

# Die Technologie

Virtual Reality und Augmented Reality sind 'the next big thing':

- Oculus Rift, Projekt Morpheus, Microsoft HoloLens, Valve Vive, Google Glasses, ...
- Project Beyond, 360°-Kameras, Moved Reality-Lösungen
- In 2015 und 2016 kommen eine Fülle von Hardware-Veröffentlichungen, die nicht nur die Unterhaltungsindustrie verändern, sondern auch die Arbeitswelt.
- Welche Technologie sich durchsetzen wird ist unklar. Aber am Ende steht vermutlich ein einheitliches Datenformat und eine Vielzahl von Input- und Output-Interfaces...

... und sehr viele Nutzer von VR.

*remote*  
  
*theater*

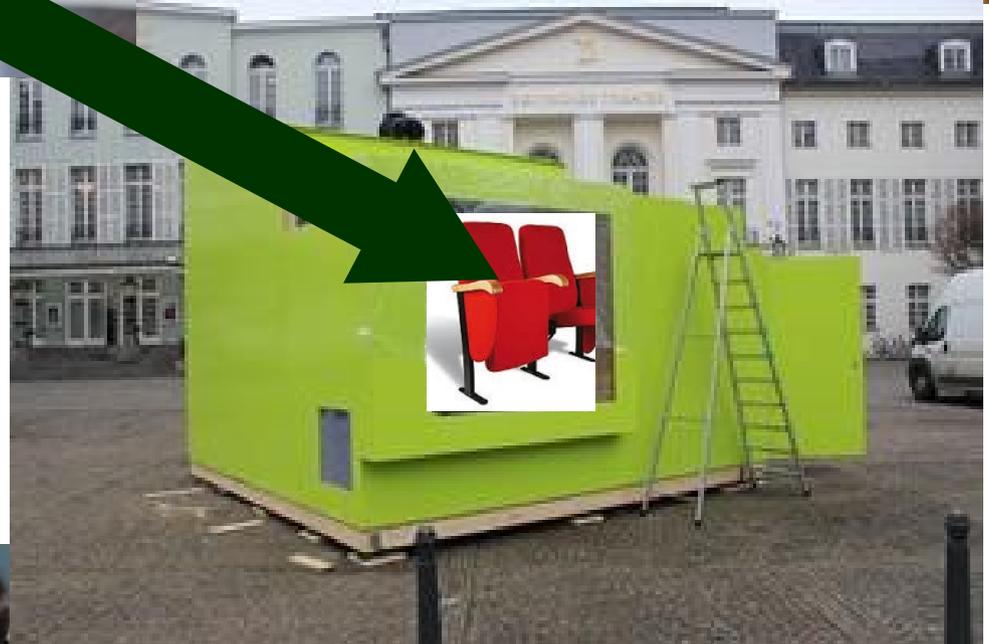
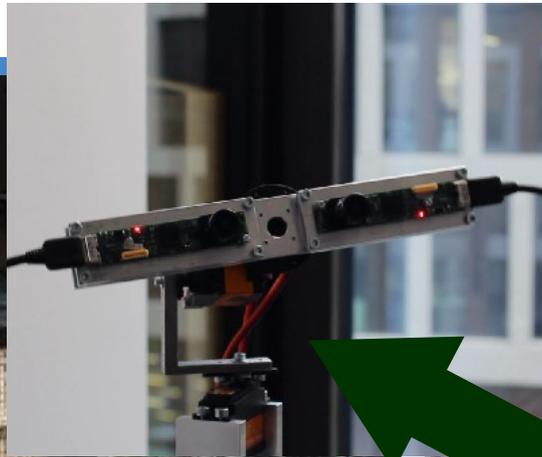
# Die Anwendung

- Die Diskussion über Theater Livestreaming ist eine Diskussion über die Technik von gestern und eine Diskussion, die in der Defensive geführt wird.
- Die Technik von gestern wird den Ansprüchen und den Besonderheiten des Theaters nicht gerecht.
- Wenn man von der Einzigartigkeit des Theaters überzeugt ist, muß man die Initiative in der Diskussion wiedergewinnen.
- Mit der Direktübertragung aus dem Theatersessel auf den Vorplatz zeigen wir Technik von heute und eröffnen die Debatte über Streaming von morgen.

Video

*remote*  
↔  
*theater*

# Die Anwendung



remote  
↔  
theater

# Die Chancen

- Die Initiative in der Livestreaming-Diskussion gewinnen und die Agenda bestimmen.
- Künstlerische 'Forschung' ermöglichen, Technik ausprobieren und lernen, was möglich ist.
- Berlin ist eine zunehmend internationale Stadt und ein High-Tech-Hub: dies muß man nutzen!
- Publikum erweitern, neues Publikum gewinnen: die deutschen Theater national und global.
- Besonders interessant, aber potenziell gefährlich: Commodifizierung des Theaters. Quo vadis?

*remote*  
  
*theater*