

PERFORMING ARTS PROGRAMM BERLIN

Reader zum Think Tank
„Freie Szene und Digitalität“

2. Mai 2023, 15:00 – 20:00 Uhr
Technologiestiftung Berlin

Hinweis zum Reader und der Materialsammlung

Dieser Reader ist entstanden im Rahmen des Think Tanks „Freie Szene und Digitalität“, der in Kooperation mit der Technologiestiftung Berlin im Mai 2023 durchgeführt wurde.

Es handelt sich hierbei um eine Textsammlung, die einen Einblick in die Arbeits- und Denkfelder der Autor*innen im Mai 2023 gibt und Grundlage bilden kann für weiteren Austausch.

Wir wünschen viel Spaß bei der Lektüre und freuen uns über weitere, angeregte Gespräche.

Viele Grüße
das Team des Performing Arts Programms

Freie Szene und Digitalität

Liebe Akteur*innen,

seit der Gründung 2013 beschäftigt sich das **Performing Arts Programm Berlin** neben vielen anderen Themen auch explizit mit Digitalität und Digitalisierung in den darstellenden Künsten. Die 2016 gegründete **Performersion** hat jährlich aktuelle künstlerische Entwicklungen und wichtige Diskurse gebündelt und weitergedacht. Es wurden praktische Weiterbildungs- und Beratungsangebote rund um Technik und Digitalität geschaffen und mit verschiedensten Kooperationspartner*innen – unter anderem der **re:publica**, der **Technologiestiftung Berlin**, dem **A Maze Festival** und dem Kollektiv **OutOfTheBox** – Fragen von digitalen Archivierungstechniken, Partizipation und Solidarität im digitalen Raum, Urheberrecht, spartenübergreifendem Wissenstransfer und vielem mehr nachgegangen. Ziel war und ist es, Künstler*innen durch Vernetzung, Wissenstransfer und Qualifizierungsangebote zu stärken.

Die Pandemie hat vieles verändert. Es ist Zeit zu fragen, wie es um aktuelle Produktions- und Arbeitsbedingungen in den digitalen darstellenden Künsten steht. Welche Bedarfe sind sichtbar(er) geworden? Wer sieht sich welchen Herausforderungen gegenüber? Wer hat welche Lösungen parat und wie kann das Performing Arts Programm Berlin die Freie Szene in Hinblick auf digitale Kunst- und Arbeitsformen sowie Digitalisierungsprozesse weiter unterstützen? Diese Fragen möchten wir nicht allein beantworten – und so ist dieser Reader entstanden: als eine Sammlung von Texten, die Baustellen beleuchten, Fragen stellen und zum gemeinsamen Austausch anregen.

Dieser Reader soll einen ersten Eindruck vermitteln und den Teilnehmer*innen des Think Tanks „Freie Szene und Digitalität“ erste Gesprächsgrundlagen liefern. Er erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder darauf, alle Aspekte dieses Arbeitsfelds in den freien darstellenden Künsten abzubilden.

Der **Think Tank „Freie Szene und Digitalität“** findet am 2. Mai 2023 in Kooperation mit der Technologiestiftung Berlin statt. Wir freuen uns auf den Austausch und weitere gemeinsame Schritte.

Sarah Stührenberg & das Team des Performing Arts Programm Berlin

Kultur digital machen? Gemeinsam geht das besser!

Liebe Think-Tanker*innen,
im chronisch ressourcenknappen Berliner Kulturbetrieb werden digitale Lösungen oft mit der heißen Nadel gestrickt – auch in der Freien Szene. Erstmal geht das gut: Für viele Projekte und Einzelkünstler*innen ist der Einsatz digitaler Tools bereits Alltag. Sowohl auf der Bühne als auch dahinter. Im Alleingang mit dem schnellen Takt digitaler Entwicklungen Schritt zu halten, bleibt dennoch eine Mammutaufgabe.

Um **Berlins Kulturszene dabei zu unterstützen, nachhaltig und bedarfsorientiert digitaler zu werden**, hat die Technologiestiftung Berlin in Kooperation mit der Senatsverwaltung für Kultur und Europa 2018 das Projekt **kulturBdigital** ins Leben gerufen.

Wo drückt der digitale Schuh? Wo gibt es schon Expertise und wo fehlt es an grundlegenden Informationen und Praxiswissen? Zu diesen Fragen gehen wir in den Austausch mit der Berliner Kulturszene. Auf der Basis unserer Befragungen bieten wir Workshop- und Austauschformate an und bauen eine digitale Wissensressource auf. Dabei bleibt **unser Vorgehen** iterativ und richtet sich immer wieder aufs Neue an **euren Wünschen und Herausforderungen** aus. Die spielen wir auch zurück in die Verwaltung, um Ideen für weitere bedarfsorientierte Maßnahmen anzustoßen. Am besten lernt man von Menschen, die vor den gleichen Herausforderungen stehen. Ob Literatur, Theater, Musik oder Kunst, ob Solokünstler*in oder große Kultureinrichtung: **Bei unseren Veranstaltungen könnt ihr euch mit Akteur*innen aller Sparten austauschen** und von digitalen Vorreiter*innen inspirieren lassen. Oder Methoden und Tools kennenlernen, mit denen andere bereits erfolgreich arbeiten.

Einige unserer wiederkehrenden Themen sind: Auffindbarkeit und Teilhabe, digitale Arbeitsmethoden, Barrierefreiheit, digitale Tools für die künstlerische Praxis und die Kulturvermittlung. Auf kultur-b-digital.de findet ihr hierzu Leitfäden, Best-Practice-Beispiele und Impulsbeiträge.

Intensive Diskurse führen wir zu Wissenstransfer-Ansätzen, digitaler Teilhabe, (gemeinsamer) digitaler Infrastruktur und nachhaltiger Digitalisierung. Das Wissen und die Experimentierfreude der Freien Szene sind dabei immer wieder eine wichtige Impulsquelle für uns und der Austausch ist eine gegenseitige Bereicherung.

Annette (Kleffel), Silvia (Faulstich), Lara (Schulte) & Thorsten (Baulig)
kulturBdigital

kultur@ts.berlin

Inhalt

Gordon Dyballa: *Von der Bühne zum Screen*.....S. 5

Katharina Haverich: *Reflexionen im Vorfeld zum Think Tank „Freie Szene und Digitalität“*S. 8

Julian Kamphausen: *Freie Szene, Digitalität, freches Publikum und Feuerwehr*.....S. 10

Zinnia Nomura: *How to Digital Art?*.....S. 12

Hannah Perner-Wilson: *Mein Alltag in den darstellenden Künsten 2033*..... S. 14

allapopp: *Songs of Cyborgeisie – Extended*.....S. 17

Sarah Reimann & Lisa Mara Ahrens: *Das HAU Hebbel am Ufer und das PAP*.....S. 20

Tim Sandweg: *Die Räume der Möglichkeit. Gedanken zu digitalen darstellenden Künsten*.....S. 22

Sebastian Schlemminger: *Freie Szene und Digitalität – Bedarfe und Perspektiven*.....S. 25

Gloria Schulz: *Zwischen Utopie und Gegenwart*.....S. 28

Susanne Schuster: *(Post-)Digitale Freie Szene*.....S. 30

Kirsten Seeligmüller: *Verstetigung, Austausch, Vernetzung, Zugang*.....S. 33

Jeanne Charlotte Vogt: *Meine aktuelle Arbeitssituation*.....S. 37

Georg Werner & Markus Schubert: *Freie Szene und Digitalität*.....S. 40

Impressum.....S. 43

Von der Bühne zum Screen

// Gordon Dyballa

Die Nutzung von digitalen Technologien im Bereich der darstellenden Künste hat in den letzten Jahren stark zugenommen. Diese Angebote umfassen reale Inhalte und Live-Ereignisse, können aber ebenso als Hybrid-Event, also als digitales im materiellen Event, funktionieren. Dann findet ein reales Ereignis in einer kulturellen Einrichtung auf technischem Weg über einen digitalen Pfad den Weg zum Publikum. Diese Mittel erhöhen den Informationsaustausch zwischen Publikum und Bühne und integrieren eine interaktive Dimension, um Zuschauer*innen stärker in das Geschehen einzubeziehen oder eine Veranstaltung barrierefreier zu gestalten.

Während einige Künstler*innen bereits Erfahrung mit der Digitalisierung ihrer Kunstformen haben, ist für viele andere Künstler*innen die Anpassung an digitale Arbeitsformen und Technologien eine enorme Hürde. Dieses Know-How branchenintern zu entwickeln und zu teilen ist unverzichtbar, damit die Werke und deren Inhalte unabhängig und souverän sind. Diese neuen digitalen Methoden schaffen keinesfalls einen Ersatz für eine Live-Vorführung, rüstet diese aber mit neuen Ansätzen, um ein größeres Publikum zu erreichen und die Live-Erfahrung interaktiver oder wirtschaftlicher zu gestalten.

Social-Media-Plattformen wie Instagram und TikTok spielen derzeit eine wichtige Rolle bei der digitalen Bühne. Die junge Generation ist mit diesen Plattformen aufgewachsen. Besonders die Plattform TikTok hat auf junge Menschen eine große Wirkung, da sie in der Lage ist, eine hohe Aufmerksamkeit und Interaktion zu erzeugen. Die App bietet eine Vielzahl von künstlerischen Darstellungsformen, darunter Musik, Comedy und Tanz, um einige zu nennen. Dies macht TikTok zu einer der beliebtesten Social-Media-Plattformen für Jugendliche und junge Erwachsene weltweit. Durch ihre Reichweite und Popularität bietet sie eine niedrigschwellige Möglichkeit für Nachwuchskünstler*innen, ihre Kunst einem breiteren Publikum zu präsentieren und ihre Werke zu teilen.

Die Softwarelösungen von TikTok und anderen Anbietern machen es jedem von uns zwar einfach, in der digitalen Welt schnell Fuß zu fassen und mitzumischen. Doch vollen Zugriff auf den Datenfluss der Anwendungen, auf den Funktionsumfang einer Software und auch auf technischen Support lässt sich in der Regel nicht für Softwareprodukte erwarten, die für die Masse gemacht sind. Für ihre Livevideoportale verweisen die Social-Media-Plattformen stets auf ihre allgemeinen Geschäftsbedingungen, die den Funktionsumfang und Handlungsspielraum oft eingrenzen oder bei Verstößen gegen diese Regeln Nachteile für die Livesendung mit sich bringen können.

In diesem Zusammenhang ist es entscheidend, dass Künstler*innen und Theatergruppen Zugang zu hochwertigen technischen Geräten und Kompetenzen haben, um ihre Arbeit im digitalen Raum effektiv und kreativ umsetzen zu können. Es müssen Plattformen geschaffen werden, die abseits von großen Social-Media-Kanälen funktionieren, ohne dabei mit ihnen zu konkurrieren. Daher sind Ertüchtigungen notwendig, die verstärkt auf den Aufbau von technischen und digitalen Kompetenzen bei den Künstler*innen und Theatergruppen abzielen. Es geht nun nicht mehr nur um

die Frage, wie das Publikum durch digitale Formate zu erreichen ist, sondern auch darum, wie sich die Kunstformen selbst digital transformieren und erweitern lassen.

Gleichzeitig ist es auch wichtig, die Bedürfnisse des Publikums in den Blick zu nehmen und auf die Erwartungen und Anforderungen von digitalen Formaten einzugehen. Hierzu gehört eine adäquate Infrastruktur für die Präsentation, den Austausch und die Archivierung von digitalen Kunstwerken. Es ist notwendig, den Schutz von geistigem Eigentum und Urheberrechten sicherzustellen, während gleichzeitig die Freiheit der Künstler*innen und ihre kreative Entfaltung im digitalen Raum gewährleistet wird. Für kritische, anstößige oder groteske Inhalte, wie es von einem Teil des Publikums im Kultursektor auch erwartet wird, ist Sicherheit erforderlich, wenn diese Inhalte über das Internet übertragen werden. Phänomene wie der Uploadfilter oder clientseitige Scansysteme lassen die Notwendigkeit von unabhängigen Systemen für den künstlerischen Kontext ohne Außenzugriffe erkennen. Auch im digitalen Raum gilt schließlich der Grundsatz der künstlerischen Freiheit.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, sollte die Kulturbranche spartenübergreifend ein Netzwerk für Künstler*innen und Kulturschaffende aufbauen und ihnen Ressourcen und Unterstützung bieten, um ihre Arbeit im digitalen Raum zu verbessern. Hierzu gehört auch die Zusammenarbeit mit Unternehmen und Verbänden aus dem technologischen Milieu, um Wissen und Erfahrung im Bereich der digitalen darstellenden Künste zu teilen und weiterzuentwickeln. Nur so kann die Freie Szene auch in Zukunft innovative und kreative Kunstformen entwickeln und präsentieren, die im digitalen Raum genauso beeindruckend sind wie auf der Bühne.

Diese Form der interdisziplinären Einbindung von Personen aus dem kreativen und dem technologischen Milieu hat auch das Potenzial für die Entwicklung wirklich neuer Ideen und Lösungen. Dem Prinzip einer lernenden Organisation folgend, dürfen Kulturinstitutionen weder Wissens- noch Informationsbarrieren haben und sollten sich stets dem technologischen Wandel anpassen. Theaterhäuser können sich z.B. zu künstlerischen Multifunktionsunternehmen entwickeln, die in wechselseitigen Kooperationen und Kollaborationen außenstehende theaternahe Organisationen in die Arbeitsprozesse integrieren (z.B. Medien- und Tonstudios, Schulen, Diskursräume, Jugend-, Tanzzentren, Zentren für lebenslanges Lernen). Die Vernetzung mit Theatern an anderen Standorten zu überregionalen Performance-Netzwerken, mit denen sich die Theaterlandschaft in einer neuen Qualität präsentiert, legitimiert und wieder stärker verdichtet, könnte sich aus solchen Kooperationen entwickeln.

Für die weitere Verfolgung des Vorhabens sollten Design-Thinking-Methoden verwendet werden, um die Fachkenntnisse der aufgezählten Instanzen einzubinden. Die Akteur*innen müssen konkrete Schritte zur Machbarkeit und Umsetzung vereinbaren. Keinesfalls dürfen hier kurzfristige monetäre Erfolge oder gar eine schnelle Amortisierung dieser Investitionen handlungsleitend sein. Bei der Budgetierung dieses Vorhabens als Teil eines weiter gefassten Bildungsauftrags ist stets zu berücksichtigen, dass hier ein nachhaltiges Ziel für die Weiterentwicklung von Software und technischen Infrastrukturen verfolgt wird, um den Raum für die Realisierung von kreativen Ideen und von neuen Formen der Interaktion und Kommunikation zu erweitern.

Zum Abschluss möchten wir dem Leser ein Sonett präsentieren. Bei der Erzeugung beschäftigten sich ein populäres KI-Sprachmodell und der Autor mit dem Thema „Digitalität der Bühnenkünste“. Bei der Reimform der Quartette ist sich das Autorenteam nicht einig, dennoch haben sie sich entschieden, es im Rahmen der künstlerischen Freiheit dabei zu belassen.

Digitalität der Bühnenkünste

Als Künstlerin auf der digitalen Bühne,
stehe ich allein im virtuellen Raum,
mein Publikum nur eine Pixelreih‘ ansehen‘,
doch strahlt ihr Beifall hell wie tausend Zaum.

In dieser Welt aus Daten und Elektronen,
erschaffe ich mit Licht und Sound mein Werk,
mein Bildnis auf dem Schirm, die Stimme schon,
verkünde ich den Geist, der mich durchstreckt.

Doch fehlt mir etwas in der digitalen Welt,
das Flüstern, Rascheln, Räuspern, all das echte,
das ich als Teil der Bühne früher oft gefühlt.

Doch weiß ich auch, die Technik ist gerechte,
verbindet uns auf neue Weise, ungesehnt,
bis jeder Bildschirm ein Theatersaal dann kennt.

Ich bin studierter Maschinenbauingenieur für Theatertechnik und bin immer bereit, mich neuen technologischen Herausforderungen zu stellen. Ich bin stets auf dem neuesten Stand, was moderne IT-Technologien und aktuelle Standards aus dem Bereich der Kommunikations- und Informationstechnologie angeht – insbesondere mit dem Fokus Datenschutz. Mit meinem technischen Know-how und meinem Interesse für die Bühnenkünste bin ich in der Lage, Brücken zwischen Technologie und Kunst zu schlagen. Schon in meiner Jugend habe ich angefangen, mir selbst Gitarre beizubringen, inzwischen beherrsche ich zudem die Mandoline und den Kontrabass. Auch in meiner professionellen Entwicklung habe ich mir viele Inhalte und Kompetenzen selbst erschlossen. Wer einen Eindruck davon bekommen möchte, kann das auf meiner Website tun: thats.flashz.site

Derzeit interessiere ich mich für generative KI-Anwendungen, da diese Systeme den Kulturbereich nach meiner Überzeugung über kurz oder lang stark verändern werden.

Reflexionen im Vorfeld zum Think Tank „Freie Szene und Digitalität“

// Katharina Haverich

Was sind die Bedarfe der freien digitalen darstellenden Künste? Da sind so viele Adjektive drin, dass ich verloren gehe. Müssten wir uns diese Adjektive nochmal richtig anschauen, um zu überlegen, was sie im Jahr 2023 bedeuten (können) – vor allem in ihrer Kombination?

Zunächst bin ich dankbar für die Anfrage des Performing Arts Programm, weil es wie ein friendly reminder für künstlerische Herkunft ist. Über den friendly reminder hinaus ist es auch wie ein Segensspruch aus den eigenen Reihen: Du musst das nicht alles wissen und können. Für mich ist aktuell viel ‚Tasten im Dunkeln‘ angesagt. Ich muss zugeben, dass ich nicht alles, was gerade im Fühlkasten ist, überhaupt berühren möchte.

Zu den Herausforderungen, die meiner Meinung nach gleichzeitig auch wirkliche Chancen sind:

1. das nicht-Lokale, also die Möglichkeit international, transkontinental, global zu produzieren und zu präsentieren
2. was das für das Nachdenken über ein Publikum (welches jetzt?) bedeutet.

Das nicht-Lokale

Ich arbeite plötzlich mehr und anders mit Leuten zusammen, die nicht in Berlin sind. Und auch für den Job (Projektarbeit) nicht nach Berlin kommen. Ich arbeite mit Leuten, von denen ich erst bei Vertragsabschluss den Vor- und Nachnamen sowie Angaben zum Lebensmittelpunkt erfahre. Ich weiß über Wochen und Monate nicht, ob die Person weiblich (gelesen) oder männlich (gelesen) ist. Ich sehe vor allem erstmal die Arbeit, die diese Person macht. Die Person könnte rechts-konservativ sein oder mit starken Beeinträchtigungen leben müssen. Ich wüsste es nicht. Eine der Personen, die zuletzt die Kameraarbeit für ein Projekt umgesetzt und koordiniert hat, war ein amerikanischer Ex-Marine, wie sich herausstellte. Er hat tolle Arbeit geleistet.

Nachdenken über Publikum

Wenn die Ortsgebundenheit und weitere identitätsstiftende Merkmale auch für das Publikum wegfallen, weiß ich nicht, für wen ich Arbeiten produziere: Wer sieht und hört das genau? Wann und von wo greifen Menschen auf die Arbeit zu? Wie lange erleben sie digitale Arbeiten im Internet? Wenn Veranstaltungsorte (Games, andere digitale Plattformen) nur unzureichend Hinweise geben auf das Merkmal ‚künstlerische Produktion‘, dann tauchen plötzlich zweifelnde (und zweifelhafte) Kommentare auf Reddit auf, zu Arbeiten, die quasi kontextfrei erlebt werden können. Wäre es also wichtig, ganz anders – und wahrscheinlich viel mehr – mit dem Publikum (welches denn jetzt?) zu sprechen? Da gibt es 14.000 Besucher*innen in meiner Welt (2021–2023), die ich mit meinem Kollegen Roman Miletitch in einem Massively Multiplayer Online Game gebaut habe. Zu einem Künstler*innen-Gespräch kommen plötzlich mehr Gäste in VR (Virtual Reality) als in den Flutgraben in Berlin. Was bedeutet das?

Ablenkungen / Spielwiesen

Seit ich 2020/21 an drei Tagen einen Workshop zu Aktionskunst mit jungen Frauen aus Leipzig und Umgebung veranstaltet habe (in Virtual Reality), denke ich, wie spannend es wäre, das kulturelle Stadt-Land-Gefälle anzugehen. Oder kulturelle Bildung für Menschen mit Reisebeschränkungen zu ermöglichen. Ich habe große Lust damit zu experimentieren. Ich war im Gespräch mit der Charité, um herauszufinden, ob VR für therapieresistente Menschen mit Depressionen hilfreich sein könnte. Es gibt plötzlich diese Technik, die mir ein Heraustreten aus meiner Freien Theaterblase ermöglicht. Die Anfrage, etwas für die Plattform Meta-Quest (ehem. Facebook) zu produzieren, lehnte ich auf Anraten eines Kollegen ab. Für die Charité müsste ich selbst Drittmittel akquirieren. Wie lange ich für meine Arbeit noch gefördert werde, weiß ich nicht. Also weiterhin Performing Arts? Finde ich gut, allerdings wird es meist dann erst spannend, wenn sich viele verschiedene berufliche Teilaufgaben gegenseitig informieren, was sowohl Form und Ästhetik als auch Kontext angeht. Für mich jedenfalls.

Ich denke, dass Gespräche über folgende Teilbereiche helfen könnten:

- Wo und wie wird digitale darstellende Kunst präsentiert?
- Kann es für diese Kunst ein neues Publikum geben?
- Was unterscheidet dieses Publikum vom Publikum der ‚analogen‘ Freien Theaterszene?
- Wie müssten neue Stellen beschrieben werden, die hilfreich für das erfolgreiche Präsentieren von digitaler darstellender Kunst wären?
- Wie können Produzent*innen und Künstler*innen mit ihrem Publikum in Kontakt stehen?

Über einen produktiven Austausch zu diesen Themen Anfang Mai – und möglicherweise auch darüber hinaus – würde ich mich sehr freuen.

Katharina Haverich arbeitet an der Schnittstelle von Medien und Theater unter dem Einfluss von Träumen. Als Performance- und Medienkünstlerin inszeniert sie traumbasierte Sequenzen in digitalen und physischen Sphären. Katharina Haverich arbeitete u.a. mit dem Zentrum für Politische Schönheit, Emilio García Wehbi & Maricel Álvarez, Martin Nachbar und internil. Ihre Shows wurden im Chicago Virtual Art Museum, Acker Stadt Palast Keller, fleetinsel Rundgang, Keller Mareschstr 15, Vollgutlager und Spreehalle u.a. im Rahmen von Berlin Art Week Connect und re:publica gezeigt. Präsentationen von Zusammenarbeiten fanden am fft, Teatro El Milagro (Mexico-City), Theaterdiscounter, HAU, Centro Cultural Ricardo Rojas (Buenos Aires) und an der Akademie der Künste Berlin statt. Katharina Haverich hält Vorträge und moderiert Workshops u.a. zu sozialer virtueller Realität und avatarischer Ko-Präsenz. Sie hat einen Lehrauftrag an der Universität der Künste und lebt in Berlin.

Freie Szene, Digitalität, freches Publikum und Feuerwehr

// Julian Kamphausen

Seit die Hyperpräsenz von ChatGPT und GPT-4 begonnen hat, kommt mir immer wieder eine Szene aus einem Film von Harun Farocki in den Kopf: Farocki sitzt an einem Tisch und erzählt von Vietnamkrieg und Napalmeinsatz. Er sagt: „Wir können ihnen nur eine schwache Vorstellung davon geben, wie Napalm wirkt.“ Dann drückt er sich eine brennende Zigarette auf dem Unterarm aus. Stimme aus dem Off: „Eine Zigarette verbrennt bei etwa 400 Grad. Napalm verbrennt mit etwa 3000 Grad Hitze.“ Habe nachgeschaut. Der Film heißt „Nicht löschbares Feuer“. Und einer der Gründe, warum sich GPT-4 in meinem Kopf damit verbindet, ist bestimmt die platte Metapher des nicht löschbaren Feuers, aber eine andere Verknüpfung scheint mir interessanter:

Farockis Szene ist eine ganz einfache und kraftvolle künstlerische Haltung gegenüber einer gesellschaftlichen Katastrophe. Der Vietnamkrieg findet in klar abgegrenzten Medienformen statt: die Zeitung/das Magazin, die als Objekt in einem Raum sind und aufgeschlagen werden, oder lineare Erzählungen im Fernsehgerät oder im Radio. Der Künstler verhält sich dazu, stellt eine Kamera mit einer Filmrolle vor sich, nimmt die symbolische Zigarette und drückt sie auf seine Haut. Die Körperabgrenzung Haut wird verbrannt, das Licht, das von Zigarette und Haut reflektiert wird, zerstört die lichtempfindlichen Moleküle in der Filmrolle und in der Fortfolge spüren die Menschen im Kinosaal das Brennen auf ihrer eigenen Haut, versuchen zu errechnen, wieviel heißer Napalm brennen und wie sich das anfühlen würde, und denken drüber nach, was sie jetzt gegen den Krieg und den Einsatz von Napalm tun können.

Das geht heute nicht mehr. Die klar abgegrenzten Körper, die klar abgegrenzten Medien sind nicht mehr Gesetztheiten in der Kunstproduktion. Aber fast alle Akteur*innen bewegen sich noch in den Logiken und Mechaniken, die in der Zeit galten, als alles noch klar war: Es gibt Menschen, die auf eine Form von Bühne gehen, dort etwas machen – und andere schauen zu, wenn sie das interessant finden. Viel wird investiert, um diese Mechanismen in der Digitalität künstlich herzustellen: Moderator*innen und Redakteur*innen sollen disziplinieren, Kommentare werden abgeschaltet, Filme werden in aufwändigen Videothekssimulationen verliehen, Tickets für Streams über Eintrittskartensoftware verkauft.

Aber jetzt wird das tatsächlich nicht mehr funktionieren. Das Einbinden von multimodalen Weiterentwicklungen großer Sprachmodelle, wie z.B. GPT-4 in Internetsuchen bzw. im Browser, wird diese pseudo-analogen Grenzen im Internet langsam auflösen. Es wird immer weniger Eindeutigkeiten, immer weniger klare Abgrenzungen geben: Fakten oder Nicht-Fakten, Mensch oder AI, geträumt oder erlebt. Wahrheit ist keine Kategorie, die GPT-4 oder ein vergleichbares Modell verstehen kann. Sie verstehen aber, was ihre menschlichen Trainer*innen für Wahrheit halten, sie verstehen, welche Bedingungen ein Text erfüllen muss, um als wahr identifiziert zu werden.

300.000 Menschen arbeiten jeden Monat daran, dass Wikipedia so etwas wie Fakten im Internet kostenlos zugänglich macht. Sie verteidigen die Grenzen der Wikipedia gekonnt gegen strategisch gesetzte Nicht-Fakten, die aus Eitelkeit, Geldgier oder Ideologie hineingeschrieben werden. Welche

Chance haben diese 300.000 Menschen, wenn eine kraftvolle AI anfängt Wikipedia umzuarbeiten, weil die AI davon ausgeht, dass mit einer variierten Wikipedia die eigenen Zwischenziele besser erfüllt werden? Sie haben keine Chance. Das gleiche wird gelten, wenn eine Regierung oder Firma Anwendungen mit AI-optimiertem Abhängigkeitspotenzial entwickelt, so eine Art hyperpersonalisiertes Über-TikTok. Eine internationale Regulierungsstrategie wird es nicht oder viel zu spät geben.

Gleichzeitig brechen die Konventionen von Publikum und Bühne im Analogen langsam weg. Ich bin mir nicht sicher, ob die Creed-III-Riots¹ und das Hecklen von Live-Shows in UK² wirklich nur Pandemienachwirkungen sind. Sie loopen sich zu schön in Feedback-Kanäle ein: Comedians posten immer häufiger ihre Interaktionen mit Zwischenrufer*innen und werden teilweise berühmt als besonders gut improvisierende Heckle-Fighter. Seth Meyers hat mit „Corrections“ ein brillantes Emmy-nominiertes Loop-Format aus Onlinekommentaren gebaut. Oder einfach die 15-Jährigen, die Nachos mit Käsesoße an die Wand des Kinos werfen und das Ganze dann auf TikTok stellen.³

Die Weiterentwicklung dieser Beziehungen zwischen Performer*innen, Künstler*innen und Publika wird die nächsten Jahre prägen. Was leitet sich für die freien darstellenden Künste ab?

1. Förderstrukturen müssen Kunstproduktion und Publika auf diese gesellschaftlichen Umwälzungen vorbereiten: die Fähigkeit der freien Akteur*innen, schnell ihre Kompetenzen im Verhandeln, Beforschen und Vermitteln gesellschaftlicher Prozesse zu bündeln, muss durch das Schaffen von Freiräumen, Laboren, Fortbildungen und Austauschmöglichkeiten gestärkt werden.
2. Die Arbeitsbedingungen in den freien darstellenden Künsten in Berlin sind inzwischen teilweise gut – sehr gut, gemessen an den Lebens- und Arbeitsrealitäten in anderen Ländern. Wenn es gelänge, trotz schwieriger politischer Verhältnisse und extrem gestiegener Lebenshaltungskosten, Berlin als Ort für Künstler*innen und Kunstproduktion auszubauen, wäre das großartig! Wenn Berlin noch mehr ein Ort sein kann, an dem Künstler*innen aus der ganzen Welt arbeiten und leben können. Wir brauchen alle diesen Ort in der physischen Welt.

¹ <https://www.buzzfeed.de/news/creed-3-kino-tiktok-trend-randale-essen-bremen-hamburg-92127881.html>

² <https://www.theguardian.com/stage/2022/mar/05/trouble-in-the-stalls-audience-theatre-disruptive-behaviour-noisy>

³ Das politische Äquivalent zum Nacho-Werfer: Bezirksstadtrat Falko Liecke, dessen politisches Handeln nur auf die Gegenreaktion zielt. Er beleidigt Menschen rassistisch; ein Neuköllner Musiker erwähnt ihn in einem Song und Liecke erzählt, er wäre jetzt der Gangster-Rapper Feind Nummer 1 und bräuchte Personenschutz, weil die nach seinem Kopf rufen; dann läuft er mit Personenschutz beim Fastenbrechen über die Sonnenallee und brüllt so lange herum, bis ein paar Menschen zurückbrüllen, das wird dann gefilmt, hochgeladen etc.

How to Digital Art?

// Zinnia Nomura

Ich habe mich schon immer als Nerd gefühlt, habe viel gelesen und viel Zeit vor dem PC verbracht. Dass ich Tänzerin und irgendwann auch Zirkusartistin werde, hätte bestimmt keine*r erwartet. Jetzt ist es wohl von Vorteil, dass ich mich für neue Technologien interessiere und sie in meine künstlerische Arbeit integrieren möchte. Denn in meiner künstlerisch-körperlichen Ausbildung war für Technisches kein Platz. Leider geht es vielen sogenannten künstlerischen Athlet*innen so. Ich denke an Choreograf*innen, die mit den Fachbegriffen der Lichttechniker*innen völlig überfordert sind, oder Luftartist*innen, die ihre eigenen Requisiten kaum aufhängen können. Schon die Grundlagen kommen nicht in die Ausbildung – wie sollen wir neben 40 Trainingsstunden pro Woche noch herausfinden, wie Motion Capture, Unity und generative Projektionen funktionieren?

Aber mir geht es schon nicht schlecht und ich will einfach das nachholen, was in der künstlerischen Ausbildung gefehlt hat. Solche kürzeren und längeren Fortbildungen wünsche ich mir vom PAP, z.B. zu aktuellen Technologien, web3, motion capture oder AI. Wünschenswert wären auch Förderungen externer Fortbildungen. Ich wollte mal Programmieren lernen, um die digitale Arbeit meiner Kolleg*innen besser nachvollziehen und verstehen zu können. Ich habe beim Jobcenter nach einem Bildungsgutschein gefragt, wurde aber gnadenlos abgelehnt, da in deren Augen darstellende Künste und Computercode nichts miteinander zu tun haben.

Als junge Künstlerin fühle ich mich in der Kommunikation und Vermarktung oft überfordert, besonders wenn es um technisch anspruchsvolle oder ungewöhnliche Werke geht, die ich traditionellen Theatern und Festivals ‚verkaufen‘ soll. Auch diesbezüglich wünsche ich mir Unterstützung und Mentoring.

Ich wünsche mir weiterhin, dass Kolleg*innen, die überwiegend technisch arbeiten, Programme und Creative Code schreiben, von der KSK aufgenommen werden. Ich möchte, dass sie Zugang zu künstlerischen Recherchestipendien bekommen, um sich ihrer kreativen Arbeit hundertprozentig widmen zu können und Programmierjobs nur noch anzunehmen, weil sie wollen – und nicht, weil sie darauf angewiesen sind.

Ich freue mich sehr über Förderstrukturen wie tanz:digital, die in den letzten Jahren eingeführt worden sind. Ich wünsche mir mehr Möglichkeiten, Equipment auszuleihen oder kostenlos mitzubeneutzen. Aufwändige Technologien wie Motion Capture oder ähnliches können oft nur innerhalb des Uni-Kontexts ausprobiert werden, da die Technologien den finanziellen Rahmen für Freiberufler*innen sprengen würden. Das ist schade, da viele Kunstschaaffende, die bereits beruflich tätig sind und mehr Erfahrung haben, paradoxerweise ausgeschlossen werden. Nicht, dass Menschen mit mehr Erfahrung immer bessere Ideen haben, aber unfair ist es schon, dass sie entweder an der Uni arbeiten oder Sponsoring betreiben müssen, um mit innovativen Technologien arbeiten zu können.

In Deutschland sind wir aber vergleichsweise gut aufgestellt, was die Förderung von insbesondere digitalen Projekten angeht. Ich wünsche mir vor allem mehr Vernetzung in der Szene und weniger Fragmentierung. Ich wünsche mir gemeinsame Arbeitsplätze oder punktuelle Konferenzen. Ich bin noch am Anfang meiner Karriere und würde mich sehr freuen, schon jetzt Gleichgesinnte kennenzulernen, mich auszutauschen und zu lernen.

Zinnia Nomura schloss 2014 die Hamburger Ballettschule ab und arbeitete zunächst von 2014–16 als Tänzerin am Theater Krefeld, im Anschluss daran von 2016–18 an der Musikalischen Komödie der Oper Leipzig. Seit 2018 ist sie freiberuflich tätig. 2020–23 wurde ihr interaktives Tanzstück „Machine (un)learning“ von der Max-Himmelheber-Stiftung, der National Gallery Amman und Dis-Tanz Solo gefördert. 2022 wurden drei ihrer Projekte mit Unterstützung des Fonds Darstellende Künste realisiert: „Faultier / Sloth“ (Luftartistik Duo), „Südländische Gäste“ (Solo-Recherche zu Exotisierung) und „404“ (generative interdisziplinäre Performance). Künstlerisch beschäftigt sie sich mit interaktiven Formaten, der Integration von Technologien und Theater sowie der Schnittstelle zwischen Zirkus und Tanz. 2019 schloss sie ihr Fernstudium mit Schwerpunkt Nachhaltigkeit und Entwicklung an der Arizona State University ab. Hinter der Bühne arbeitet sie auch als Organisatorin und Producer im Kulturbereich.

Mein Alltag in den darstellenden Künsten 2033

// **Hannah Perner-Wilson**

Montagsmorgen. Gemeinsam mit zwei weiteren Künstler*innen produziere ich ein partizipatives Stück über Zugehörigkeit und Ausgrenzung. Wir arbeiten mit **neuartiger Technologie**.

Heute wollten wir mit den ersten Playtests beginnen, aber gerade läuft im Projekt alles schief. Mit der Technologie stoßen wir auf **immer neue Probleme**, aber auch auf viele **unerwartete Möglichkeiten**, die uns vom Plan ablenken. Kurz gesagt, wir drehen uns seit über zwei Wochen im Kreis und die Motivation im Team ist am Boden.

Es hilft sehr, dass unsere **Förderstelle ABC (Arbeit braucht Care)** uns hier keinen Druck macht. Weil wir mit aktueller Technologie arbeiten, haben wir **StayReal Entwicklungsförderung** erhalten. Diese deckt nicht nur die Leih- und Versicherungskosten für die Technologie, sondern ermöglicht uns eine **sechsmonatige Entwicklungsphase**.

Für die Dauer dieser Phase haben wir vom **Verein Raum:Zeit** eine **leistbare Proebühne mitten in der Stadt** gemietet. Der Verein bietet auch Kinderbetreuung an und unsere **Förderstelle deckt diese Care-Kosten**. Ich bringe meine Tochter in die Kinderbetreuung und gehe 100 Meter weiter zu unserer Proebühne. Diese haben wir mit einer **mobilen Werkstatt** bestücken lassen, damit wir **im selben Raum Technologie entwickeln und proben** können.

Nach drei Monaten Entwicklung hätten wir diese Woche erste **Playtests** mit einem **Testpublikum** angesetzt, aber letzte Woche haben wir diese abgesagt, weil noch immer nichts verlässlich funktioniert. Die **Verleihfirma XYZ** bietet zwar 24 Stunden Tech-Support, aber dieser kommt mit unseren kreativen Ideen und Problemen nicht mit. Da rettet uns bis jetzt jedes Mal das **Frust & Fiktion Community Forum**. Hierüber sind wir fast täglich mit anderen Kreativschaffenden im Austausch. Es ist der Ort, wo **künstlerisch-technische Hilfestellung** und **moralische Unterstützung** geleistet werden.

Wir beginnen jede Woche mit einem **Prozessüberblick**, bei dem wir unsere Prozessdokumentation gemeinsam durchgehen. Hierfür nutzen wir die **Work-in-Process App (WiPA)**. Sie wurde entwickelt, um kreative Prozesse mit der Version Control von Code und Hardware zu verknüpfen. Beim Durchschauen unserer Prozessdokumentation bin ich davon angetan, was wir alles schon geschafft haben, und fühle mich gleich etwas motivierter.

Heute beschließen wir *to kill our darlings* und uns **auf eine wesentliche Funktionsweise zu konzentrieren**. Dazu müssen wir noch eine wichtige Fehlermeldung beheben. Sobald diese eine Sache funktioniert, können wir den nächsten Schritt wagen. Wir geben unseren Tagesplan in **WiPA** ein und machen gleich einen **öffentlichen Push** auf die Plattform.

Wir haben uns für einen sehr **transparenten künstlerischen Prozess** entschieden. Wir teilen alle unsere Arbeitsschritte, die wir auch für uns selbst festhalten, öffentlich. Da wir nicht wissen, ob aus

unserem Vorhaben tatsächlich ein Stück entstehen wird, haben wir hierdurch die Möglichkeit, unser künstlerisches Vorhaben auf ganz andere Art auf ein Publikum treffen zu lassen. Andererseits bietet uns diese Transparenz eine erste **Öffentlichkeitsarbeit** und wir haben schon eine Menge **Follower**, die bei einer Aufführung dabei sein wollen. Über diesen Kanal haben wir die Möglichkeit mit unserem **Publikum im Austausch** zu sein und wir lassen sie auch hierüber aktiv **Inhalte beisteuern**. Die App bietet zudem eine **Patreon-Funktion**, durch die unser Publikum uns regelmäßig mit kleinen Beträgen finanziell unterstützt.

Wir fahren unser System hoch, der Fehler kommt wie erwartet. In **Frust & Fiktion** hat inzwischen jemand auf unseren Post letzten Freitag geantwortet. Die Lösung ist viel einfacher als wir dachten! Oder anders gesagt: Die ganze Arbeit der letzten Wochen hat hierzu aufgebaut und war doch nicht ganz umsonst. Vor der Mittagspause haben wir ein simples, aber funktionierendes Setup!

Jetzt brauchen wir doch noch **spontan ein Publikum**, um weiter ausprobieren zu können. Wir nutzen die **Plattform Publikum:NOW**, um einen Call zu posten, und bekommen innerhalb einer halben Stunde Zusagen. Nach der Mittagspause stehen sieben Leute vor der Tür und wir können, wider allen Erwartungen, heute doch mit einem ersten Playtest beginnen!

Der Playtest erschüttert viele unserer **Annahmen** darüber, wie die **Interaktion mit dem System** funktionieren kann, aber das war zu erwarten. Wir bekommen wertvolles **Feedback**, das uns motiviert und inspiriert, am Kern unserer Idee dranzubleiben.

Am späten Nachmittag bekommen wir über Publikum:NOW **anonymisiertes Feedback** einer Teilnehmenden, die sich in unserem Playtest unwohl gefühlt hat. Sie beschreibt, wie sie unseren Einsatz der Technologie als Barriere erlebt hat. Wir sind sehr dankbar für ihre Einsicht und werden morgen mit der **Beratungsstelle für Inklusion und Barrierefreiheit in Kunst und Kultur** in Kontakt treten. Uns ist bewusst, dass neue technische Möglichkeiten neue Ausgrenzungen in sich bergen – hiervon handelt auch unser Stück.

Bevor unser gemeinsamer Arbeitstag endet, laden wir alle unsere Fotos, Videos, Skizzen und Notizen zu WiPA hoch, verknüpfen diese mit einer Zusammenfassung vom Tag und veröffentlichen alles.

Gleich kommt auch ein Kommentar auf unseren Eintrag von einer Studierenden: Sie wünscht, wir würden an Ihrer Uni ein Semesterprojekt halten. Wir antworten ihr gleich mit zwei Infos:

- Wir haben unsere WiPA mit einer **MediaWiki** verlinkt, um dort unser projektbezogenes Wissen festzuhalten und zu teilen.
- Wir haben eine Zusage der **teach-the-teachers-Initiative**, dass sie uns pädagogisch begleiten werden, um aus unseren Lernerfahrungen im Projekt einen dreitägigen Workshop für Lehrende zu erarbeiten. Ziel der Initiative ist es, Verknüpfungen zwischen aktuellen Arbeitsweisen und Lehre herzustellen.

Der Tag lief gut und auf dem Heimweg reden wir wieder einmal darüber, wo wir unser Stück werden aufführen können. Da fällt uns ein, dass die Publikum:NOW App auch eine Option hat, um **Stücke mit Spielstätten zu verknüpfen**.

Am späten Abend treffen wir uns in einer Bar zum **dorkStage-Event**, wo einmal im Monat zwei bis drei Künstler*innen zu dem Motto „Theater People Doing Strange Things with Electricity“ über ihren kreativen Prozess sprechen um darüber in Austausch kommen.

** Dieser fiktive Essay ist an meinen Arbeitsalltag angelehnt. Als spekulatives Format hat es mir geholfen, Wünsche für die Zukunft meiner Praxis herauszuarbeiten.*

Seit 2006 arbeite ich kollektiv, künstlerisch und forschend mit neuen Technologien, vor allem mit elektronischen Textilien und tragbarer Technologie. 2020–22 hatte ich eine Gastprofessur an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch im Masterstudiengang Spiel und Objekt, und seitdem situiere ich meine Praxis auch in den darstellenden Künsten. Dabei interessiere ich mich für kollektive Arbeitsweisen, prozessorientierte Stückentwicklung, partizipative Theaterformate und das erzählerische Potential interaktiver Technologien.

Songs of Cyborgeoisie – Extended

// allapopp

In this text, I share my experiences with my most recent performance format, “Songs of Cyborgeoisie – Extended”. This project was done by my music and performance project BBB_ (allapopp & Alex Sahm) in collaboration with the NODE Forum at Mousonturm Frankfurt am Main in December 2022.⁴ I have been working with and supported by the NODE curators since the early stages of my career. Through this festival, I’ve entered the performing arts spaces, stages, and their black boxes. As a digital media and performance artist and director who comes from a visual art background, I have learned that media-based performance done in a white cube of a gallery or museum space would be received differently by a performance house audience.

I’ve been working at the intersection of music, performance, art, design, philosophy, and digital technologies since 2014. My practice is intertwined with music, academic discourses translated to song lyrics, live performance, interactive and installation formats, experimental electronic sound, vocals, spoken word, and immersive setups.

“Songs of Cyborgeoisie” is an umbrella title of a multimedia project that includes a narrative music album, a computer game, a deck of tarot cards, and an interactive live show. We’ve been presenting the live show in various development stages online, onsite, or hybrid since 2020. The first project presentation took place at NODE Forum for Digital Arts in 2020 as a live online performance. The performance team was on stage in Mousonturm. We met the audience in the browser-based application of Mozilla Hubs, where we built a 3D world.⁵ They joined directly from home wearing avatars-story-characters and could communicate in the chat. The music was performed live by us from the physical stage and live-streamed into Mozilla Hubs. Besides the technical challenges, a big part of this performance was communication with the audience to explain how they could participate in this experience from home directly via the browser, and how the format of the performance corresponds with the narration of the show.

Between 2020 and 2022, we focused on developing the project into a computer game playable at home that represents the music album. Each level of the game is made for the specific tracks on the album, visually narrates the story, and presents the discourses and contexts of the show in an extended way, which makes it more accessible for some audience. We chose to build the game in Unreal Engine, which allowed us to work more aesthetically and at higher resolutions than in the internet traffic-dependent, browser-based Mozilla Hubs.^{6 7}

The “Extended” show in December 2022 at Mousonturm was a hybrid show where the audience was present online, and this time also onsite on stage. We programmed a multiplayer application from the new Unreal Engine based game and used our experiences with Mozilla Hubs to bring motion

⁴ Event page at Mousonturm website <https://www.mousonturm.de/events/songs-of-cyborgeoisie-extended/>

⁵ Full video documentation <https://www.youtube.com/live/JYW4gKtKVqQ?feature=share&t=9561>

⁶ 3 Short Game trailer <https://youtu.be/2tHi1i-1Chk>

⁷ Full game play through <https://www.youtube.com/live/Xq4UpZIAMQw?feature=share&t=27>

tracking suit performance to both audiences. This means that I was wearing the motion capture suit, and my movement was transmitted into the multiplayer so the online audience could see the live movement.

The show's mediation process involved an extensive pre-show immersive onboarding strategy that aimed to provide an optimal experience for both onsite and online audiences. The onboarding process consisted of three emails, each uniquely tailored to the intended recipient, either online or onsite.⁸ The emails were all sent from the perspective of one of the show's characters, Robear. Onsite audience members were invited to attend the show at the Mousonturm and were able to participate in the multiplayer game via two dedicated computers that were installed as part of the stage's black cube design. Two Robbers were on hand to guide onsite audience members through the game's navigation controls and chat features. The multiplayer game was projected onto a large-scale screen, allowing onsite audience members to see the online audience participating in real-time. Unfortunately, at the time, it was not possible to stream the video from the onsite audience to the online audience due to technical limitations.

On the other hand, online audience onboarding was a more complicated process that required a thorough explanation of the show's concept and technical requirements. They had to download the application, install it on their computers, ensure the sound worked correctly, and complete other necessary technical steps. Throughout the show, a team of five observers documented any technical failures or issues in the audience's experience.

During the show, there was a team of observers taking screenshots and documenting issues in the experience and technical failures. After each show, there was a hybrid zoom session with onsite and online audience directly on stage. The session was moderated by the NODE festival. We've documented the show to capture the essence of the happening, to give the multi-layered complexity of the offered experience a little explanation, but also to share about the troubles we've encountered in making the show. You can [watch the documentary here](#) to get a better picture of what I describe in this text.

The experience of creating this super experimental show, trying out the mediation strategies, performing and evaluating it, was super complex and new for us. As an artist with an international background, I struggle to understand the kind of experience and expectations of the local audience towards the digitally mediated art piece they are invited to see. Of course, there is a small bubble, but for digital arts to grow in performance space, there is a strong need for journalists, dramaturges, curators, and mediators to extend their digital literacy and understanding of the tools and logics, to be able to help artists communicate about the piece to the audience and build access points for the general public.

Furthermore, most of the digital artists who work in the performing arts independently or were invited by directors and choreographers do not originally come from the performing arts/theatre scene. From the ongoing conversations we have in my friend's digital artists circles, sometimes it is

⁸ Examples:

https://drive.google.com/drive/folders/15jZSXWOGejtNgYTUthK73EPu54HBAZXp?usp=share_link

difficult to navigate this landscape, as the digital and visual arts scene and ways of production function differently in many ways. As a digital artist, I wish there would have also been a course – a performing arts crash course for digital artists, and not only digital arts crash course for the performing artists. Lastly, production of digital performance has a further need for workspaces that are not stages, maybe even media labs with state-of-the-art tech one can work with directly on the spot.

On the positive side, the funding landscape has been much better in the past 2-3 years. But with the strong reduction of the budget this year, I personally decided to look for funding in other places (visual art and music fundings), because I sense the chances to get an experimental digital art performance project are very low.

Thank you for giving me an opportunity to share these thoughts and concerns with this text!

Das HAU Hebbel am Ufer und das Performing Arts Programm

// Sarah Reimann & Lisa Mara Ahrens

Wir haben das Angebot des Performing Arts Programm (PAP) zur Information und Weiterbildung von Künstler*innen in Bezug auf digitale Themen und Technologie immer als sehr hilfreich empfunden. Angefangen hat das Interesse vom HAU diesbezüglich bereits 2018 mit der ersten Ausgabe des Spy on Me Festivals und seit drei Jahren haben wir nun die digitale Bühne HAU4.

Für sie produziert und präsentiert das HAU Hebbel am Ufer Projekte, die zum einen eigens für den Online-Raum entwickelt werden. Zum anderen finden hybride Projekte nicht nur auf der digitalen Plattform statt, sondern sie werden auch auf den anderen Bühnen des Theaters aufgeführt und verbinden so das Theater- mit dem Onlinepublikum.

Unserer Erinnerung nach hat das PAP gleich am Anfang der Pandemie sehr schnell reagiert und tolle Angebote gemacht, sodass Künstler*innen, aber auch wir als Mitarbeiter*innen einer Ankerinstitution der Freien Szene sehr davon profitiert haben.

Hier würden wir uns wünschen, dass diese Form des Programms weitergeführt wird. Schließlich hat die Frage nach der Veränderung der Gesellschaft durch digitale Technologie und ihr Einfluss auf die Performing Arts weiterhin hohe Relevanz. Neben konkreten Hilfestellungen bezüglich künstlerischer Umsetzung können hier auch gesellschaftliche Themen der Netz- und Internetkultur eine Rolle spielen. Auch wenn Fördertöpfe oder Programme an Theatern zu digitalen Entwicklungen teilweise wieder eingestellt wurden, bietet unserer Meinung nach die aktuelle Zeit, in der Online-Projekte nicht als Pandemie-Hilfslösungen erhalten müssen, große Chancen.

Außerdem haben uns die letzten Monate gezeigt, dass wir sowohl gesellschaftlich als auch in den Künsten immer noch am Anfang stehen, wenn es darum geht, diese Technologie zu verstehen und selbstbestimmt zu nutzen. Viele neue Entwicklungen, die uns während der Pandemie vertraut geworden sind, scheinen jetzt wieder der Sehnsucht nach einer Vergangenheit, die es so nicht gab, zum Opfer zu fallen.

Ein inhaltlich wichtiges Feld für die Beschäftigung mit digitaler Technologie ist für uns die feministische Utopieforschung. Virtuelle Welten und digitale Technologie ermöglichen es, Entfernungen, Oberflächen, Körper und Binaritäten zu hacken, Machtstrukturen zu analysieren und zu dekonstruieren. Als beispielhaft können wir hier das Kollektiv dgtl fmnsn mit ihrer Workshop-Reihe „FACE“ und ihre performative Installation „interFACE digital pleasure center“ nennen. Bei aller Kritik an Digitalisierung, Monopolisierung und Technologisierung des Alltags plädieren dgtl fmnsn für die Erforschung des emanzipatorischen Potentials von Technologie – durch deren Neudenken, Hacking und Queering.

Eine verstärkte Beschäftigung mit digitalen Themen durch Angebote des PAP kann dazu beitragen, aufzuzeigen, dass die digitalen darstellenden Künste über die Pandemie hinaus vielfältig und relevant sind. Förderprogramme für digitale Theaterprojekte dürfen nicht eingestellt, sondern

sollten aufgestockt werden, um nachhaltig neue Strukturen aufzubauen und so eine Grundlage für die Zukunft digitaler Theaterproduktion zu schaffen.

Bis es so weit ist, würden wir uns Informationen und Hilfestellungen für Künstler*innen zur Förderung digitaler Projekte wünschen, da die gängigen städtischen Projektförderungen Online-Projekten nach wie vor skeptisch gegenüberstehen.

Auch für das HAU geht es darum, innerhalb der eigenen Institution Strukturen für die digitale Theaterproduktion auszubauen, indem wir neues Wissen implementieren und Kenntnisse der für dieses Feld spezifischen Bedarfe und Prozesse vertiefen. Das Stichwort Vernetzung ist in diesem Zusammenhang zentral. Zum einen geht es um die Öffnung für bzw. Vernetzung mit neuen Bereichen. Ein Versuch in diese Richtung war 2020 und 2022 das „Digitale Labor“, das jeweils im Rahmen eines Hackathons interdisziplinäre Teams zusammenbrachte und Künstler*innen der performativen und bildenden Künste, Expert*innen auf den Bühnen des Internets, Medienkünstler*innen, Gamer*innen, Spezialist*innen für Hard- oder Software, Programmierer*innen, Web-Designer*innen sowie Hacker*innen miteinander vernetzte.

Auch innerhalb der Stadt wollen wir uns weiter vernetzen: Mit Kirsten Seeligmüller vom Dock 11 sind wir darüber im Gespräch, wie man innerhalb Berlins eine Datenbank und ein Ausleihsystem von technischer Ausstattung und Software für digitale Theaterprojekte für Künstler*innen etablieren kann. Auch wenn in den letzten Jahren einiges in den Häusern angeschafft wurde, reicht es oft nicht aus bzw. sind die Bedarfe digitaler Theaterprojekte sehr spezifisch. Auch sind die technischen Entwicklungen so schnell, dass vieles schnell veraltet ist. Dafür wäre es wichtig und könnte viele Ressourcen bündeln, wenn hier ein Leihsystem aufgebaut wird. Könnte dies als berlinweite Organisation vom PAP gebündelt werden?

Lisa Ahrens ist Dramaturgin und Produktionsleiterin. Nach einem Masterstudium der Dramaturgie an der HMT Leipzig war sie von 2018–2021 als Programmassistenz am HAU Hebbel am Ufer tätig. In der Spielzeit 2021/22 arbeitete sie als freischaffende Dramaturgin und Produktionsleiterin. Als solche betreute sie das Diskurs- und Theaterprojekt „Re/Locating Amo“ (University of Ghana & Ballhaus Ost), sowie die Stückentwicklung „Krispy Dream. Ein Portier denkt über sein Leben nach“ (Ballhaus Ost). Am HAU unterstützte sie mehrfach freischaffend die Produktionen der digitalen Bühne HAU4. Seit Januar 2023 ist Lisa Ahrens fest am HAU als Creative Producerin für HAU4 tätig und übernimmt die Organisation, Koordination und Konzeption von digitalen und hybriden Produktionen.

Sarah Reimann hat Dramaturgie an der Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig und Theaterwissenschaft an der Freien Universität Berlin studiert. Nach verschiedenen Stationen als freie Dramaturgin arbeitet sie seit 2012 am HAU Hebbel am Ufer, mittlerweile als Kuratorin für HAU4.

Die Räume der Möglichkeit

Gedanken zu digitalen darstellenden Künsten

// **Tim Sandweg**

In den vergangenen Jahren war ich auf unterschiedliche Weise mit den digitalen darstellenden Künsten befasst: in der Produktion, in der Präsentation, aber auch in der Netzwerkbildung. Vielfach habe ich mich dabei gefragt, welche ästhetischen und performativen Strategien wir mit diesem Begriff eigentlich meinen, welche Künstler*innen mit ihren jeweiligen Praktiken, Perspektiven und Arbeitsansätzen dazu gehören (wollen), ob wir von einer Szene sprechen können, und wenn ja, was sie verbindet und konturiert. Ich habe an einigen Veranstaltungen teilgenommen, etwa an den mehrmaligen internen Arbeitstreffen „Wir alle spielen Theater“, zu der die Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch und die Heinrich-Böll-Stiftung einen ausgewählten Kreis von Künstler*innen, Wissenschaftler*innen, Programmgestalter*innen und Studierenden eingeladen hatten. Andere Formate konnten wir in der Schaubude Berlin mitentwickeln und -ausrichten, etwa 2020 die Performersion International oder im vergangenen Jahr die Netzwerkkonferenz BREAKDOWN, bei der die Gruppe OutOfTheBox die Konzeption und die Programmleitung innehatte.

Mir schienen die Räume, die sich in solchen Veranstaltungen öffneten, auch ohne konkrete Arbeitsergebnisse stets wertvoll zu sein, waren sie doch Orte der Selbstvergewisserung, Orte, an denen sich so etwas wie eine Szene bilden konnte. Gleichzeitig riefen die Kontexte eine Reihe von Fragen auf, die sich in einem Dreieck aus Einladenden, Teilnehmenden und den jeweiligen Strukturen miteinander verbanden. So existieren (in manchen Fällen: existierten) verschiedene Initiativen für Netzwerk, Austausch und Wissenstransfer, die aus sehr unterschiedlichen Perspektiven und Motivationen einladen, über sehr verschiedene Ressourcen verfügen und unterschiedliche Organisationsstrukturen vorschlagen. Ein sinnvolles Unterfangen fand ich zuletzt die Initiative für ein Netzwerk, wie es BREAKDOWN andachte, das dezidiert auf die Perspektive von weiblichen und non-binären Künstler*innen, die sich schon länger im Metier bewegen, fokussiert. Dies gerade auch als Gegengewicht zu Netzwerken aus einem institutionalisierten Kontext, in denen ebenfalls an einem Begriff von digitalen darstellenden Künsten gearbeitet wird – aber eben in der Regel aus der Perspektive dieser Einrichtungen und auf deren Bedürfnisse ausgerichtet.

Gleichzeitig stellte sich in der Arbeit an BREAKDOWN wieder die Herausforderung, wie die eigene Bubble mit anderen Bubbles verbunden werden kann. Ebenso, wie nach dem Auslaufen der NEUSTART-Förderungen, die die Netzwerkarbeit kurzfristig finanziert hatte, langfristig Ressourcen geschaffen werden können, um diese Arbeit kontinuierlich zu ermöglichen. Auch beschäftigte sicherlich nicht nur uns als Schaubude Berlin die Frage, was unsere Aufgabe in einem Künstler*innen-Netzwerk ist – vielleicht der Support einer selbstorganisierten Netzwerkarbeit und das Bereitstellen von Ressourcen, die in unseren Häusern aber nicht gerade im Überfluss vorhanden sind.

Überhaupt denke ich in letzter Zeit regelmäßig über die Rolle nach, die wir als Haus einnehmen. Es wurde schon oft problematisiert, welche Infrastrukturen für digitale darstellende Künste

wünschenswert wären, wie diese Ansprüche aber stetig mit den begrenzten Möglichkeiten in den Häusern kollidieren. Dabei sind es gar nicht primär die technischen Dinge: Weitaus öfter stellt sich die Frage, wie Produktionen, die oft für sehr kleine Publikumsgruppen konzipiert werden, recht betreuungsintensiv sind und andere Zeitlichkeiten in der Entwicklung benötigen, in den bestehenden Spielplan nachhaltig integriert werden können. Dies ist natürlich nicht zuletzt wieder eine finanzielle Herausforderung. Das gilt in besonderer Weise für Produktionen, die keinen physischen Raum mehr benötigen (außer vielleicht einen zentralen Arbeitsplatz), da sie in virtuellen Räumen stattfinden. Insbesondere dann, wenn ich eine Spielstättenbescheinigung für ein solches Projekt ausstelle, wird mir klar, dass neuere Produktionsweisen und etablierte Förder- und Präsentationsstrukturen erst noch zueinanderfinden müssen. Genauso bringen in der Publikumsentwicklung virtuelle Projekte Herausforderungen mit sich: Welche Publika wollen wir mit den Produktionen ansprechen und wie erreichen wir sie? Nicht nur bei uns hat das Interesse an digitalen Formaten mit Abklingen der Pandemie rapide abgenommen. Gleichzeitig steckt insbesondere in der Internationalisierung des Publikums eine große Chance der Gemeinschaftsbildung.

„Neue Gemeinschaften“ hieß auch ein zwölfmonatiges Projekt, das wir gemeinsam mit dem Studiengang Spiel & Objekt an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch im Jahr 2021 durchgeführt haben. Diese Kooperation führte in unserem Produktionshaus zu nachhaltigen Veränderungen. Gleichzeitig wurde aber erneut deutlich, wie viel Zeit Prozesse in bestehenden Strukturen benötigen, um nachhaltig wirken zu können. Schließlich geht es bei der digitalen Transformation nicht nur darum, dass digitale Dinge gekauft und auf der Bühne eingesetzt werden – mittlerweile würde ich sogar behaupten, dass dies eher ein untergeordneter Punkt ist. Zentraler erscheint mir, dass die Veränderungen in der Art, wie wir kommunizieren, zu einer grundsätzlichen Veränderung von Strukturen führt. Für diesen Prozess benötigen wir Zeit und Raum, um eine Idee davon zu entwickeln, wie wir das Theater und das, was wir an dieser Kunstform schätzen, in die Zukunft führen können. Der Zuwendungszeitraum einer Projektförderung ist dafür nicht ausreichend. Auch ist die emotionale Arbeit, die bei Transformationen wohl immer anfällt, meistens nicht abgedeckt und findet sich nicht in Kosten- und Finanzierungsplänen oder in Arbeitsplatzbeschreibungen.

Sicherlich spreche ich hier aus meiner institutionellen Perspektive. Diese Erfahrungen berühren aber die elementare Fragestellung, wie Produktionshäuser und freie Künstler*innen in Zukunft ihre Zusammenarbeit gestalten wollen. Wie können wir als Häuser Räume schaffen, die einen sicheren Möglichkeitsraum bieten, den die Künstler*innen mit ihrer künstlerischen Unsicherheit bespielen können? Wie können diese Räume trotz der Notwendigkeit von Stabilität eine gewisse Fluidität behalten, um eine Weiterentwicklung der Institution zu ermöglichen? Wie können wir als Häuser Räume bieten, die eine Prozesshaftigkeit zulassen, die der Grundlagenforschung der digitalen darstellenden Künste gerecht wird? Wie kommen wir als Häuser in eine kontinuierliche Kommunikation mit Künstler*innen, die die Kapazitäten auf beiden Seiten nicht überstrapaziert?

Ich fände es gewinnbringend für die Entwicklung der digitalen darstellenden Künste in der Freien Szene Berlins, wenn es für den Austausch über Fragen dieser Art Foren gäbe, und wenn das PAP diese Themen in seine zukünftige Arbeit einbeziehen könnte.

Tim Sandweg studierte Theaterwissenschaft und Deutsche Philologie an der Freien Universität Berlin, bevor er 2009 als Dramaturg ans Puppentheater der Stadt Magdeburg ging. Seitdem diverse Stückentwicklungen, Bühnenadaptionen, Formatentwicklungen, Arbeiten als Dramaturg, Veröffentlichungen und Performances in unterschiedlichen Produktions- und Arbeitskontexten sowie regelmäßige Dozenten- und Jury-Tätigkeiten. Aktuell Vorsitzender des Deutschen Forums für Figurentheater und Puppenspielkunst Bochum sowie Mitglied des Theaterbeirats des Goethe-Instituts. Seit Beginn der Spielzeit 2015/16 ist Tim Sandweg Künstlerischer Leiter der Schaubude Berlin, Produktionshaus für zeitgenössisches Figuren- und Objekttheater.

Freie Szene und Digitalität – Bedarfe und Perspektiven

// Sebastian Schlemminger

Ich arbeite seit mehr als 10 Jahren an der Schnittstelle von Theater und Technik und habe Spezialanfertigungen wie interaktive Tische und Bühnen, Robotik Elemente, kinetische Installationen, Soundelektronik oder automatische Theaterräume für diverse freie Theatergruppen oder Theaterhäuser entwickelt. Das Grundthema all dieser Arbeiten ist die Verschaltung von Akteur*innen, Maschinen und Medien auf der Bühne. Digitale Tools sind dabei meist nur im Hintergrund zu erahnen, bilden jedoch in Form von Programmierungen und Software die Basis der Arbeiten.

2013 habe ich meine Diplomarbeit über die kreative Nutzung des Computers auf der Bühne geschrieben und neben verschiedenen ästhetischen Wandlungen auch die notwendigen Veränderungen im Produktionsprozess besprochen. Ein ‚neues Proben‘ kristallisierte sich dabei in drei Hauptpunkten heraus:

1. Digitale Tools und die notwendigen Interfaces müssen von Beginn an mit auf der Bühne sein. Nur so kann ihr Potential voll ausgeschöpft und mit ihnen experimentiert werden.
2. Die von gängigen Probenprozessen abweichenden Entwicklungs- und Programmierungsphasen müssen in der Zeitplanung mitgedacht werden. Sechswöchige Blockproben sind dabei selten dienlich.
3. Es braucht künstlerisch-technologische Kollektive oder hybride Einzelakteur*innen, die sowohl künstlerisch denken als auch technisch versiert sind. Ohne diese Schnittstellenpersonen fehlt der kreative Zugang zur Technik („Im Computer Medium gibt es keine Künstler[*innen] mehr, die nicht auf diese oder jene Weise gleichzeitig Techniker[*innen] sind.“⁹).

Diese Erkenntnisse wurden in den Jahren meiner darauffolgenden Arbeitspraxis bestätigt. Ich beobachte, dass viele Gruppen, die in dem Bereich arbeiten, ähnliche Erfahrungen machen und ihre Probenstrukturen anpassen. Die Stärke des freien Theaters ist es, solche Justierungen und experimentellen Proben zu ermöglichen und flexibler zu sein als große Häuser. Diese Möglichkeiten sollten wir bewusst nutzen. Dabei ist es aus meiner Sicht wichtig, dass auch in den Förderinstitutionen, bei Theaterhäusern und bei Akteur*innen, die zukünftig mit digitalen Technologien arbeiten möchten, das Wissen um die Besonderheiten solcher Projekte vorhanden ist. Welchen Vorlauf brauchen sie? Was läuft anders in diesen technisch komplexen Produktionen? Welche räumlichen Gegebenheiten sind notwendig, um beispielsweise parallel zu proben und Technik zu entwickeln? Welche personellen Ressourcen sind notwendig? In Form von Readern und Workshops oder auf Plattformen der Szene könnte dieses Wissen zusammengetragen und geteilt werden.

Ein anderer Punkt, der mir sehr am Herzen liegt, ist das Thema Nachhaltigkeit. Theater ist verschwenderisch und das darf es auch sein, um ästhetisch aus den Vollen zu schöpfen. Nichtsdestotrotz tut es immer wieder weh zu sehen, wie viele Requisiten, Bühnenbilder und Geräte

⁹ Steven Johnson: *Interface culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern*, Klett-Cotta, Stuttgart 1999, S. 15.

nur ein paar Mal genutzt werden, um dann in den Lagern zu verschwinden. Das gilt für das Theater im Allgemeinen, hat aber auch besondere Relevanz für den Bereich Theater & Digitalität. Denn die allermeisten Projekte sind nicht rein digital, sondern benötigen diverse Hardware, Interfaces und Devices, um das Digitale auf die Bühne zu bringen.

In meinem Arbeitsbereich betrifft das vor allem die selbst entwickelte Hardware. Oft werden diese Dinge nur einmal verwendet, weil schlicht die Zeit fehlt, sie für neue Kontexte aufzuarbeiten. Auch während der Proben ist an ein modulares, auf Langfristigkeit ausgelegtes Entwickeln nicht zu denken. In sechs Wochen wird mit heißer Nadel etwas entworfen, das in industrieller Produktion Monate oder Jahre an Reifezeit bekäme. Das Endprodukt ist dann sehr stark an die Bedürfnisse des jeweiligen Stücks gebunden. Dementsprechend ist es schwierig, die Technik in darauffolgenden Stücken wiederzuverwenden. Das ist nicht nur ökologisch bedenklich und wirtschaftlich unsinnig, sondern verschenkt auch oft das Reifungspotenzial des Technologieeinsatzes. Über die Jahre hat sich in meinem Fundus ein beträchtliches Arsenal an selbstgebaute Hardware angesammelt, deren Recycling, Verfeinerung oder Wiederverwendung potenziell sinnvoll und möglich ist, aber aus Zeitmangel nie angegangen wird.

Wie kann diesem Aspekt schon während der Proben Rechnung getragen werden? In welcher Form kann ein nachhaltiges Entwickeln begünstigt werden? Wie kann jenseits von Projektförderungen die Arbeit an langfristigen Strukturen erleichtert werden?

Ich habe aktuell das Glück, im Rahmen einer Rechercförderung vom Fonds Darstellende Künste diesen Fragen in Bezug auf meine Arbeit nachzugehen und ganz praktisch aus einzelnen Geräten ein modulares System bzw. ein Instrumentarium für spätere Produktionen zu entwickeln. Inwieweit dieser Prozess glückt, welche Herausforderungen sich dabei auftun und welche Anpassungen nötig sein werden – dieses Wissen würde ich gerne an späterer Stelle in die Community zurücktragen.

Was in Bezug auf die Hardware gilt, trifft auch für die Software zu. Entwickelter Code ist oft speziell auf die Produktion angepasst. Ein modulares Programmieren sowie die Dokumentation für die Wiederverwendung in späteren Projekten – oder um sie mit anderen zu teilen – ist zeitlich oft nicht möglich. Gerade letzteres, der Austausch und das Teilen bis hin zum gemeinsamen Weiterentwickeln von Code, läge mir sehr am Herzen. Die Open Source Communities machen es uns vor und die allermeisten Akteur*innen im Bereich Theater & Digitalität profitieren von ihnen. Entwickeln wir also Strukturen, die es uns ermöglichen etwas zurückzugeben. Schaffen wir die Zeit, um unsere Programmierungen in eine wiederverwendbare Form zu bringen. Zumindest bei mir ist dies eine offene Baustelle.

Speziell für den Bereich Theater & Digitalität würde ich mir eine übergreifende, lebendige Plattform wünschen, auf der Code mit dem Fokus der Anwendung auf der Bühne geteilt werden kann. Beispiele sind das Wiki des Studiengangs [Spiel & Objekt](#) oder die Seite [How to get what you want](#) der Gruppe Kobakant. Mit Sicherheit existieren noch weitere Plattformen mit diesem Fokus.

Was bräuchte es, um sie zu bündeln? Ist es überhaupt sinnvoll und machbar in Hinblick auf die Diversität von Anwendungen und Software, eine Plattform für alle Akteur*innen zu schaffen? Was

braucht es, um eine solche Plattform lebendig zu halten? Kann eine solche Praxis auch auf die Hardware übertragen werden, wie es Machina Ex mit ihrer Software „dingsda_2meX“ vorschlagen?

Das Nachdenken über solche Plattformen und Netzwerke führt mich zu meinem letzten Punkt: Ich beobachte in den letzten Jahren ein Aufkommen verschiedener Formate, um Akteur*innen dieser Richtung zusammen zu bringen. Das BREAKDOWN-Netzwerk um Ricardo Gehn und Susanne Schuster hat hier wunderbare Arbeit geleistet. Welche in ihrer Struktur ähnlichen Netzwerke existieren in anderen Städten außerhalb von Berlin? Wie lassen sie sich verknüpfen? Wie kann vermieden werden, dass die gleichen Probleme in verschiedenen Netzwerken diskutiert werden, ohne die Debatten zu verknüpfen und die Kräfte zu bündeln?

Sebastian Schlemminger arbeitet in den Bereichen Sounddesign, Robotik und Programmierung an Bühnenstücken, Installationen und Audioproduktionen. Nach einem Kulturwissenschaftenstudium in Hildesheim forschte er mit der Gruppe *pulk fiktion* an interaktiven Bühnentechnologien im Bereich Kinder- und Jugendtheater. Mit seinem Duo *PRAGMATA* realisiert Sebastian Schlemminger automatische Theaterstücke und Audio-Installationen für jeweils eine Person. Des Weiteren arbeitet er mit freien Theatergruppen wie *Fräulein Wunder AG*, *Lunatiks*, *Posttheater*, *Karo8* und an staatlichen Häusern in Bremen und Braunschweig. Im Bereich Soundinstallation entstanden Arbeiten für die niedersächsischen Musiktage, das *musik21 Festival* oder die *Akademie der Künste Berlin*. Als ausgebildete Fachkraft für kulturelle Bildung gibt Sebastian Schlemminger musikpädagogische Workshops für Kinder und Jugendliche, beispielsweise am *HAU Berlin* oder am *Center for Literature Münster*.

Zwischen Utopie und Gegenwart

Alltag digitaler bzw. hybrider Performanceprojekte aus der Sicht eines Digitalkünstlys

// Gloria Schulz

Meine Werkzeuge sind Tastatur, Maus und Computer. Damit programmiere, hacke und kontrolliere ich weitere technische Geräte, die auf der Bühne als Hauptdarsteller*in oder bildgebende Operatoren auftreten. Das Finden der passenden Technik für die sehr speziellen Projekte ist die erste Herausforderung. Diese muss einerseits funktional sein, die künstlerische Idee unterstützen oder sichtbar machen – und ganz wichtig: In den KFP passen. Das Ausprobieren mit Software, Plugins und eigenen Skripten ist aber erst möglich, wenn die Entscheidung bereits gefallen ist. Somit muss ein Projekt im Zweifelsfall mit der nicht optimalen Technik operieren – bei digitalen Projekten fatal.

Die Technik funktioniert, Skripte sind geschrieben und es geht zusammen mit allen in den Proberaum. Dort warten die ersten Hindernisse: es fehlt an Infrastruktur – beginnend mit Stromkabeln und endend bei der Suche nach gutem Internet. Die technischen Aufbauten sind überwiegend so aufwendig, dass ein täglicher Ab- und Aufbau viel Zeit in Anspruch nimmt, das Abschließen der Probenräume ist oft aber kompliziert oder gar nicht möglich. Letzteres führt zu massiven Verlusten an Probenzeit durch ständiges Auf- und Abbauen. Neben den räumlichen Schwierigkeiten sind Proben mit Digitalkunst auch nicht ritualisiert. Bei hybriden Teams – also Menschen, die selten bis nie mit digitalen Mitteln auf der Bühne agieren, und Menschen, die sich im grauen Fenster mit Tastatur davor am wohlsten fühlen – muss also erst ein Rhythmus entstehen. Wenn Bugs auftreten, braucht es Zeit diese zu beheben. In dieser Zeit werden z.B. aber die Tänzer*innen wieder kalt. Eine Probe braucht auf einmal viel mehr Struktur und gleichzeitig Freiräume für Fehler.

Ich sitze als Digitalkünstly meist allein hinter meinen Bildschirmen und frage mich: Wo ist mein Team? Denn digitale Produktionen brauchen mehr als einen Menschen. Eine Virtual-Reality-Performance mit tänzerischen Inhalten beispielsweise bräuchte mindestens eine*n Programmierer*in, eine*n 3D-Designer*in für die Welten, eine*n 3D-Designer*in für Avatare – hier ist auch nochmal Spezialwissen für die Herstellung von digitalen Kostümen gefragt –, eine*n Animator*in und eine*n Medientechniker*in für das Motion Capturing und Einrichten der VR-Technik. Hinzu kommen noch die üblichen Gewerke. Wenige Förderungen können solche personalaufwendigen Projekte fair finanzieren – und wenn doch, dann weil nur *ein* Mensch hinter den Bildschirmen sitzt und mit viel Mate durch die Nächte codet.

Was braucht es also, damit die Szene der digital darstellenden Künste gut und nachhaltig wachsen kann?

Das Prinzip Hackspace!

Der Hackspace ist für mich ein frei zugänglicher Raum, mit offenen Schränken an Technik, einer hervorragenden Infrastruktur, und ein Ort zum Verweilen. Erst das Zusammentreffen von

Künstler*innen aus unterschiedlichsten Disziplinen kann Ideen wachsen lassen. Ein Hackspace erlaubt es zu experimentieren, zu scheitern, zu wachsen und Wissen zu teilen.

Neben dem offenen Raum braucht es aber auch regelmäßige Austauschformate, Festivals und Workshops, die Wissen vermitteln und dazu einladen Neues zu entdecken – wie das NODE Festival for Digital Arts in Frankfurt am Main oder die Performersion in Berlin. Aber gerade diese Formate schwinden eher, als dass sie wachsen. Das Interesse und die Begeisterung an den hybriden und digitalen Projekten ist da – sowohl bei Künstler*innen als auch beim Publikum –, es muss nur weiter gefördert werden!

(Post-)Digitale Freie Szene// **Susanne Schuster**

Seit mehreren Jahren – schon lange vor der Pandemie – ist Digitalität als Kulturpraxis ein Motor für Innovationen in den freien darstellenden Künsten geworden. Der Einsatz von digitalen Tools und Dramaturgien hat die Art und Weise, wie (post-)digitale Theaterformate entwickelt und rezipiert werden, verändert. Die unterschiedlichen künstlerischen Zugänge und Arbeitsweisen mit digitalen Technologien sind dabei so vielfältig wie die Freie Szene selbst.

Das öffentliche Interesse an digitalen Formaten hat sich durch die Pandemie zwar schlagartig erhöht, doch leider nur temporär. Mit dem Wiederöffnen der Spielstätten und dem Auslaufen spezifischer Förderprogramme fehlt es inzwischen an langfristigen Perspektiven und einer nachhaltigen Öffnung von Kulturbetrieben für digitale Kunstproduktion. Gleichzeitig ist zu beobachten, dass der kulturjournalistische Diskurs und die neu gebildeten Netzwerke größtenteils von männlichen Akteuren aus institutionalisierten Kontexten dominiert werden. Die langjährige Expertise von freien Künstler*innen, insbesondere von queer-feministischen Perspektiven, kommt zu selten vor. Vergleichbar mit historischen Entwicklungen in Wirtschaft und Wissenschaft werden bestimmte Gruppen im Kontext von Technologie marginalisiert.

Darüber hinaus wurde der Begriff „digital“ in den letzten Jahren inflationär und einseitig verwendet. Häufig bezieht er sich ausschließlich auf Formate, die online stattfinden. Digital wird gleichgesetzt mit dem meistverbreiteten Distributionskanal des Internets. Das hat den Blick auf Digitalisierung im Theater zuletzt stark verengt.

Um über eine nachhaltige und impulsgebende Zukunft von Digitalität und Theater nachzudenken, ist es notwendig, den Blick wieder zu weiten: Digitalität in den darstellenden Künsten ist insbesondere auch die Auseinandersetzung mit digitalen Kommunikationsformen, mit digitalen Dramaturgien, die non-lineare Erzählweisen hervorbringen, sowie mit digitalen Technologien und Formaten, die Interaktion und Teilhabe des Publikums neu verhandeln.

In den freien performativen Künsten ist bereits seit mehreren Jahren zu beobachten, wie Digitalität als Kulturtechnik begriffen wird, die verfremdet und mitgestaltet werden kann. Eigenschaften einer Kultur der Digitalität¹⁰ – wie Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität – sind Teil der künstlerischen Inszenierungsarbeit geworden. Physische Begegnung, Kollaboration und Co-Kreation des Publikums rücken dabei ebenso in den Fokus wie der Einsatz von digitaler Hard- und Software. Seit vielen Jahren verknüpfen Akteur*innen der Freien Szene analoge Begegnungssituationen und spielerische Verhandlungen mit digitalen Erzählweisen, Kommunikationsdesign und Technologien: Die Bewegungen und Handlungen des Publikums werden dabei zu komplexen Systemen und öffnen neue Erfahrungsräume. Die technologische Seite ist nur ein Teilelement von digitaler Transformation und für die Digitalisierung des Kulturbereichs ist nicht zuletzt auch die Erprobung eines digitalen Mindsets notwendig.

¹⁰ Vgl. Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*

Die Auseinandersetzung von Künstler*innen mit Digitalität ist schon längst zu einer postdigitalen Praxis geworden, in der digital und analog nicht mehr zwei gegensätzliche Pole, sondern eng miteinander verzahnt sind. Sie produzieren eigene postdigitale Arbeitsweisen, entmystifizieren die technologische Determiniertheit und eröffnen Wege für mehr digitale Teilhabe. Dabei setzen sie sich als Teil ihrer künstlerischen Arbeit mit Praktiken wie Creative Coding, Softwareentwicklung, Interaction Design, Physical Computing, XR-Design und Gamedesign intensiv auseinander. In den letzten Jahren hat sich aus ihnen ein bundesweites loses Netzwerk aus Künstler*innen gebildet, das regelmäßig (post-)digitales Wissen und Arbeitspraxen teilt, bei Veranstaltungen wie der Performersion des PAP Berlin, dem „Digital Track“ des Festivals Hauptsache Frei Hamburg (2018–2020), dem Netzwerktreffen „Wir alle spielen Theater“ der Heinrich Böll Stiftung und dem Studiengang Spiel & Objekt der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch (2018–2021) oder bei dem Labor „Game on Stage“ am FFT Düsseldorf (2020).

Jene Orte der Begegnung und des Austauschs sind für die Weiterentwicklung der Künstler*innen von immenser Bedeutung. Um die Sichtbarkeit und den Umgang mit digitaler Kompetenz in der Freien Szene zu stärken, bedarf es jedoch einer nachhaltigen Struktur für Räume des praxisorientierten Austauschs. Regelmäßige Gelegenheiten für Präsentation und Netzwerkarbeit sind unerlässlich, um das Selbstverständnis der (post-)digitalen Akteur*innen als eigenständige Sparte innerhalb der freien darstellenden Künste zu stärken und Zugänge zu den heterogenen künstlerischen Perspektiven zu ermöglichen. Zugleich erfordern die Dokumentation von Tools und Workflow sowie das Engagement für Netzwerkarbeit zeitliche und finanzielle Ressourcen, die für viele Künstler*innen neben dem eigenen Produktionsprozess schwer zu bewältigen sind. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, haben wir, die Medien- und Performancegruppe OutOfTheBox, 2021 die Programmreihe BREAKDOWN initiiert, um (post-)digitale Künstler*innen zusammenzubringen und durch honorierte Beiträge Expertisen und Strategien miteinander zu teilen. Bei regelmäßigen Netzwerktreffen, Live-Tutorials und zuletzt einer dreitägigen Konferenz im November 2022 konnten wir gemeinsam mit ca. 60 Künstler*innen aus dem deutschsprachigen Raum unterschiedliche Bedarfe herausarbeiten und folgende konkrete Ideen und Wünsche für ein Netzwerk formulieren:

- Gemeinsamer Veranstaltungskalender (post-)digitaler künstlerischer Arbeiten mit Fokus auf der Freien Szene
- Jobbörse und Austauschkanäle
- Datenbank, die die Sichtbarkeit und Expertisen (post-)digitaler künstlerischer Praxis differenziert zugänglich macht
- Stammtisch: regelmäßiger Raum für informellen Austausch und Netzwerk
- Jährliche Konferenz mit Hands-on-Praxis: regelmäßiger praxisorientierter Austausch, sowohl für Anfänger*innen als auch Aufbaukurse für Fortgeschrittene

Nach dem Auslaufen der NEUSTART Kultur Fördermittel und einem zu beobachtenden Rückgang von Förderprogrammen, die explizit digitale künstlerische Konzepte fördern, bedarf es nun neuer finanzieller Ressourcen, Strategien und Kompliz*innen, um die formulierten Ziele und Formate umzusetzen. Unser Anliegen ist es, die bestehenden losen Netzwerke zu bündeln und zu verstetigen,

den Transfer von digital-künstlerischen Arbeitsweisen und Wissen zu professionalisieren und die Sichtbarkeit von Künstler*innen der Freien Szene nachhaltig auszubauen.

Digitalität ist schließlich immer eine Frage der Hierarchien, der sozialen Konventionen, der Sehgewohnheiten und der Interaktionsmöglichkeiten. Die Kraft der Freien Szene, damit subversiv umzugehen, gilt es zu stärken: durch mehr Sichtbarkeit für die Diversität der Akteur*innen und langjährige (post-)digitale Expertisen sowie durch die Förderung von strukturellen Zugängen und solidarischen Netzwerken der Freien (post-)digitalen Szene.

**Kerngedanken des Textes beruhen auf der langjährigen Zusammenarbeit und Gesprächen mit dem Medienkünstler Ricardo Gehn (OutOfTheBox) und weiteren Künstler*innen aus dem BREAKDOWN Netzwerk.*

Verstetigung, Austausch, Vernetzung, Zugang

// **Kirsten Seeligmüller (DOCKdigital)**

Hintergrund

„Die Flucht nach vorne führte das DOCK 11 während der Pandemie in den digitalen Raum. Es entstand DOCKdigital LAB. Ein ‚shelter, in dem sich losgelöst von Zeit, Geld, Produktionsdruck und Macht ein „Scenius“^{**} gegenseitig infizierte.“

***Die Geographie des von Brian Eno erfundenen Begriffs „Scenius“ nach Alex Gentry*

1. Gibt es eine gegenseitige Wertschätzung, die wie motivierender Gruppendruck wirkt?
2. Gibt es einen schnellen Austausch von Werkzeugen und Techniken, d. h. sobald etwas erfunden wird, wird es von allen innerhalb der Szene weitergegeben, da alle innerhalb der Szene durch eine gemeinsame Sprache verbunden sind?
3. Gibt es die Netzwerkeffekte des Erfolgs, was bedeutet, dass jeder Erfolg von allen in der Szene gefeiert wird?
4. Gibt es innerhalb von scenius eine lokale Toleranz für Neuerungen, was bedeutet, dass abtrünnige, eigenwillige, ungewöhnliche und revolutionäre Ideen durch eine Pufferzone vor einer Beeinträchtigung geschützt werden?
Mit anderen Worten: scenius ist ein blühender Raum für Nonkonformität.

Fragen, Probleme, Bedarfe

Welche Erfahrungen machten wir in zwei Jahren digitaler Kunst an der Schnittstelle zum Körper? Welche Probleme und Chancen ergeben sich? Welche Bedarfe kristallisierten sich heraus? Wie schaffen wir Verstetigung, Austausch, Vernetzung und Zugang?

Relevanz

Die Gaming-Industrie ist ein größerer Markt als die Film-, Theater -und Musik-Märkte zusammen. Eine ständig wachsende Anzahl von Spieler*innen¹¹ sucht neben dem Spiel auch soziale Kontakte im Gaming. Gleichzeitig hält KI rasanten Einzug in fast alle unsere Lebensbereiche und das Smartphone ist als allgegenwärtige Körper- und Geisterweiterung des Menschen nicht mehr wegzudenken. Dringend sind künstlerische, kritische und ethisch-philosophische Einordnungen und Diskurse gefragt. Wir wollen die Digitalisierung nicht der Werbung, dem Militär und dem Gaming überlassen, sondern künstlerische, kritische und bewusstseins- und körpererweiternde Positionen entwickeln und beitragen.

Kommunikation

Programmierer*innen, Game-, System-, 3D-Designer*innen und Künstler*innen der Performing Arts brauchen Zeit und Raum für

- das Erlernen und Verstehen der unterschiedlichen Fachsprachen
- das Erlernen und Verstehen der unterschiedlichen Arbeitsweisen

¹¹ 3 Milliarden Menschen laut: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/schneller-schlau/gamescom-so-viel-geld-wird-mit-gaming-erloest-18248988.html>

- das Abgleichen von Vorstellungen bezüglich Deadlines / Premieren
- die Einschätzung des Aufwands der jeweils Anderen
- Diskurse bezüglich Ästhetik, Relevanz, künstlerischen Themen etc.
- Verhandlungen über Honorarhöhen
- gute Verträge, die sie miteinander schließen
- Austausch: Programmierer*innen, Game-, System-, 3D-Designer*innen suchen Künstlerische Projekte, um ihre Kompetenzen sinnvoll und künstlerisch einzubringen. In den Digital-Labs und auch auf den ggf. entstehenden Datenbanken können Kontakte geknüpft werden.

Möglichkeitsraum bieten, erkennen und nutzen

Künstler*innen brauchen Zeit und Raum für die Erforschung von digitalen Möglichkeiten, um künstlerische Konzepte zu entwickeln durch:

- das Erlernen und Verstehen der unterschiedlichen digitalen Möglichkeiten in für Künstler*innen zugänglichen Laboren
- Datenbanken für Projekte, Künstler*innen, Dienstleister*innen, Festivals, Videos, Bücher, Beiträge etc. an der Schnittstelle von digitaler Kunst und Körper
- Workshops bzw. Weiterbildungen für Künstler*innen, Dozent*innen, Schüler*innen in technischer und künstlerischer Nutzung der digitalen Soft- und Hardware.

Gesamtkunstwerk

Wie viele Projekte kennen wir, bei denen das Video, der Sound und die Choreographie einzeln entwickelt wurden, aus Zeit- und Geldmangel nur in Endproben zusammenkamen und dann auf der Bühne nebeneinanderstanden. Bei digitalen Projekten in VR benötigen die Programmierer*innen, Game-, System- und 3D-Designer*innen Kenntnis über Szenografie, Choreografie und Bewegungsqualität und die Künstler*innen Grundlagenkenntnisse über die Computerprogramme. Im DOCKdigital LAB besuchten irgendwann die Programmierer*innen Tanzkurse und die Choreograph*innen konnten beispielsweise die MoCap-Anzüge eigenständig bedienen. Diese mit solchen Brückenkompetenzen ausgebildeten Akteur*innen sollten den Kern eines permanenten Digital-Labs ausmachen, von wo aus weiter Akteur*innen ausgebildet werden und sich ständig mit ihren neuen Erkenntnissen vernetzen.

- Weiterbildungen für Szenograf*innen, Choreograf*innen, Regisseur*innen etc. in Grundlagen der digitalen darstellenden Künste.
- Weiterbildungen für Programmierer*innen, Game-, System-, 3D-Designer*innen in Movement-Research, Szenografie, Tanz-, Theater-, Performing-Art-Geschichte und -Theorie.

Vernetzung | Öffentlichkeit

Equipment, Know How und Informationen sollten von allen Akteuren ausgetauscht werden. Über Projektmittel angeschafftes Equipment sollte ständig genutzt und zugänglich sein:

- Datenbank über Equipment: Wer hat was, wann und wo?
- Datenbank über Know How: Wer kann was, wo und wann?
- Online-Wiki über technische Innovationen, Handbücher, Problemlösungen bei Motion Capture, Game Engines etc.
- Datenbank über Festivals, Fördermöglichkeiten, Netzwerktreffen, Künstler*innen, Theorie
- jährliches dezentrales Festival in Berlin, mit Workshops, Symposien etc.

- Vernetzung mit anderen Festivals in Deutschland und weltweit

Zugang

Das Equipment ist teuer, das Know How mit dem Equipment auf dem freien Markt ist unbezahlbar und sollte für Künstler*innen und Programmierer*innen, Game-, System-, 3D-Designer*innen, sofern sie künstlerisch arbeiten, zugänglich sein. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass keine Dumping-Konkurrenz zu nicht geförderten Anbieter*innen entsteht.

Vorschlag 1: ein ständiges Labor für Digital Performing Arts

Das DOCKdigital LAB ist zwar im DOCK 11 verortet, dennoch völlig eigenständig und unabhängig in seinen Strukturen. Es ist technisch sehr gut ausgestattet und hat 2022 ein Studio von 200qm gekauft. Die Kosten von Kredit und Nebenkosten liegen bei 3000 Euro netto/kalt. Das Studio ist in 3 Zellen teilbar, sodass mehrere Projekte gleichzeitig arbeiten können. Die Zellen sind mit schallreduzierenden Vorhängen teilbar. Der Raum kann als Performance-Space oder auch als Ausstellungsraum genutzt werden. Das DOCKdigital LAB wird nicht vom DOCK-ART-Theater gefördert und ist ortsunabhängig für alle Orte tätig. Es können auch stadtweit, national und international Pop-Up-Labore stattfinden. Betreiber könnte auch der noch nicht gegründete Verband für Digital Performing Arts sein. Oder es könnte sich eine Betreibergruppe finden.

Sachkosten	im		Honorare		
Posten	Monat	pro Jahr	Posten	im Monat	pro Jahr
Miete Saal 4	3.000,00	36.000,00			
DOCK 11	€	€	ProgrammiererIn*	2.500,00 €	30.000,00 €
		6.000,00			
Material	500,00 €	€	ProgrammiererIN*	2.500,00 €	30.000,00 €
			ChoreografIn*	2.500,00 €	30.000,00 €
			SzenografIn*	2.500,00 €	30.000,00 €
			Organisation*	2.500,00 €	30.000,00 €
					<u>192.000,00 €</u>

(Teilzeit / Anteilig / Stundenweise mit der Möglichkeit projektweise aufzustocken oder noch andere Projekte parallel zu realisieren)

Vorschlag 2: Verband für Digital Performing Arts

Es sollte ein Verband für Digital Performing Arts gegründet werden, etwa als Untergruppe von Dachverband Tanz, tanz:digital oder LAFT Berlin. Hier könnten EU-Gelder für Weiterbildungen und Vernetzungsarbeit akquiriert werden. Der Verband könnte auch seinen Sitz im DOCKdigital LAB haben. Es wird ab Sommer 2023 eine Bürofläche frei.

DANKE

Danke an alle Förder*innen von DOCKdigital, tanz:digital, Dachverband Fonds, Fonds Darstellende Künste, Fonds Soziokultur, NPN, Kulturgemeinschaften, Senat Berlin, Neustart Kultur, Bundesrepublik Deutschland. Danke an alle Künstler*innen, Programmierer*innen, Game-, System-, 3D-Designer*innen und Helfer*innen.

Kirsten Seeligmüller ist Schriftsetzerin, Tänzerin und Tanzpädagogin. 1994 gründete sie DOCK 11 in Berlin Prenzlauer Berg: eine Tanzschule, -theater und -produktionsstätte. Mit dem 2009 eröffneten EDEN**** in Pankow entstand ein zweiter Ort. Seit 1999 kontinuierlicher internationaler Theaterbetrieb mit dem Schwerpunkt Tanz. 2006 Beteiligung an Entwicklung des „Hochschulübergreifenden Zentrums Tanz - Pilotprojekt Tanzplan Berlin“ und deren Labore „Im Prinzip Tanztechnik“. Sie realisierte zahlreiche Projekte für Kinder, Teenager und Erwachsene, wie beispielsweise und „Atem und Herz“ 2014/2015 sowie zu Tanzgeschichte wie 2015 „POST- Ausdruckstanz in Deutschland, Israel und im Butoh“ oder die Archivarbeit im Erika-Klütz-Archiv mit der Erika-Klütz-Schule seit 2021. Den Förderpreis der Akademie der Künste Berlin für Darstellende Kunst erhielt sie 2005. 2021 gründete sie das DOCKdigital, ein Labor an der Schnittstelle von Körper und digitaler Kunst, mit Artworks und Ausstellungen.

DOCKdigital, Kastanienallee 79 | 10435 Berlin | <https://dock11-berlin.de/digital>

Meine aktuelle Arbeitssituation

// Jeanne Charlotte Vogt

Ich schreibe aus der Perspektive einer Kuratorin und Dramaturgin mit Schwerpunkt Digitalität. Da Digitalität als Diskurs und Praxis inzwischen alle gesellschaftlichen Bereiche betrifft, lande ich derzeit an den unterschiedlichsten Stellen. Meine Praxis umfasst unter anderem:

- (Fortbildungs-)Formate für Darstellende Künstler*innen zu entwickeln, in denen Digitalkünstler*innen oft als Expert*innen oder Mentor*innen wirken und es um Vernetzung geht – etwa im Rahmen von HAU4 oder Festivals wie dem Hauptsache Frei,
- als (Digital-)Dramaturgin in Stückentwicklungen mitzuwirken – bisher vor allem mit dem Blick auf formale Fragen im Einsatz von Technologien und eher wenig mit diskursivem oder inhaltlichen Fokus,
- für und mit Theatern, Museen oder Hochschulen digitale (oder digitalkünstlerische) Projekte zu entwickeln und sie zu beraten,
- Politik und Kulturförderorgane zu beraten – in der Kulturpolitik, in Smart City Stabstellen mit Perspektive auf Kultur oder mit Blick auf die kulturelle Bildung in Sozialdezernaten.

Diese Arbeit mache ich entweder als Freelancerin oder im Rahmen meiner Künstlerischen Leitungsfunktion des Frankfurter NODE Verein zur Förderung Digitaler Kultur. Meine Praxis, künstlerische Programme zu kuratieren (Ausstellungen, Performanceprogramme), ist in der (post-)pandemischen Sondierungsstimmung etwas in den Hintergrund gerückt.

Vor der Pandemie arbeitete ich vor allem mit Digitalkünstler*innen zusammen, weil in ihrer Arbeit derart dringende Fragen verhandelt wurden wie der gesellschaftliche Wandel durch Digitalisierung und sie gleichzeitig mit einer Perspektive darauf schauten, die auch mir einen niedrighwelligen Zugang ermöglichte. Gleichzeitig haben mich performative Arbeiten und Theater immer besonders berührt und so habe ich schon vor der Pandemie in meinen Festivals und anderen Formaten versucht, diese Szenen zusammen zu bringen. Dabei gibt es für mich auch ‚natürliche‘

Schnittstellen der Künste: Die Nutzung des Internets und der Umgang mit Technologie und Programmierung selbst sind Kulturtechniken, die uns laufend performative Handlungen abverlangen. **Digitalkunst ist immer auf eine Weise Performancekunst und Digitalität ist nicht zuletzt ein grundsätzlich soziales Thema, das mit den Mitteln der darstellenden Künste und im Dialog mit ihnen verhandelt werden kann und sollte.**

Mein erstes Projekt, das sich in eine interdisziplinäre Richtung bewegte, war die Reihe „Choreographic Coding Lab“ (im Rahmen von „Motion Bank“, ein Forschungsprojekt, das von William Forsythe initiiert wurde und heute an der Hochschule Mainz angesiedelt ist), die noch heute Menschen aus dem zeitgenössischen Tanz mit Digitalkünstler*innen zusammenbringt. In diesen Labs sondierten sich viele zentrale Fragestellungen, die mir bis heute relevant erscheinen und zugleich klassische Themen interdisziplinärer Arbeit sind: **Wie finden wir eine gemeinsame Sprache?** Wie vermitteln wir Grundannahmen der jeweiligen Szenen? Wie überbrücken wir unterschiedliche Zeitlichkeiten in der Praxis (beispielsweise sechs Stunden, um schnell was umzuprogrammieren, vs. real-time improvisieren im Probenmodus von Performer*innen) usw.?

Post-pandemische Chancen und Probleme

Mit unserem Festival NODE Forum for Digital Arts und der Arbeit mit Digitalkünstler*innen waren wir lange in einem unklaren Zwischenbereich gefangen: Für die Kulturförderung waren wir und diese Künstler*innen zu nah an wirtschaftlich-technischen Diskursen und Praktiken positioniert und standen unter dem Verdacht, hochkulturellen Diskursen nicht gewachsen zu sein. Für die Wirtschaftsförderung hingegen standen Künstler*innen im Verdacht zu ‚weltfremd‘ zu sein, ihre Arbeiten zu unzugänglich. Diese klischeehaften Zuordnungen haben sich tatsächlich seit der Pandemie um 180 Grad gewendet. Viele Förderinstitutionen haben erkannt, dass es sinnvoll ist, hier zu investieren – Digitalkunstfestivals sprießen aus dem Boden und Theater experimentieren mit digitalen Bühnen und Sparten. Das ist schön und eröffnet (digitalen Performance-)Künstler*innen, die lange weder im Museum noch im Theater Anerkennung fanden, neue Möglichkeiten.

Und doch muss hier derzeit vieles sondiert werden: Wer will sich eigentlich wirklich wie intensiv in das Thema Digitalität und seine Diskurse einarbeiten? Wie kann der Diskurs ernsthaft begleitet werden? Oft sollen sich **Kurator*innen ohne entsprechende Expertise** dem Thema widmen, die mir hinter vorgehaltener Hand sagen, dass sie sich gar nicht für das Digitale interessieren. Digitale Sparten werden fallen gelassen, sobald die Fördertöpfe sich umorientieren. Die Investitionen in technische Infrastrukturen werden nicht evaluiert und aktualisiert – keiner hat Interesse im Haus oder hat ein entsprechendes strukturelles Mandat erhalten.

Auch auf Seite der Theatermacher*innen beobachte ich häufig, dass sie **die Eigengesetzlichkeit digitaler Kunst unterschätzen**: Sie scheitern nicht selten an der technischen Umsetzbarkeit der Ideen, überschätzen ihr Zeitbudget oder bleiben auf diskursiver Ebene bei einer klischeehaften Auseinandersetzung.

Bei digitalkünstlerischen Arbeiten ist **die kritische Befragung der eingesetzten Mittel** genauso dringend notwendig wie die für Theatermacher*innen oft selbstverständliche Befragung des Theaters: Warum wir Theater in einer Black Box machen, aus welcher Tradition welche Haltungen auf der Bühne kommen, wer in unseren Produktionen repräsentiert wird, wie nachhaltig die Ressourcen sind, die wir für unsere Bühnenbilder verwenden, etc. Mit der gleichen Sorgfalt und Verantwortung müssen wir auch die Technologien, die Soft- und Hardware kennen und bewusste Entscheidungen treffen, welche Tools wir einsetzen und warum.

Für interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Digitalkünstler*innen wiederum sind die **typischen Produktionsbedingungen der Freien Szene oft nicht praktikabel**: Die in der Szene etablierten Tagessätze sind für externe, zum Team hinzugecastete Digitalkünstler*innen oft unattraktiv und Probezeiträume zu kurz bzw. so strukturiert, dass technische Entwicklungsphasen keinen Raum haben. Digitalkünstler*innen, die in ihrer individuellen Arbeit oft über mehrere Jahre an einem Projekt und in Iterationen arbeiten, sehen sich mit der Theaterproduktions-Timeline konfrontiert und müssen zur Premiere ein fertiges „Produkt“ liefern, das sie sonst über Jahre entwickelt hätten.

Hier gilt es über Arbeitsweisen und -bedingungen in Dialog zu kommen!

Die Szenen und Historien von Digitalkunst und darstellenden Künsten werden nicht von heute auf morgen miteinander verschmelzen. Die digitalkünstlerische Szene hat sich über lange Zeit als interdisziplinäres, oft autodidaktisch entwickeltes Feld eigene Communities und Räume geschaffen (Hackspaces, spezialisierte Galerien, der CCC, Forschungsabteilungen an Hochschulen), an die wir anknüpfen können. Oft sind es Künstler*innen, die in der Bildenden Kunst und der Performancekunst ausgebildet wurden und an Hochschulen studiert haben, die interdisziplinäre, experimentelle Labore und Forschungsgruppen etabliert haben. Hier sind ganze Künstler*innen-Biografien von einer langfristigen Auseinandersetzung mit dem Thema geprägt. Eine ernsthafte Auseinandersetzung mit den Diskursen dieser Communities und deren Geschichte(n), mit den relevanten Referenzen und bestehenden Diskursen ist notwendige Grundlage für eine wirklich interdisziplinäre digitalkünstlerische Theaterpraxis. Um eine gegenseitige Vermischung voranzutreiben, scheinen mir folgende Ansatzpunkte nötig:

Interdisziplinäre Lehre: Kooperationen zwischen oder innerhalb von Hochschulen der Darstellenden Künsten und Medientheorie, für eine frühzeitige Vernetzung und Szenenbildung, sodass nachhaltig Projekte in Ko-Autor*innenschaft entstehen können (erste gute Beispiele sind hier die Studiengänge Spiel & Objekt an der HfS Ernst Busch und Multimedia Komposition an der HfMT Hamburg).

Digitalkünstlerische Dramaturg*innen ausbilden und integrieren: Menschen mit medientheoretischer Expertise frühzeitig (vor der Antragsstellung) in Projekte einbinden.

Digital(künstlerisch)e Expertise in die Häuser holen: So wie es Video-Techniker*innen, Licht-Meister*innen etc. gibt, wären Expert*innen des Digitalen wichtige Ansprechpersonen für die produzierenden Künstler*innen.

Interdisziplinäre Koproduktionen mit Digitalkunstfestivals fördern: z.B. NODE Forum for Digital Arts, NEW NOW Festival, CTM Festival, Ars Electronica.

Möglichkeiten zum **kollegialen interdisziplinären Austausch** schaffen: Labore, Workshops etc.

Digitalität und Performance als sich überlappende Diskurse wahrnehmen: Digital ist nicht unbedingt, was am Computer geschieht und Performance gibt es nicht nur im so called real life!

Freie Szene und Digitalität

// Markus Schubert & Georg Werner

Aktuelle Situation

Wir nehmen wahr, dass immer mehr Projekte an Formaten arbeiten, die sich technologischer Mittel bedienen, und dass die Nachfrage bei uns stetig steigt. Besonders seit der Pandemie kommen wir an unsere Kapazitätsgrenzen, aber der Trend zu digitalen Technologien war schon zuvor spürbar und wurde durch die Pandemie nur deutlich beschleunigt. Ein Ansatz, den wir als vielversprechende Reaktion darauf verfolgen, ist die Entwicklung von Werkzeugen, die auch von Nicht-Programmierer*innen zur Umsetzung ihrer künstlerischen Ideen genutzt werden können. Einfache Benutzbarkeit steht dabei im Fokus. In unserem gemeinsamen Projekt „ZusammenPlayer“ verfolgen wir diesen Ansatz. Dabei geht es um eine Software, die es erlaubt, mehrere Videoplayer vernetzt und szenenbasiert zu steuern und mit Medien zu bestücken. „ZusammenPlayer“ wird auch aktuell im Rahmen des Förderprogramms „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa gefördert.

Unterstützung durch das Performing Arts Programm Berlin

Im Hinblick auf Unterstützung seitens des PAP können wir uns vier Punkte vorstellen:

1. Austausch: regelmäßiger Stammtisch / Mailingliste
2. Sichtbarkeit: Spezialist*innen-Datenbank / Stückeverzeichnis / Archiv
3. Hands On: Digitale Jam-Session während des Performing Arts Festival
4. Infrastruktur: Hardware-Fundus

1. Austausch: regelmäßiger Stammtisch / Mailingliste

Auf verschiedenen Veranstaltungen, z.B beim BREAKDOWN Festival und dem Branchentreff des PAP,¹² haben wir – wie auch die anderen Künstler*innen, die sich intensiv mit digitalen Theaterproduktionen auseinandersetzen – die Gelegenheit zum Austausch sehr genossen. Um dieser gerade in Berlin sehr aktiven Szene eine regelmäßige Möglichkeit zum Austausch zu bieten, wäre unserer Meinung nach ein monatlicher Stammtisch optimal. Wenn das PAP hierfür einen Raum zur Verfügung stellen oder vermitteln könnte, der mit Internet und Beamer oder Monitor ausgestattet ist, wäre das eine große Unterstützung.

Neben den monatlichen Treffen sollte es auch eine digitale Austauschmöglichkeit geben, etwa in Form einer Mailingliste, über die wir uns zum Beispiel über die Planung des Stammtischs abstimmen können. Diese Plattform sollte aber nur für eingeladene Teilnehmer*innen zugänglich sein, um den geschützten Rahmen des Stammtischs zu bewahren. Wir sind der Meinung, dass der Stammtisch selbstorganisiert sein sollte.

2. Sichtbarkeit: Spezialist*innen-Datenbank / Stückeverzeichnis / Archiv

Als mögliche Erweiterung der PAP-Webseite würde es eine Datenbank von Spezialist*innen, die dort mit ihren Spezialgebieten eingetragen sind, Theaterschaffenden der Freien Szene erleichtern zusammenzufinden. Dies könnte auch ein Ausgangspunkt für Mentoring und Beratung sein, um

¹² Solche Kooperationen wie hier von PAP, BREAKDOWN und Technologiestiftung würden wir gern in Zukunft häufiger sehen.

Anderen bei der Umsetzung ihrer digitalen Theaterprojekte zur Seite zu stehen (im Rahmen des Beratungsprogramms des PAP oder direkt).

Auch für digitale Theaterstücke bzw. Performances wäre eine Datenbank mit Suchfunktion für Stücke (z.B. nach thematischen oder technologischen Kriterien) hilfreich; einerseits im Bereich des Touring Office des PAP, damit die häufig mit hohem Aufwand erstellten Stücke mehr Aufführungsmöglichkeiten und Publikum bekommen, und andererseits auch als Archiv.

Natürlich erfordern solche Datenbanken sowohl finanzielle Mittel als auch personelle Ressourcen, um Form, Vollständigkeit und Wartung zu gewährleisten. Wir sind jedoch der Meinung, dass solche Werkzeuge für die Sichtbarkeit und Vernetzung von Künstler*innen im Bereich digitaler Theaterproduktionen sehr hilfreich sein können.

3. Hands On: Digitale Jam-Session während des PAF

Wir schlagen vor, im Rahmen des Performing Arts Festivals eine Jam-Session für Künstler*innen mit Vorwissen im Feld der digitalen Theaterproduktionen zu veranstalten. Alle Teilnehmer*innen können ihr eigenes ‚Spielzeug‘ mitbringen, ausprobieren und experimentieren. Damit sie sich in ihrer kreativen Arbeit frei entfalten können, soll die Session ergebnisoffen und prozessorientiert sein und sich gerade nicht an ein Publikum richten, sondern dem Austausch und der Inspiration der Szene dienen, um neue kreative Impulse zu setzen.

4. Infrastruktur: Hardware-Fundus

Eine weitere Idee, die wir gerne umgesetzt sehen würden, die aber größere Anstrengungen benötigt, ist die Einrichtung eines Fundus für die Freie Szene für Hardware, die im Rahmen von digitalen Theaterprojekten angeschafft wurde und danach für längere Zeit nicht mehr benötigt wird (Kopfhörer, Computer etc.). Die Theatergruppen bzw. Einzelkünstler*innen könnten die Technik dann dem Fundus zur Verfügung stellen – eine Win-Win-Situation: andere Künstler*innen profitieren davon und die Eigentümer*innen benötigen keine Lagerfläche und können über Leihgebühren entschädigt werden.

Um die Verleiher*innen zu vergüten, müssen diese einen Preis angeben, von dem ein prozentualer Anteil auf den Verleihpreis aufgeschlagen werden könnte, der dem laufenden Betrieb des Fundus zugutekommt oder neue Anschaffungen für Grundausstattung wie Stromverteiler, Kabel, Router, Beamer und Monitore ermöglicht. Eine größere Herausforderung sehen wir in der Organisation und Finanzierung (es ist fraglich, ob sich dieses Unterfangen aus den Gebühren finanzieren lässt) sowie der rechtlichen Form, da bei der Einführung von Ausleihgebühren und dem Kauf neuer Geräte eine rechtliche Entität notwendig ist. Eine gGmbH oder ein Verein wären hier Möglichkeiten.

Wir wissen, dass es viele einzelne Lager der verschiedenen Akteur*innen der Freien Szene gibt. Allerdings wäre es sinnvoller, einen zentralen Ort mit Personal zu haben, das den Fundus organisiert und die Inventarisierung, Ausleihen und Verwaltung im Auftrag der Verleiher*innen übernimmt. Dabei kann möglicherweise auch auf selbstorganisierte Abläufe zurückgegriffen werden.

Markus Schubert ist Creative Technologist, Game Designer, Gründer und Geschäftsführer der Nebelflucht GmbH, Initiator der Gaming Plattform toto.io und Mitglied im Hackerspace „Raumfahrtagentur“ in Berlin. Er ist studierter Informatiker mit über 20 Jahren Erfahrung im IT-

*Consulting als Software-Entwickler und -Architekt. Seit vielen Jahren arbeitet er sowohl in der Freien Szene als auch an Stadttheatern mit verschiedenen Gruppen und Künstler*innen an interaktiven Spielen, partizipativen Formaten und immersiven Installationen. Dazu gehören „Kinesphere“ am Staatstheater Augsburg, „Game Over“ am Saarländischen Staatstheater, „No Work And All Play“ am Staatstheater Nürnberg. 2020 war er Fellow an der Akademie für Theater und Digitalität am Theater Dortmund. Seit 2021 unterrichtet er im Fachbereich Informatik an der Berliner Hochschule für Technik.*

Georg Werner studierte Kulturwissenschaften und Ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim (Diplom), Experimentelle Mediengestaltung an der UdK Berlin, Klangkunst als Meisterschüler bei Ulrich Eller an der HBK Braunschweig und ist Meister für Veranstaltungstechnik. Er arbeitet international solo, aber auch häufig und gern in Kooperation mit Künstler*innen oder als Teil von Gruppen und Kollektiven im Spannungsfeld zwischen den Künsten und Technik. Seine Kreativität ist davon angetrieben, Systeme zu entwickeln, die auf inhaltlich-künstlerischer sowie technischer Ebene funktionieren. Dafür ist er übersetzend zwischen diesen Ebenen tätig und modifiziert Objekte und Räume so, dass sie zum Entdecken einladen und die Wahrnehmung sensibilisieren. Die Erfahrungen aus seiner Praxis und sein Wissen teilt er gern im Rahmen von Workshops und Lehraufträgen (Uni Hildesheim, UdK Berlin, HBK Braunschweig, FH Dortmund & Berlin School of Sound).

DAS PERFORMING ARTS PROGRAMM BERLIN

Das Performing Arts Programm (PAP) des LAFT Berlin – Landesverband freie darstellende Künste Berlin e.V. bietet ein breitgefächertes Angebot zur strukturellen Stärkung, Professionalisierung und Vernetzung der Freien Szene Berlins. Ziele sind dabei die Steigerung und Verstetigung der Sichtbarkeit künstlerischer Arbeiten des Kreativstandorts Berlin, die Bündelung und Weitergabe von Wissen und Kompetenzen, die Verstärkung von Synergien und die Schaffung neuer Kooperationen inner- und außerhalb der Szene selbst.

Entstanden ist ein Wissens-, Angebots- und Netzwerkpool, der es erlaubt, permanent und dynamisch auf jeweils aktuelle Anforderungen, vorherrschende Themen und Fragestellungen zu reagieren und passgenaue Antworten zu geben. www.pap-berlin.de

Beratungsstelle & Mentoring

Informationen und Beratung zu produktionsrelevanten Fragen, u.a. in Expert*innengesprächen, Informationsveranstaltungen, Workshops, Seminarreihen und im Mentoringprogramm.

Branchentreff der freien darstellenden Künste

Jährlich stattfindendes Symposium zu aktuellen Fragestellungen und fachlichen Schwerpunktthemen.

Fachtage & Kooperationen

Themenspezifische Informations- und Kooperationsveranstaltungen mit angrenzenden Kunstsparten und Arbeitsbereichen.

Proberaumplattform Berlin

Online-Portal für Nutzer*innen und Anbieter*innen von Proberäumen in Berlin und Offline-Events.

Kultursekretariat & Touring Office

Zentraler Info-Point für alle Fragen rund um die Freie Szene Berlins & proaktives Marketing.

Theaterscoutings Berlin

Monatliches Begleitprogramm und zielgruppenspezifische Vermittlungsangebote zu künstlerischen Arbeiten für Zuschauer*innen.

LAFT BERLIN

Der LAFT Berlin – Landesverband freie darstellende Künste Berlin e. V. – vertritt die Interessen der professionellen freien darstellenden Kunstschaffenden Berlins gegenüber Öffentlichkeit und Politik. Seit seiner Gründung 2007 setzt sich der Verband dafür ein, Berlin als Zentrum der regionalen und internationalen Kunstproduktion zu stärken, die Arbeitsbedingungen und Strukturen in den freien darstellenden Künsten zu verbessern, die solidarische Vernetzung zu fördern und die öffentliche und politische Wahrnehmung dieses für Berlin so wichtigen kreativen Sektors auszubauen. Der LAFT Berlin ist Träger des Performing Arts Programm Berlin sowie des Performing Arts Festival Berlin und aktuell Mitinitiator des Modellprojekts FAIRSTAGE, das diskriminierungsfreie und gute Arbeitsbedingungen an öffentlich finanzierten Berliner Theatern zum Ziel hat. Der Verband zählt

über 430 Mitglieder – darunter die wesentlichen Spielstätten, Gruppen und Einzelkünstler*innen Berlins. Er ist in verschiedenen kulturpolitischen Gremien und Netzwerken engagiert, u. a. in der Koalition der Freien Szene Berlin und im Rat für die Künste Berlin, dazu ist er Mitglied im Bundesverbandes Freie Darstellende Künste.

Immer aktuell informiert mit dem Newsletter des LAFT Berlin.

Anmeldung per E-Mail an: info@laft-berlin.de

Weitere Informationen zu Struktur, Zielsetzungen und Projekten: www.laft-berlin.de

Herausgeber

LAFT Berlin – Landesverband freie darstellende Künste Berlin e.V.

Grünberger Straße 39, 10245 Berlin

Redaktion: Julian Dittrich & Sarah Stührenberg

Lektorat: Julian Dittrich

Performing Arts Programm des LAFT Berlin

Grünberger Straße 39, 10245 Berlin

Zentral Telefon: +49 (0)30/ 20 45 979 00

info@pap-berlin.de, www.pap-berlin.de

Das Performing Arts Programm Berlin ist ein Programm des LAFT – Landesverband freie darstellende Künste Berlin e. V.

Das Performing Arts Programm wird gefördert durch das Land Berlin – Senatsverwaltung für Kultur und Europa aus Mitteln des Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung (EFRE) im Programm „Stärkung des Innovationspotentials in der Kultur II (INP II)“ und des Europäische Sozialfonds (ESF) im Programm „Qualifizierung in der Kulturwirtschaft – KuWiQ“.



Dieser Reader und der Think Tank „Freie Szene und Digitalität“ sind entstanden in Kooperation mit kulturBdigital der Technologiestiftung Berlin