe

„Zugang zu kulturellen Gütern im digitalen Wandel“

Universität Münster

Domplatz 23

48143 Münster

+49 251 83-24173

kfg.zugang@uni-muenster.de

uni.ms/kfg-zugang



Gefördert durch



Deutsche
Forschungsgemeinschaft

ACCESS
Kolleg-Forschungsgruppe
Zugang zu kulturellen Gütern
im digitalen Wandel

ZUGANG