

LMU München Fachbereich Theaterwissenschaft
Weiterbildung Theater- und Musikmanagement
Schriftliche Abschlussarbeit
Weiterbildungsjahrgang 2021

„Digitale Ateliers“ – Eine Potentialanalyse

Wie und wo lassen sich temporäre Labore für digitale Szenografie
für freischaffend tätige Szenograf:innen realisieren?

Mag.art. Johanna Deffner
Goethestr.3
90762 Fürth
0176-70013626
kontakt@johanna-deffner.de
www.johanna-deffner-buehnenbild.de

MANIFEST

Für neue Szenografie 2D 3D ∞D

PHYSISCH DIGITAL HOLISTISCH NARRATIV

Wir erschließen Räume neu

WELTWEIT

Wir knüpfen Netzwerke
Wir teilen Expertise und Visionen
Wir kollaborieren

ALLES THEATER

Wir verorten Handlung
Wir konfrontieren bewegen inspirieren
Wir arbeiten transdisziplinär

RAUM FÜR KOMMUNIKATION

Wir schaffen Raum für Interaktion: physisch virtuell sozial
Wir prägen Gesellschaft nachhaltig
Wir ermöglichen Intimität in immersiven Welten

GRENZENLOS KREATIV

Wir setzen uns künstlerisch auseinander
Wir weiten den Raum physisch und imaginär
Wir entwerfen Welten

GESELLSCHAFTSLABOR

Wir nutzen neue Werkzeuge und Technologien
Wir hinterfragen und spiegeln Gesellschaft
Wir forschen überall permanent

MASSTÄBE

Wir überraschen mit konstruktiven Positionen
Wir geben Impulse und fordern heraus
Wir setzen Parameter

WIR GESTALTEN DAS SZENOGRAFISCHE ZEITALTER. GEMEINSAM SCHLAGEN WIR FUNKEN!

© 2021 AG Digitaler Raum, szenografen-bund.de

Inhaltsverzeichnis

1. Die Situation für freiberufliche Szenograf:innen im Jahr 2020.....	1
1.1. Herausforderung für Theater und Szenograf:innen	1
1.2. Der Bund der Szenografen (BdS).....	3
1.3. Welche Ziele haben Digitale Ateliers?.....	6
2. Die beiden Instrumente: Fragebögen (1) und Gespräche (2).....	7
2.1. Instrument 1: Online-Fragebogen an Szenograf:innen.....	7
2.2. Instrument 2: Telefonate und Zooms mit möglichen Kooperationspartnern.....	8
3. Ergebnisse.....	11
3.1. Ergebnisse der digitalen Fragebögen der Szenograf:innen.....	11
3.2. Ergebnisse der Gespräche mit potentiellen Kooperationspartnern.....	17
4. Potentiale für die Realisation	25
4.1. Überlegungen zur personellen Strukturierung.....	25
4.2. Räume und Materialien.....	26
4.3. Kriterien für erfolgreiche Planung und Finanzierungsüberlegungen.....	27
4.4. Fazit.....	29
5. Ausblick.....	30
6. Anhang.....	32

„Erst zweifeln, dann untersuchen, dann entdecken!“

Henry Thomas Buckle (1821-62), engl. Kulturhistoriker,
History of Civilisation in England, 2.Bde., 1857-61, Kap.7

1. Die Situation für freiberufliche Szenograf:innen im Jahr 2020

1.1. Herausforderung für Theater und Szenograf:innen

Der Lockdown ab November 2020 verbot alle Theateraufführungen und Präsenzveranstaltungen. In welcher Situation fanden sich Theaterhäuser und freiberufliche Mitarbeiter:innen wieder?

Neue Wege mußten begangen werden, um das Publikum zu erreichen. Besser oder schlechter schafften es die Häuser, über digitale Kanäle überhaupt in Kontakt mit ihrem Publikum zu bleiben.

Künstlerisch-digitale Raumgestaltung

Streaming zielt vom Theater nach außen und zurück. Reichweite kann damit digital überhaupt hergestellt oder erhöht werden. An der Einrichtung und Pflege solch neuer Kanäle wurde mit Hochdruck zu arbeiten begonnen.

Sehr ruhig wurde es dagegen für viele freiberufliche Bühnenbildner:innen, diesen Berufsstand, der Raum und Kostüme entwirft, an deren Transportierbarkeit per Internet jetzt von den Häusern gearbeitet wurde.

Digital gestaltete Räume eigneten sich in der Lockdown-Situation besser für digitale Verbreitung. Schlagartig rückte dieses Thema in den Fokus auch vieler Künstler:innen, die bis dahin nur technisch, nicht künstlerisch Digitalität für ihren Arbeitsprozess genutzt hatten. In der Situation des Lockdowns war Digitalität klar im Vorteil vor dem Analogen.

Digitalisierung ist eines der großen Themen der Zukunft, der Lockdown hat das nur scharf sichtbar gemacht.

Für freiberufliche Szenograf:innen ist die Fragestellung existentiell, da sie in der Zukunft die digitalen Bühnen künstlerisch mitgestalten wollen und nicht ihre Aufträge an Gestalter:innen aus der kommerziellen Richtung verlieren wollen. Es entstehen neue Erzählformen, die man nur nutzen kann, wenn man sie sich erschlossen hat.

In welchen Arbeitsprozessen hat Digitalität Bedeutung für Szenograf:innen?

Worüber sprechen wir beim Einsatz von Digitalität für künstlerischen Raumentwurf?

Für Entwurf, Planung und Ausführung werden Fotos digital genutzt und weiterbearbeitet, Entwürfe können digital bearbeitet werden, etwa mittels Programmen wie Photoshop, Affinity, SketchUp, Blender, Cinema4D, Vektorworks, AutoCAD, Tiltbrush¹. Darin können Räume direkt dreidimensional entworfen werden.- Manche Szenograf:innen arbeiten mit 3D-Material, welches sie sich von einem Modell oder 1:1 Gegenständen mit einem Lidar-Scanner per Photogrammetrie dreidimensional zugänglich gemacht haben.

Für die Kommunikation mit Kolleg:innen und mit den Schnittstellen im Theater kommen gemeinsame Bilddatenbanken zum Einsatz, Google-doc, Pinterest oder dropbox tools, weiterhin für die Kommunikation werden genutzt: Zoom und ähnliche Videotools, Slack, Messengerdienste, Online-Whiteboards, Mozilla Hubs, Wonder, gather town...

Für die Herstellung von Bühnenelementen werden z.B. CNC-Fräsen genutzt, in die man digital erstellte Vorlagen eingibt.

In der Umsetzung dienen Charakter -Creators, diverse Apps, Tracking Verfahren, AR und VR-Techniken dem Erzielen der gewünschten Realisierung. Im Moment sind es noch die Spezialist:innen, die mit Game-Engines wie Unity oder Unreal voll digitale Welten aus einzelnen Elementen zusammenfügen können.

Für die bereits erwähnte *Publikumsanbindung* kommen Streamings, QR-Codes auf Plakatierungen, Programmheften oder digitale Einführungen mittels dafür entwickelter Apps zum Einsatz.

Für die *eigene Öffentlichkeitsarbeit* stehen den Szenograf:innen diverse Social-Media-Kanäle, ihre eigene Website oder Blogs zur Verfügung.

Es erfordert vielseitige digitale Kenntnisse, um die Formate und Techniken souverän nutzen zu können- technisch und künstlerisch.

Ein Beispiel: Bei der Konferenz der dramaturgischen Gesellschaft² und beim Theatertreffen 2021³ konnten die Teilnehmer:innen mittels Avataren in digitalen

1 Übersicht über erwähnte digitale tools im Anhang

2 <http://konferenz-2021.dramaturgische-gesellschaft.de>

3 <https://digital.berlinerfestspiele.de/stages-unboxed>

Räumen zusammenkommen.

Im April 2020 sagt Christiane Hütter auf nachtkritik.de über Raumgestaltungen für reine Online-Formate :

„Theater der alten Welt findet auf einer Bühne statt, die intentional ausgesucht und bewusst gestaltet ist – den räumlichen Gegebenheiten entsprechend. Was kann das für Online-Formate bedeuten? Müssen wir deswegen weniger gestalten? Das Gegenteil ist der Fall. Wir müssen suchen und ausprobieren, welche Mittel dafür die richtigen sind. Was beispielsweise zeichnet ein gutes digitales Bühnenbild aus? Was eine funktionierende und ansprechende Szenographie?“⁴

Das zentrale Feld digitaler Raumgestaltung, ob hybrid oder online pur, hat für Szenograf:innen höchste und existenzielle Relevanz. Im Brennglas der Krise erkennen selbständig arbeitende Theaterkünstler:innen, daß sie sich dringend die für sie passenden Felder der Digitalität erarbeiten sollten, um unter aktiver Ausschöpfung aller technischer Möglichkeiten souveräne Gestalter:innen zukünftiger Bühnen zu sein.

„Die Annahme, dass Krisen Symptome grundsätzlicher Probleme sind, aber auch produktive Transformationen bedingen können, ist eine Hypothese der seit 2018 an der LMU München eingerichteten Forschungsgruppe „Krisengefüge der Künste“⁵ Die Frage, welche Transformationen sinnvoll oder gar notwendig sind, (...), betrifft im Besonderen auch die Frage nach Digitalität und Digitalkompetenz. wie man in Gesprächen mit den Initiator*innen des *theaternetzwerk.digital*⁶ heraushört, zeigt sich im Feld der darstellenden Künste (...) fast schockartig, wo Lücken, bisher fehlende Anschlüsse, Berührungängste oder auch Widerstände und andere Interessen sind.“⁷

1.2. Der Bund der Szenografen (BdS)

Mit der Bedeutung der Digitalisierung für Bühnen- und Kostümbilder beschäftigt sich auch der Bund der Szenografen (fortan BdS), ein Verein und Berufsverband für bundesdeutsche Szenograf:innen. Momentan hat er 425 Mitglieder. Sein Sitz ist in Berlin.

„Unsere Mitglieder sind Bühnen-, Kostüm- und Maskenbildner*innen für Theater, Szenen- und Kostümbildner*innen für Film, Fernsehen und Video,

4 C.Hütter: „Gedanken zum Weltübergang“, auf nachtkritik.de, 30.04.2020
https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=18053:gedanken-zum-weltuebergang-digitalitaet-und-theater-in-der-pandemischen-krise&catid=1768&Itemid=100190 letzter Aufruf 20.11.2021

5 LMU München, www.krisengefuege.theaterwissenschaft.uni-muenchen.de/index.html

6 von 15 Theatern im April 2021 gegründet <https://theaternetzwerk.digital>

7 B.Wiens: „beyond digital-über (post-)digitale Bühnen“, in: „transformers“ Arbeitsbuch 2021 Theater der Zeit 2021, Heft 7/8, S.100

Puppengestalter*innen und Puppentheateraustatter*innen sowie Videokünstler*innen und Lichtdesigner*innen für Theater. Unser vorrangiges Anliegen ist es, die Verständigung unserer Mitglieder aus allen Bundesländern untereinander zu fördern (...). Wir vertreten die kulturellen, künstlerischen, sozialen und fachspezifisch rechtlichen Interessen unserer Mitglieder und machen politische Arbeit für unseren Berufsstand. (...)⁸

Die AG „Digitaler Raum“

Seit Sommer 2020 treffen sich etwa 45 Mitglieder des BdS aus verschiedensten Bundesländern in der Arbeitsgruppe „Digitaler Raum“ (fortan AG DR) online per Zoom. Ein anschauliches Portrait der Arbeitsgruppe zeichnet als Mitglied der AG die Theaterwissenschaftlerin Birgit Wiens :

„Um in eben diesem Spannungsfeld über Bühnen und szenografische Gestaltung nachzudenken, fand sich im Juni 2020 beim Bund der Szenografen die Arbeitsgruppe „Digitaler Raum“ zusammen. (...) für diese Berufsgruppe (...) geht es u m viel: um Orientierung im jetzigen Digitalisierungsschub und um die (Neu-) Verortung ihrer Kunst in der aktuellen Veränderung von Theaterarbeit und - institutionen. Szenograf*innen sind Einzelkünstler*innen; meist soloselbständig (...) arbeiten sie mit Regisseur*innen, Dramaturg*innen und Ensembles in wechselnden Konstellationen zusammen. Von Haus aus Spezialist*innen für die visuelle Inszenierung und die Gestaltung von Räumen, führt sie die Frage nach den „digitalen Räumen“ an Kernfragen ihrer Profession.⁹

Ergebnisse der Gespräche in der AG Digitaler Raum

Die Teilnehmenden bringen sehr verschiedenes Wissen im Umgang mit der Nutzung von digitalen Mitteln mit. Über die Hälfte der Teilnehmenden bezeichnen sich als Anfänger:innen. Diejenigen, die Digitaltechniken bereits aktiv für ihre Arbeit nutzen, verwenden manche Programme souverän, kennen dafür andere überhaupt noch nicht. Die Anschaffung ist teils teuer, deshalb ist bereits das Gewinnen einer Übersicht eine Hürde. Einigkeit besteht klar darüber, daß die Szenograf:innen auch in Zukunft Urheber:innen von Räumen der Zukunft sein wollen- vorne mit dabei und nicht plötzlich abgehängt von Gestalter:innen aus dem kommerziellen Bereich.¹⁰

8 <https://www.szenografen-bund.de/ueberuns>

9 B.Wiens: „beyond digital-über (post-)digitale Bühnen“, in: Theater der Zeit , Arbeitsbuch “transformers“ 2021 Heft 7/8, S.102

10 siehe auch: O.Proske und S.Kloeveborn (BdS): Notiz zum Gespräch mit Herrn Eifler und Frau Edelhoff, Bundeskulturministerium) 06.07.2021 im Anhang

...weil wir am Rande eines gesellschaftlichen Umbruches stehen, der technologisch getrieben ist und in den wir uns mit Neugier stürzen sollten, um nicht in absehbarer Zeit völlig ausgeschlossen zu sein von den – natürlich oft auch fragwürdigen – Entwicklungen, die die digitale Transformation mit sich gebracht hat. (...) und damit muss auch die Kunst sich auseinandersetzen, um ihrem Auftrag als Spiegel der Gesellschaft, als Sinnbild der Wirklichkeit gerecht werden zu können.
(...) Es bedeutet, dass die Möglichkeiten, die die Welt den Kunschtchaffenden bietet, erforscht und erkannt werden müssen.¹¹

Das „*Manifest für neue Szenografie 2D 3D D*“ auf der zweiten Seite dieser Arbeit entstand in Konsequenz der Diskussionen der AG DR. Die aus den Gesprächen destillierten Statements zeigen den Willen, auch in neuen Dimensionen die Vorreiterrolle für den Entwurf für Bühnenräume zu behalten.¹²

Generationenfrage: Welches digitale Basiswissen geben Hochschulen mit?

Heute sind digitale Techniken klarer Bestandteil der Lehrinhalte für Planentwurf in 2D und 3D. Viele Hochschulen erwarten als Abgabe von ihren Studierenden digital gestaltete Entwürfe mit dazugehörigen Lichtstimmungen.

Die meisten Teilnehmenden der AG DR stehen schon mehrere Jahre im Beruf und haben etwa zwischen 2000 und 2005 ihr Studium abgeschlossen. Die Möglichkeit steht ihnen nicht offen, sich über universitäre Praxisseminare oder in von einschlägigen Herstellern geförderten universitären Laboren in neue Bereiche einarbeiten zu können.

Warum „Digitale Labore“?

Ein eigenes Labor verspricht die Souveränität, nicht nur als Teilnehmende in von Anderen angebotenen Kursen zu lernen – sondern die Inhalte speziell für theaterräumliche digitale Aneignungen an den Arbeitsweisen der Bühnenbildner:innen ausrichten zu können.

„Erst einmal macht man sich mit dem Technischen vertraut; da die Werkzeuge der Tech-Firmen allerdings viel vorgeben, das sich in die Entwürfe einschreibt, gilt es nicht nur, diese anwenden zu können, sondern auch, ihre Logik zu verstehen, um- vielleicht auch gegen diese Logiken gewendet- damit zu spielen.“¹³

11 M. Lobbes: Schicksal, Beitrag „Scheitern und Chancen“ in: TRANSFORMATION, Strategien und Ideen zur Digitalisierung im Kulturbereich, Hg.: Czech, Kämpel, Müller 2020

12 Siehe Manifest auf der Vorsatzseite

13 B.Wiens: „beyond digital-über (post-)digitale Bühnen“, in: Theater der Zeit “transformers“ Arbeitsbuch 2021 Heft 7/8, S.102

Man könnte im geschützten Raum neue Techniken lernen, ohne gleich effektive und künstlerisch anspruchsvolle Ergebnisse mit den frisch kennengelernten Mitteln produzieren zu müssen. Das braucht Zeit, sagt auch Marcus Lobbes, Direktor der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität (fortan ATD) ¹⁴: „Was die Kunst angeht, so sollte sie sich den Luxus des Zeitnehmens leisten. Den digitalen Raum als neues Land nicht nur betreten, sondern aktiv gestalten. (...)“¹⁵

Eine erste Kooperation mit der ATD war angepeilt für Workshops als Programm des Theatertreffens 2021¹⁶.- Die Kurse konnten dieses Jahr nicht realisiert werden, Gespräche und der Wille zur Kooperation bestehen weiterhin.

Mehrere Ateliers an verschiedenen Orten in Deutschland

Wie schafft man diese Zugänglichkeit für im Berufsleben stehende Szenograf:innen, arbeitend über die Bundesländer verteilt? Könnten statt eines einzigen zentralen Labores mehrere Workshops an mehreren Orten eine Lösung sein?

Wie wäre das für einen Berufsverband mit 425 Mitgliedern ¹⁷ organisatorisch und finanziell zu realisieren?

„Wie also arbeitet man künstlerisch an dieser Schwelle? Um dies herauszufinden, ist ein- gerade auch von Szenograf*innen- ein oft geäußerter Wunsch, dass es Experimentierorte (Labore) und Zeit braucht. (...) Wie solche Labore aussehen könnten, ob sie als Workshop temporär und mobil bleiben sollten, oder ob es bundesweit ähnlich ausgestattete (und vernetzte) Labore geben sollte, damit- im Sinne von *Access für alle*- die künstlerischen und technischen Bedingungen überall an den Häusern (...) vergleichbar bleiben, ist noch unklar.“ ¹⁸

1.3. Welche Ziele haben Digitale Ateliers?

Worum geht es beim Konzept „Digitale Ateliers“? Es geht um Empowerment und Qualifizierung, um künstlerische Erforschung neuer Formate und Ausdrucksweisen und den künstlerisch-fachlichen Diskurs. Es geht um strukturelle Veränderungen des

14 Siehe hier: <https://www.theaterdo.de/akademie/startseite/>

15 M.Lobbes: „Schicksal, Scheitern und Chancen“ in: Transformation-Strategien und Ideen zur Digitalisierung im Kulturbereich, Herausgeber: Czech, Kumpel, Müller ; Stiftung historische Museen Hamburg, 2021, S. 153

16 Siehe hier: <https://www.berlinerfestspiele.de/de/theatertreffen/programm/2021/uebersicht.html>

17 Siehe hier: <https://www.szenografen-bund.de/mitglieder>

18 B.Wiens: „beyond digital-über (post-)digitale Bühnen“, in: Theater der Zeit Arbeitsbuch „transformers“ 2021 Heft 7/8, S.103

Berufsalltags und Verbesserungen des Betriebssystems Theater. Und es geht um ökologische Nachhaltigkeit.

Die Szenograf:innen versprechen sich als Wirkung der „Digitalen Ateliers“, daß sie innovative Ideen aus den Ateliers in Zukunft souverän in ihre Entwurfsprozesse für Raum und Kostüm einbinden können.

Der Ansatz für die vorliegende Abschlußarbeit liegt hier: Es soll mittels zweier Instrumente überprüft werden, ob es Potential gibt, solche „Digitale Ateliers“ als gemeinsam entwickelte temporäre Formate in Kooperation mit Institutionen, die bestimmte Voraussetzungen dafür mitbringen, realisieren zu können.

Lassen sich an mehreren Orten mobile Labore abhalten? Für welche expliziten Bedarfe der Szenograf:innen müssten welche Techniken und welche Expert:innen bereitstehen? Mit welchen Institutionen lassen sich Kooperationen eingehen – und worin würden die jeweiligen Kooperationspartner Potential sehen, um ihrerseits von der Zusammenarbeit mit dem Bund der Szenografen zu profitieren?

2. Die beiden Instrumente: Fragebögen (1) und Gespräche (2)

2.1. Instrument 1: Online-Fragebogen an Szenograf:innen

Auswahl der Szenograf:innen (Population für Fragebogen)

Es wurden im Juni 2021 fünf Fragen an eine Gruppe von zwölf ausgewählten Szenograf:innen gestellt. Alle Befragten sind Mitglieder im BdS und zehn von zwölf auch Teilnehmer:innen der AG DR. Die Umfrage ist nicht zahlenmäßig repräsentativ, sondern umfaßt qualitativ folgende drei Gruppen:

Gruppe A mit fünf Personen (41,7%), die sich als Anfänger:innen sehen;

Gruppe B mit drei Personen (25%), die bereits erste Erfahrungen gesammelt haben ;

Gruppe C mit vier Personen (33,3%), die digitale Technik künstlerisch professionell nutzen.

Der Bedarf: fünf Fragen im Fragebogen ¹⁹

Mit der Umfrage per Online-Fragebögen soll der konkrete Bedarf der Szenograf:innen an die Inhalte der zu planenden mobilen Ateliers unter Berücksichtigung der verschiedenen Digitalisierungsstufen evaluiert werden:

¹⁹ Blanko-Fragebogen im Anhang

- Frage 1: *bisherige Erfahrungen mit digitalen Mitteln:*
Bitte um Einordnung in Gruppe A (Anfänger:in), B (schon in einem Projekt genutzt- welche Technik?) oder C (schon erfahren). Antworten auch in Freitext möglich: von welchen Erfahrungen ist zu berichten?
- Frage 2: *Experimentierfeld:*
Mit welcher Technik möchtest Du Experimente machen?
Antworten durch Ankreuzen oder Freitext
- Frage 3: *Besetzung der Ateliers:*
Sollten erst ausschliesslich Szenograf:innen am Atelier teilnehmen oder gleich Techniker dazu? Sollten gleich Regisseur:innen, Lichtdesigner:innen und Choreograf:innen dabei sein? Welches Verteilungsverhältnis wäre gut?
- Frage 4: *Verortung:*
in welchem Bundesland/welcher Stadt Deutschlands sollte ein Digitales Atelier angeboten werden?
- Frage 5: *Teilnahmegebühr:*
Welche Beitragshöhe könntest/ möchtest Du ausgeben für ein Labor für drei, fünf oder zehn Tage? (Umrechnung in Tagessatz), Freitext dazu möglich

2.2. Instrument 2: Telefonate und Zooms mit möglichen Kooperationspartnern

Auswahl der Institutionen (Population für Gespräche)

Insgesamt führte ich im Juli und August 2021 zehn Gespräche mit Vertreter:innen von Institutionen in verschiedenen Bundesländern.

In erster Kategorie wähle ich Institutionen, die *künstlerisch arbeiten* oder sich engagieren für den Weg der *Theaterbranche* in die Digitalität. (Kategorie 1). In zweiter Kategorie erweitere ich meinen Fokus auf *Hochschulen und Institutionen, die im gestalterischen Medien-, Film- und Veranstaltungssegment* lehren und damit nicht ausdrücklich im Theaterumfeld angesiedelt sind. (Kategorie 2) Diese arbeiten oft mit Unternehmen der zukünftigen Branche ihrer Studierenden zusammen. Universitäre Labore sind dank Partnerschaften mit Beleuchtungsherstellern oder anderen Technikproduzenten technisch oft auf neuestem Stand- würden also vielleicht auch einem Gastatelier ein ideal ausgestattetes Umfeld bieten können?

Umgekehrt betrachtet fragte ich gerade die Gesprächspartner der zweiten Kategorie,

welchen Gewinn sie sehen in einer Zusammenarbeit mit Szenograf:innen, die als Expert:innen ihres Faches künstlerisch professionell mit Bühnenräumen arbeiten. Ein wichtiges weiteres Auswahlkriterium war der *Standort*. Nach der Erkenntnis, daß Bedarf an mehreren dezentralen Ateliers besteht, wurde bewußt der Kontakt zu Einrichtungen in verschiedenen Bundesländern Deutschlands gesucht.

Es wurden zehn Gespräche geführt, aber nur fünf (in der Liste schwarz gedruckt) ausgewertet.

Die fünf nicht ausgewerteten (grau gedruckt) eröffnen ebenfalls Möglichkeiten, an verschiedenen Konferenzen oder auch als aktive Sprecher :innen an Vortragsformaten teilzunehmen. Ein gemeinsames Veranstalten von digitalen Ateliers in der geplanten Form ist hier im Moment nicht realisierbar. Ergebnisse dieser Gespräche finden sich im Anhang²⁰.

Die Interessen der ausgewerteten fünf sind so passend zum Konzept „Digitale Ateliers“, daß eine Realisierung in naher Zukunft realistisch gelingen könnte.

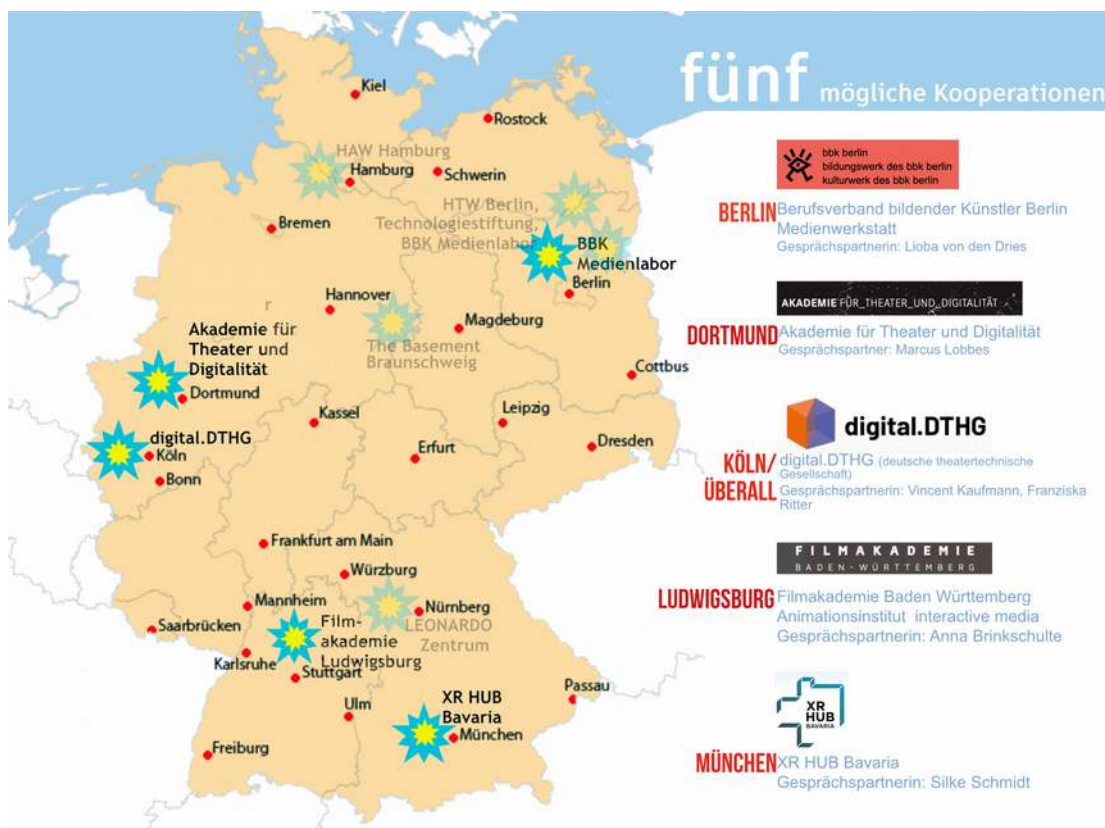


Abb. 2: geogra fische Lage der Institutionen, mit denen Gespräche geführt wurden deckend und mit Logos dargestellt: die in der Arbeit ausgewerteten Institutionen (Erstellung der Abbildung auf Basis einer StepMap Karte)

20 Autorisierte Gesprächsnotizen in Tabellenform: blaue Tabellen im Anhang

Gesprächspartner Kat. 1: Schwerpunkt Kunst/Theater				
Ort	Ab-kürzung	Name	Gespräch mit:	am:
Berlin	bbk	Die Medienwerkstatt des bbk (Berufsverband bildender Künstler*innen Berlin e.V.)	Lioba von den Driesch	15.07.2021
Dort-mund	ATD	Akademie für Theater und Digitalität	Marcus Lobbes	21.07.2021
Köln/ bundes- weit	digital.DTHG	Deutsche Theatertechnische Gesellschaft	Vincent Kaufmann und Franziska Ritter	29.07.2021

Gesprächspartner Kat. 2: Schwerpunkt Technik/ Film/ Pädagogik/ digitale Bildung				
Ort	Abkürzung	Name	Gespräch mit:	am:
Ludwigs- burg	FABW	Filmakademie Baden-Württemberg, Animationsinstitut, Studiengang Interactive Media	Anna Brinkschulte	05.08.2021
München	XR HUB Bavaria	operative Einrichtung des Ministeriums für Digitalisierung Bayern	Silke Schmidt	04.08.2021
Berlin	HTW DE:HIVE	Hochschule für Technik und Wissenschaft	Anna Hentschel	20.07.2021
Berlin	kulturBdigital	Technologiestiftung Berlin	Annette Kleffel und Silvia Faulstich	29.07.2021
Nürn- berg	LEONARDO	Zentrum für Kreativität und Innovation (Kooperationszentrum zwischen Akademie der Bildenden Künste, Hochschule für Musik und Technische Hochschule Nürnberg)	Carina Essl	14.07.2021
Hamburg	HAW	Institut für Mediendesign an der HAW (Hochschule für angewandte Wissenschaften)	Anke von der Heide	20.07.2021
Braun- schweig	„The Basement“	Georg-Eckert-Institut (Leibniz-Institut für internationale Schulbuchforschung)	Maren Tribukait über Miriam Grimm (BdS)	

Die Potentiale: fünf Fragen an Vertreter:innen potentieller Kooperationspartner

Die Gespräche wurden geführt entlang folgender Fragen:

- Haben Sie grundsätzlich Interesse an einer Kooperation? (1)
Sind Kooperationen für Ihre Institution auch mit anderen Partnern bereits üblich, sinnvoll und gewünscht? (4)
- Haben Sie vorhandene geeignete Räume, Kapazitäten, Ausstattung? (2, 3b)
- Was interessiert Sie am Bund der Szenografen mit seinen freiberuflichen Szenograf:innen? (3a)
- Planen Sie Inhalte, die zu den Vorhaben des BdS passen könnten und welche Mitarbeiter:innen haben ein inhaltlich starkes Interesse an gemeinsam veranstalteten digitalen Ateliers? (3)
- Was wünschen Sie sich vom Bund der Szenografen ? (5)

3. Ergebnisse

3.1. Ergebnisse der digitalen Fragebögen der Szenograf:innen

Frage 1: Welche digitalen Erfahrungen haben die Szenograf:innen ?

Dies konnte frei formuliert beantwortet werden. Techniken, die in der Bühnenbildnerischen Berufspraxis seit Jahren üblich sind für Kommunikation oder 2D-Bildbearbeitung, wurden wohl nicht ausdrücklich genannt, weil solche von allen Teilnehmenden selbstverständlich genutzt werden. Die Fragebögen sind beantwortet im Sinne der AG-DR-Gespräche: sie haben die Entwurfs-Techniken im Fokus, die künstlerisches Potential versprechen.

In Gruppe A (5 Personen, 41,5%) gibt es Erfahrungen mit verschiedenen Einsätzen von Video.

Gruppe B mit drei Personen arbeitet mit dem 3D-Entwurfsprogramm SketchUp (1), Blender oder 3D Vektorworks (2)²¹.

In Gruppe C mit vier Personen gibt es Erfahrungen zu verschiedenen Programmen und Techniken, sowohl für den Entwurf, als auch für die Umsetzung für Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR). Gruppe C nennt im Detail:

²¹ Siehe Anhang „genannte Programme und tools im Überblick“

Hiermit haben die Personen der Gruppe C schon gearbeitet:		
Für den Entwurf	3D Vectorworks	3
	digitale Lichtplanung/ Visualisierung	1
	Photogrammetrie (Lidar Scanning)	1
Für Umsetzung VR/AR	Mozilla Hubs	2
	Erstellung& Animation von Avataren	1
	Tracking/ Motion Capture Technologie	2
	Software für 3D-Datenanalyse	1
	Augmented Reality (AR)-Performance mit AR-Brillen	1
	Volumetric Capture	1
Als Werkzeuge zur Realisierung	3D Druck	1
	Laser Cutter	1
	CNC Fräsen	1
	Videoprojektion/ Videomischung	1
	LED Wände	1
	Live-Kamera auf der Bühne	1
	Low-Code-Entwicklung	1

Frage 2: Welche Techniken möchten die Szenograf:innen im „digitalen Atelier“ (besser) kennenlernen?

Frage 2 bezieht sich darauf, in welchen Bereichen sich die Szenograf:innen neue Kompetenzen erarbeiten möchten. Es ist gefragt nach dem Bedarf. (Frage 1 bezog sich auf Erfahrungen aus der bisherigen Praxis).

Damit möchten Personen der Gruppe A arbeiten:		
Für den Entwurf	Das 3D Entwurfsprogramm SketchUp ²²	4
	die 3D Grafik- Suite Blender	4
	AutoCAD	1
Für Umsetzung VR/AR	Digitales Animieren	4
	Motion Tracking	3
	AR	4
	VR	1
Als Werkzeuge zur Realisierung	Arbeit mit Kostümen und smarten Textilien	1
	Experimentieren mit den Programmen	3

Damit möchten Personen der Gruppe B arbeiten:		
Für den Entwurf	Das 3D Entwurfsprogramm SketchUp ²³	3
	die 3D Grafik- Suite Blender	3
	Vektorworks 3D	1
Für Umsetzung	Digitales Animieren	1

²² und ²³ Siehe Anhang „,genannte Programme und tools im Überblick“,

²³

VR/AR	3D-Print	1
	Motion Tracking	1
	AR	2
	VR	2

Damit möchten Personen der Gruppe C arbeiten:		
Für den Entwurf	die 3D Grafik- Suite Blender	3
	VR Sketch	1
Für Umsetzung VR/AR	Unity/ Unreal	2
	Motion Tracking mit XR Sense Suit	3
	Direktentwurf inVR	1
	AR	3
Als Werkzeuge zur Realisierung	Experimentieren mit den Programmen	2
	Experimente mit Photogrammetrie	1

In Gruppe C zeigt sich weiterhin Bedarf, mit den Grund-Entwurfsprogrammen zu experimentieren. Jemand wünscht sich, für Motion Tracking rasch mit Choreografiestudent:innen über das Experimentieren mit einem SenseSuit zusammenzuarbeiten.

Die Erfahrenen möchten ihre Videoerfahrungen experimentell mit AR&VR-Technik erweitern und wünschen sich Experimente mit bisher Unbekanntem, mit Verformung, Wandlungsfähigkeit, wechselseitigem Erlebbarmachen. Sie formulieren Ihre Wünsche spezieller, konkreter – und in die individuellen Richtungen, in die sie arbeiten.

“...(ich wünsche mir) ein Labor, das mit Mitteln ausgestattet ist und mit Experten besetzt, die die Techniken beherrschen, am Forschen interessiert sind und unabhängig und ergebnisoffen arbeiten mit den künstlerischen Teams.“ (S.Hannak)

„...(mich interessiert)...die Kombination von digitalen und analogen Mitteln im Entwurfsprozess. (...) (Wie) beeinflusst die Verwendung digitaler Mittel das finale Erscheinungsbild? (...) (außerdem) die Wirkung auf das theatrale Geschehen und seine Rezeption durch den Zuschauer.“ (H.Vollmer)²⁴

Frage 3: wie sollte das Atelier personell besetzt sein?

Alle Befragten der Gruppe A begrüßen eine Anleitung durch technisches Personal. Zwei bevorzugen eine Aufteilung: sie möchten einerseits von Techniker:innen begleitet werden, andererseits aber auch im Regie-Team zusammenarbeiten. Vier finden ein sofort gemischtes Team mit Regie/Licht... sinnvoll, fruchtbar oder sogar grundsätzlich nötig.

Eine Person betont, daß es zu Beginn um bloßes ergebnisoffenes Ausprobieren geht, daher möchte sie zwar technische Anleitung, die Teilnehmenden aber ausdrücklich

²⁴ Zwei Zitate aus den Fragebögen an die Szenograf:innen

nur aus dem eigenen Berufsstand einladen.

Von der Gruppe B ist einstimmig lesbar die Forderung: „Kein Labor ohne technische Begleitung!“ Eine Person ist der Meinung, Regiekolleg:innen sollten im zweiten Schritt erst dazukommen, eine andere Szenografin schlägt konstruktiv vor, man solle verschiedene Varianten anbieten:

- Regieteam fragt nach Betreuung für konkretes Problem
- eine Einzelperson sucht Betreuung oder
- das Labor veranstaltet einen Workshop unter einem Thema/Titel und die Interessierten melden sich dafür an.

Die gesamte Gruppe C wünscht sich eine gemischte Teilnehmerschaft mit mindestens 50% Technikern, eine Person schlägt ein Verhältnis von 60/40% vor.

Eine Einbindung von Regie oder Choreografie unterstützen 75% der Gruppe C. Zu den Vorteilen eines gemischten Teams:

„(...) schließlich ist doch das Ziel eine gemeinsame Kommunikationsebene zu erreichen, mittels der mehr digitales Theater umgesetzt werden kann. Da dürfen auch Regie und ähnliche Positionen (...) nicht fehlen. Andererseits muss für diesen Lernprozess unbedingt (...) der Produktionscharakter im Hintergrund stehen und eine „Aufführung“ darf nicht Ziel der Labore sein! Also eine kleine Projektskizze, in der zwar ein thematischer Schwerpunkt mit den verbundenen ästhetischen und technischen Mitteln erkennbar ist, gleichzeitig aber unkonkret bleibt, wenn es um die Möglichkeiten einer Inszenierung geht.“ (S.Schrader)²⁵

Zehn von zwölf Befragten (83,3% von allen) wünschen also sofort Techniker:innen/Künstler:innen anderer Disziplinen unter den Teilnehmenden.

Zwei der Erfahrenen empfehlen zudem, erwartbare Durststrecken oder sogar ein teilweises Scheitern gemeinsam mit Regisseur:innen und Choreograf:innen zu durchleben- und gerade durch solche anstrengenden Erfahrungen einen gemeinsamen Wissenspool mit den Künstlerkolleg:innen für die weiteren Arbeiten zu schaffen. Sie betonen den Wert des Prozesses, mit Regie/Choreografie/Technik zusammen im gemeinsamen künstlerischen Prozess zu lernen, „geplante Ergebnisse auf dem Weg zu verändern“.²⁶

Zwei Personen (16,7% von allen) möchten dagegen lieber „intern“ starten und künstlerische Teamkolleg:innen erst im zweiten Schritt einladen. Diese Befragten finden wertvoll, im digitalen Atelier „bloß auszuprobieren ohne Ergebnisdruck“, es

²⁵ S. Schrader aus dem Fragebogen an die Szenograf:innen

²⁶ Zitat aus den Fragebögen an die Szenograf:innen

soll erst „etwas entstehen“ und dieses wollen sie erst „in der zweiten Etappe mit Regie/Choreografie überprüfen“.

Frage 4: Wo sind mobile Ateliers gewünscht und zugänglich?

Jede Person konnte mehrere Orte nennen, die für sie möglich sind. Als Wunschort ist Berlin nicht nur von Ortsansässigen favorisiert und wird mit 41,7% am häufigsten angegeben.

Die restlichen 33,3 % der Befragten wünschen sich nach: Frankfurt/Main (drei Nennungen), Leipzig oder München (je zwei); Hamburg, Halle, Darmstadt, Dresden; Ruhrgebiet und Karlsruhe mit Nähe zum ZKM²⁷ (je einmal).



Einige Techniken, wie etwa Programm-Schulungen, sind auch online denkbar. Für manche weiterführenden Ateliers wäre es sinnvoll, daß die Teilnehmenden mit dem gleichen Wissensstand starten, etwa „alle kennen Blender“. Obwohl solche ersten Schritte in ein neues Programm ortsunabhängig online möglich sind, kann bei einer Vor-Ort-Veranstaltung die Kommunikation direkter und persönlicher stattfinden.

²⁷ ZKM Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. <https://zkm.de/de>

Diese Überlegung steht hinter den Nennungen „Ort egal“.

Andere Arbeiten erfordern zwingend einen realen Raum und auch real anwesende Menschen, etwa, wenn mit TrackingSuits experimentiert werden soll.

Insgesamt ist die Nachfrage für Berlin am größten. – Die Summe der anderen Ortswünsche läßt klar erkennen, daß in Frankfurt ein weiterer guter Ort für ein Atelier wäre oder im Süden Stuttgart oder Karlsruhe und – nicht zuletzt – in München.²⁸

Frage 5: Welche Teilnahmegebühr können sich freie Szenograf:innen leisten?

Vorgeschlagen für die Dauer eines digitalen Ateliers sind drei, fünf oder zehn Tage.

Was können selbständig tätige freie Szenograf:innen zahlen? Einer der Szenografen setzt seine Investition in ein „Digitales Atelier“ in direkte Beziehung zu einem konkreten jeweiligen Stück-Budget. Dies ist eine sehr an der Berufspraxis orientierte Art, zu kalkulieren.

Die übrigen Szenograf:innen beantworten die Frage unabhängig zu konkreten Vorhaben.- die Idee der mobilen Laborateliers, wie sie in den Gesprächen der AG DR entstanden ist, beinhaltet freies Austesten ohne den Druck einer Abgabe.

Mögliche Tagessätze bewegen sich in der Gruppe A zwischen 30 und 70€ . In Gruppe B liegen die Vorstellungen zwischen 20 und 120€ pro Tag und in Gruppe C liegen sie zwischen 40 und 100€ pro Tag.

Je länger der Workshop dauern soll, desto mehr sinken die angegebenen Tagessätze. Bei einem Drei-Tages-Workshop treffen sich die Angaben zu den Tagessätzen im Bereich zwischen 50 und 70€ (41,7% von allen).

Die finanziellen Kapazitäten der Befragten liegen weit auseinander. Während einige bereit sind, 90€ für 3 Tage zu investieren, würden andere 360€ dafür zahlen.

Gefragt war nach einem Grundpreis. Sicher muß man genau prüfen, ob die Gebühr nur Ort und Equipment-Miete abdeckt oder inklusiv einen oder zwei Kursleiter:innen. – im Zuge einer genaueren Finanzplanung wird man planen, wie die Kursleitung personell und technisch aufgestellt ist und welche Kosten das verursacht.

Anzunehmen für eine:n engagierte:n Expert:in ist ein Tagessatz von 750€ bis 1500€. Bei einem Vierer-Atelier würden, selbst wenn man von der maximal vorstellbaren Summe von 120€ am Tag (entspr. 360€ für drei Tage) ausgeht, mit 1440€ Gesamteinnahme die Teilnehmer:innengebühren nur einen Bruchteil des Expert:innen-Honorars von 3000 bis 4500€ decken.-

28 Siehe Abb.1 Ortswünsche der Szenograf:innen visualisiert als Landkarte

Teilweise sind zwei Betreuer:innen nötig- hier würde man eine zweite Person mit weniger Expertise und weniger hohem Tageshonorar wählen. Dazu kommt die spezifische Miete für Technik und ggf. Raum.

So variiert der finanzielle Aufwand pro „Digitales Atelier“, was sich dann in der errechneten Teilnehmer:innengebühr niederschlägt.

Unabhängig davon zeigt sich, daß sich frei veranstaltete „Digitale Ateliers“ durch die hohen Kosten von marktüblich abrechnenden Kursleitungen keinesfalls allein durch Teilnehmer:innen-Gebühr trägt. Selbst ein Zuschuss für Mitglieder seitens des BdS wird die Kosten nicht decken können.

Es ist also unumgänglich, die „digitalen Ateliers“ finanziell zu stützen. Überlegungen dazu folgen in Kapitel 4.

3.2. Ergebnisse der Gespräche mit potentiellen Kooperationspartnern

Frage 1: Besteht Interesse für eine Kooperation für „Digitale Ateliers“ ?

Die Leitung der Medienwerkstatt des Berliner **bbk** als Verband Berliner Künstler:innen, antwortet mit einem „klaren Ja!“²⁹ auf die Frage nach dem Willen zu einer Kooperation.

Die Hälfte aller Tätigkeiten der **ATD** Dortmund finden in Kooperationen statt. Die Früchte der „Digitalen Ateliers“ würden von den Teilnehmenden als praktische Anwendungen hinaus in die Theaterarbeit getragen. Diese Anwendungsbezogenheit entspricht genau der Philosophie der ATD. Deswegen steht die Direktion dem Konzept „Digitale Ateliers“ grundsätzlich sehr offen gegenüber.

Die **digital.DTHG** kooperiert bereits im Rahmen von Virtual-Reality-Workshops mit dem BdS. Das Kerninteresse der DTHG als Theater technikverband liegt in fachlichem Austausch und Wissenstransfer – auch für weitere Kooperationen mit dem BdS.

Anna Brinkschulte, Dozent:inin für Interactive Media an der **FABW**, stellt sich ein „Digitales Atelier“ für Szenograf:innen zur Hälfte besetzt mit ihren Studierenden vor und erwartet eine gegenseitige Befruchtung.

Silke Schmidt betont, daß der **XR HUB Bavaria** als operative Einrichtung des bayerischen Ministeriums für Digitalisierung genau für solche praktischen

29 Lioba von den Driesch im Interview

Kooperationen eingerichtet ist. Dabei ist der XR HUB offen für alle Bereiche. Inhaltlich ist ab Herbst 2021 bis Ende 2022 ausdrücklich das Thema „XR stage“ gewählt und der Bereich „Freie Szene in Bayern“ steht im Fokus.
Es besteht also durchgehend bei allen grundsätzlichen Interesse.

Frage 2: Gibt es Räume und technische Ausstattung?

Eine Ortsbegehung³⁰ in der Medienwerkstatt des **bbk** bestätigt, daß die Räume nicht sehr großzügig sind. Vorhanden sind Traversen mit DMX-Steuerung, ein Green Screen, Blender und eine Motion-Tracking-Software.- die Räume werden multifunktional genutzt, z.B. auch für Tonstudio, Fotoworkshops oder Fotogrammetrie. Sie sind nicht vollständig für alle technischen Bedarfe eingerichtet und müßten für ein Digitales Atelier ergänzt werden.

Die **ATD** verfügt für digitales Arbeiten gezielt ausgestattete Studioräume. Zwischen der Akademie und dem BdS gab es bereits eine angestrebte Kooperation für Kurse im Rahmen des Theatertreffens 2021. Für Digitale Ateliers muß man zeitliche Lücken finden und nutzen, in denen die fellows nicht alle Studios brauchen. Die Stipendiaten haben den Vortritt, trotzdem sieht Marcus Lobbes gute Chancen, Raum für disponieren zu können.

Zwar hat die **digital.DTHG** keine eigenen Räume, dafür aber gute Kontakte zu vielen Theatern mit Probebühnen, welche bisher für gemeinsame Workshops schon oft genutzt werden konnten. Einiges an technischer Grundausstattung ist für vier Teilnehmende für „How to go virtual“ Kurse vorhanden.

Die **FABW** hat ein großes und ein kleines Studio, kann darüberhinaus über ihre Kooperationspartner die ADK³¹-Prodebühne, Räume der Fachabteilung Szenenbild oder Räume der Stuttgarter Akademien nutzen. Die gut sortierte institutseigene Technik könnte für „Digitale Ateliers“ genutzt werden, ebenso technische Betreuung durch Mitarbeiter der FABW.

Der **XR HUB** in München hat im Moment keine festen Räume. Man wird ab Herbst 2021 einen Raum anmieten für das geplante Format „XR stage“. Diesen Raum benötigt man, um dort räumlich mit dem neu angeschafften Tracking-Suit zum Thema Motion Tracking zu arbeiten.

Die fünf Institutionen im Fokus verfügen damit direkt oder indirekt über gut bis hervorragend geeignete Räume.

30 Ortsbegehung am 27.08.2021 von Isabel Robson, Mitglied des BdS

31 <https://adk-bw.de>

Frage 3 – 4: Wo finden sich Anknüpfungspunkte und gemeinsame Interessen ?

Die Fragen drei und vier bestehen aus mehreren vertiefenden Unterfragen, die manche schon angesprochene Themen nochmal von anderer Seite aufgreifen. Unter Frage 3-4 sind Gesprächsergebnisse dargestellt, die bisher noch nicht erwähnt sind. Manche individuellen Gegebenheiten betreffen speziell diesen einen Gesprächspartner und sind daher beachtenswert.

L. von den Driesch ist selbst Medienkünstlerin und verortet die **Medienwerkstatt am bbk** mit einer Sonderrolle zwischen darstellender/bildender Kunst und Musik/Film. Nach den Grundsätzen des bbk ist für veranstaltete Kurse wichtig, daß ausdrücklich künstlerisch gearbeitet wird und nicht kommerziell. Für gemeinsame Kurse weiß L. von den Driesch spontan mehrere Künstler im bbk, deren Interessen gut zu denen von digitalen Ateliers des BdS passen. Für den bbk sind die Ideen interessant, die der BdS als künstlerischen Input mitbringt. Die Vision ist, mit den technischen Mitteln der Medienwerkstatt in paritätisch besetzten Ateliers gemeinsam künstlerisch-experimentell zu forschen. Denkbar ist sowohl die gemeinsame Entwicklung der Inhalte – als auch eine Buchung der Räume durch den BdS. Dafür wäre momentan 50 € pro Tag plus 1 € pro Teilnehmer:in an Versicherung anzusetzen.

Die Dortmunder Akademie **ATD** ist grundsätzlich immer interessiert, wie digitale Technik in der Theaterpraxis kreative Anwendung finden kann. Deshalb gibt es ein selbstverständliches Interesse an der Zusammenarbeit mit Szenograf:innen, die Ergebnisse ihrer Erfahrungen für ihre Entwürfe nutzen werden. Für die Vermittlung sind meist Expert:innen eingeladen. Mit der Gründung des theaternetzwerk.digital unterstreicht die Akademie die Wichtigkeit von Vernetzung mit dem Austausch der teilnehmenden Theater über Erfahrungen beim Einsatz digitaler Technik am jeweils eigenen Haus. Für einige freie Initiativen, wie z.B. „Cheers For Fears“³², konnte die Akademie schon Workshops ermöglichen. Für „Digitale Ateliers“ kann die ATD den Kooperationsort Dortmund mit seiner technischen Ausstattung zur Verfügung stellen. Die ATD könnte Themen auf den genau formulierten Bedarf des BdS zuschneiden, z.B. Einführung in streaming, Hands-on-Formate für augmented costume design oder mixed reality. Die Atelierleitung würde man, wie üblich, als externe Expert:innen dazubuchen. Für eine Kostendeckung ist sicher ein Förderantrag hilfreich.

32 Siehe hier: <http://www.cheersforfears.de>

Die Mitarbeiter:innen der **digital.DTHG** haben ihren Schwerpunkt im Know-how der Theatertechnik, im Vernetzen der Theater und dabei sehr stark auf Weiterbildung.- reine Forschung ist für sie inhaltlich neu. In diesem Feld arbeitet Vincent Kaufmann, der die Erfahrungen aus den praktischen workshops als Forschungsergebnis auswertet und direkt für die folgenden Weiterbildungstätigkeiten nutzen kann.

Im Herbst 2021 wird das Weiterbildungsangebot innerhalb der bestehenden Kapazität weiterentwickelt. Expandieren mit komplett neuen Initiativen ist in der momentanen personellen Aufstellung sehr schwierig, deswegen will man die Ausrichtungen der bestehenden Programme weiter ausdifferenzieren. Digitale Mittel für den Einsatz in der technischen und künstlerischen Theaterpraxis ist das zentrale inhaltliche Thema der digital.DTHG. Dafür besteht bereits jetzt eine Kooperation mit der digital.DTHG und dem den BdS für die bereits stattgefundenen und zukünftigen „How to go virtual“ Kurse für selbständige Bühnenbildner:innen.

An der **FABW** geht es darum, Geschichten zu erzählen- im Animationsinstitut meist in digitaler Form. Erst im vierten Studienjahr überprüfen die Student:innen ihre bis dahin rein digitalen Entwürfe im realen Raum. In der Zusammenarbeit mit praktizierenden Szenograf:innen können an Theater interessierte Interactive Media-Studierende Einblick in die Berufsrealität der praktizierenden Bühnenbildner:innen erhalten.

Eine Kooperation würde Frau Brinkschulte beginnen mit einer Übersicht über die Inhalte des Studiums Interactive Media für die Szenograf:innen, dies könnte stattfinden als Input Lecture im Rahmen von „Open Days“^{33,34} Für einen explizit formulierten Bedarf der Szenograf:innen, etwa Praxis mit VR, wäre dann ein Digitales Atelier das richtige Format, an dem auch Studierende teilnehmen können sollten. Solch speziellen Kurse sind am Institut gängige Praxis, denn das Animationsinstitut kann tatsächlich die aktuellen Kurse individuell an den persönlichen Bedarfen der kleinen Jahrgänge ausrichten. So wird die technische Betreuung immer individuell auf den Jahrgang oder gar auf die/den einzelnen Studierende/n zugeschnitten.

Für solche Planungen mit anderen Kultureinrichtungen ist es an der FABW üblich, ein Förderantrag zu stellen, etwa beim Filmverband³⁵. Eine Kooperation mit der

33 <https://www.filmakademie.de/de/aktuelles-projekte/veranstaltungen/open-house-kinopraesentationen/open-house-im-kino-caligari/>

34 <https://animationsinstitut.de/en/blog/events/detail/open-day-2021>

35 <https://www.filmverband-suedwest.de/der-standort/>

Stadt Ludwigsburg wäre ebenfalls denkbar, wie bei "Tumult im Märchenwald" ³⁶.

Inhaltlicher Schwerpunkt ab Herbst 2021 am **XR HUB Bavaria** ist „XR stage“ und „freie Szene Bayern“. Passend dazu möchte Frau Schmidt den neuen Motion Capture Anzug umgehend zum Einsatz zu bringen. Für künstlerische Inhalte und Kooperationen in allen Bereichen ist man offen.

Wenn gemeinsame Themen formuliert sind, könnte der XR HUB den BdS in einen Förderantrag für die „Digitalen Ateliers“ direkt integrieren.

Frage 5: Welche Erwartungen und Wünsche gibt es an den BdS?

Wie muß das jeweilige „Digitale Atelier“ dafür zugeschnitten werden?

„Digitales Atelier“ in der Medienwerkstatt des bbk Berlin

Der **bbk Berlin** hat inhaltlich ein ähnliches künstlerisches Interesse wie der BdS selbst – deshalb wird sich eine gemischte Teilnehmergruppe befruchtende Impulse geben können. Es existiert schon jetzt eine gemeinsame Basis mit den bildenden Künstler:innen dadurch, daß die Mitglieder der Medienwerkstatt alle selbst kreativ künstlerische Möglichkeiten mancher Technik ausloten. Es läßt sich klar formulieren, daß Teilnehmende an digitalen Ateliers seitens des BdS ein rein künstlerisches, nicht kommerzielles Interesse verfolgen, sondern sich selbstinitiiert forschend weiterbilden wollen.

Nach Frau von den Driesch bestünde hohes Interesse an einem Motion-Tracking Atelier, in dem ein digitales Avatar mittels Motion capture belebt wird. – Um direkt ins Experimentieren zu kommen, wünscht sie sich eine/n teilnehmende/n Szenograf:in, der/die ein Avatar so vorbereiten kann, daß es die Impulse der Bewegungen der Person im Tracking Suit aufnehmen kann und man im digitalen Atelier nicht beides neu erlernen muss. Für die andere Variante, daß sich der BdS einbucht, sind die Räume günstig zu mieten.

Allerdings sind die Räume in der Dimension begrenzt. Eine Größenordnung von acht Künstler:innen mit vier Teilnehmenden der bbk und vier des BdS geht an die Grenzen der Kapazität. Deshalb muß man das Workshopkonzept technisch genau auf die Räume der Medienwerkstatt zuschneiden- natürlich beachtend, welche aktuellen Pandemie-Vorschriften die Planung der Teilnehmer:innenzahl beschränken.

³⁶ <https://animationsinstitut.de/de/beyond-study/auftragsarbeiten/beispielprojekte>

Die Vorhaben passen trotzdem sehr gut zusammen. Im Gespräch bemerkbar wird große Lust, die Idee bald zu realisieren.

„Digitales Atelier“ in der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund

Für geplante Kurse im Rahmen des Theatertreffens 2021 war die Akademie bereits in konstruktiven Gesprächen mit dem Vorstand des BdS und Mitgliedern der AG digitaler Raum, die jetzt nahtlos für „Digitale Ateliers“ wiederaufgenommen werden können.

Marcus Lobbes ist interessiert an dem Blick der Szenograf:innen aus der speziellen Perspektive der Raumgestaltung und erwartet Interferenzen, die dieses Wissen und die szenografische Herangehensweise einer aus Fellows und Bühnenbildner:innen gemischten kreativen Teilnehmerschaft geben. Man sollte ein Thema finden, was aktuelle Stipendiaten interessiert, so daß diese am „Digitalen Atelier“ teilnehmen können. Verbindend ist die gemeinsame Grundfrage: „Wie kann Raum mit digitalen Mitteln gestaltet werden?“³⁷ Wie integrieren die praktizierenden Szenograf:innen digitale tools in ihre künstlerische Praxis?

Ein Mitglied der AG digitaler Raum, Luise Ehrenwerth³⁸, forscht aktuell als fellow in Dortmund an digitalen Kostümen. Räumlich könnte man in Absprache mit den Fellows freie Zeitfenster in deren Raumbedarf finden, um dann ein Studio zwischennutzen zu können. –

Die Akademie hat auch mit anderen freien Vereinen schon kooperiert und diese unterstützt. Die Kooperation mit dem BdS ist bereits ausdrücklich beidseitig formuliert, deshalb sind „Digitale Ateliers“ ein konsequenter nächster Schritt.

„Digitales Atelier“ mit der digital.DTHG

Die **digital.DTHG** ist sehr interessiert an den Positionen und Planungen des BdS- auch, um das bei der eigenen Planung zu berücksichtigen: Sowohl für die Entwicklung neuer Formate, die die digital.DTHG weiterhin auch für freie Szenograf:innen anbieten wird, als auch für die Erweiterung der Kooperation, um gemeinsam Neues zu entwickeln.

Gerade jetzt wird das Kursprogramm aktualisiert, das den BdS bereits im Blick hat. Hier liegt die Kapazität, daß gemeinsam entwickelte Formate entstehen könnten, indem BdS und digital.DTHG als gleichberechtigter Partner ein Atelierformat entwickeln.

37 Marcus Lobbes im Interview für die ATD

38 Die aktuellen fellows: <https://theater.digital>

Bei Letzterem hat Vincent Kaufmann die Vision, daß der BdS den künstlerischen Input mitbringen könnte für ein etwas größeres Format: Nach einem Einführungstag würde gemeinsam etwa drei Tage mit tiltbrush³⁹ gearbeitet an einer zusammen mit dem BDS formulierten Aufgabe.

Ein größer dimensioniertes Atelier wäre das Konzept einer Projektwoche mit einer künstlerisch formulierten Aufgabe seitens des BdS, wo mit einer gewählten Technik Ergebnisse entstehen, die dann im Rahmen eines Festivals ausgestellt werden würden. Für den Prozess wünscht er sich ein Sandkastenprinzip, wo alle gemeinsam an einer Kreation arbeiten mit freier Aufgabenteilung.

Eine weitere Idee wäre, mit Regie-/Choreografiepersonen zusammen eine Idee zu entwickeln, indem alle gemeinsam eine Technik kennen- und nutzen lernen.

Örtlich könnte dieses „digitale Projektwochen-Atelier“ in kooperativer Leitung zu Gast sein bei einem Theater- oder bei einer der anderen interessierten Institutionen, etwa beim XR HUB Bavaria, bei der FABW, beim bbk Berlin oder im Leonardo-Zentrum Nürnberg?

In allen beschriebenen Varianten liegt großes Potential.

„Digitales Atelier“ mit dem Animationsinstitut der FABW

Der Studiengang **Interactive Media der FABW Ludwigsburg** bietet den Szenograf:innen die Chance, ein „Digitales Atelier“ zusammen mit Filmstudierenden in deren technisch speziell dafür eingerichteten Studienräumen zu erleben. Die Bühnenbildner:innen des BdS bieten Erfahrungen für Realisation von Raumvisionen an verschiedensten Theatern.

Die überwiegend gaming-sozialisierten Studierenden bewegen sich mit großer Natürlichkeit in der Digitalität, während die Szenograf:innen genau diese für sich erobern möchten.

Initiativ ist es wichtig, eine gemeinsame Sprache zwischen Studierenden und freien Szenograf:innen zu finden. Relevante Themen wären: im (auch realen) Raum inszenieren, Licht und Akustik und gegenseitige Befruchtung. Sehr konkrete Vorstellungen und Wünsche seitens des BdS sind erwünscht, die als Konzept Basis für Drittmittelanträge sein können.

Frau Brinkschulte sagt ganz klar, daß sie es begrüßen würde, wenn mit der Kooperation schon vorab eine finanzielle Förderung beantragt würde. Eine durch mitgebrachte Fördermittel gesicherten Finanzierung wird die Attraktivität des Kooperationspartners BdS ausgesprochen erhöhen. Zusätzlich kann auch über die

³⁹ Siehe Anhang „genannte Programme und tools im Überblick“, “

Akademie Ludwigsburg ein Antrag gestellt werden, wofür Frau Brinkschulte die MFGdigital als gute Adresse vorschlägt.

Es ist also auch für die FABW großes Potential für digitale Labore erkennbar.

„Digitales Atelier“ mit dem XR HUB Bavaria

Daß man ein „Digitales Atelier“ zum Thema „Motion Tracking im Bühnenraum“ machen könnte, würde sich perfekt in die aktuellen Themenbereiche „motion tracking“, „freie Szene Bayern“ und „XRstage“ einfügen.

Dafür kann Frau Schmidt den Workshop-Inhalt auf den Wissensstand der Teilnehmenden zuschneiden, die ein Basiswissen für Blender mitbringen. Die experimentierwilligen Bühnen- und Kostümbildner:innen gerade aus dem süddeutschen Raum (es existiert eine eigene Kontaktliste von über zwanzig süddeutschen, im BdS organisierten Szenograf:innen) können für die Formate des **XRHUBs** wertvolle Inputs geben.

Frau Schmidt würde gern das Fachwissen über Räume der Bühnenbildner:innen direkt in eine konkrete Projektidee einbauen. – Davon würden die Nutzer des XR HUBs Bavaria in der kommenden Zeit profitieren können, wenn das Internet dreidimensional werden wird. Ziel ist auch, gemeinsame Sprachen zu finden, um missverständnisfreie Kommunikation zu ermöglichen.

Ein kleines Format vor einem konkreten „Digitalen Atelier“ könnte ein Vortrag aus szenografischer Sicht sein über den künstlerischen Prozess des räumlichen Entwurfes. Immer interessiert ist der XR HUB Bavaria an der Vernetzung der Teilnehmer:innen mit digitalen Interessen. Wenn man bezüglich der „Digitalen Ateliers“ an Vernetzung denkt, taucht im Gesprächsverlauf die Idee auf, mit der digital.DTHG als dritten Partner (XR HUB, BdS, digital.DTHG) Formate zu entwickeln.

Finanzplanerisch wäre möglich, den BdS direkt in einen Förderantrag zu integrieren.

4. Potentiale für die Realisation

4.1. Überlegungen zur personellen Strukturierung

Bedarf seitens der Szenograf:innen

Seitens der Szenograf:innen ist ganz klar gewünscht, sich ausgehend vom eigenen Wissensstand 3D-Entwurfswerkzeuge zu erarbeiten, um damit ihre Ideen und Erfindungen zu visualisieren und zu animieren.

OpenSource-Programme wie Blender oder SketchUp mit kostenfreien Basisversionen sind finanziell tragbar im Vergleich zu monatlich zu mietenden sehr teuren kommerziellen Alternativen. Außerdem werden SketchUp und Blender von denjenigen, die bereits damit arbeiten, stark weiterempfohlen: „Blender ist die neue Schaumpappe für Modellbau.“ (Ph. Bussmann)⁴⁰

Das Interesse, mit diesen Programmen im Rahmen der „Digitalen Ateliers“ zu arbeiten, zieht sich durch alle Erfahrungsstufen. Als besonders spannend und vielversprechend wird angesehen, digitale und analoge Elementen miteinander zu verschneiden.

Die Freiberuflichen brauchen dafür leicht zugängliche Laborateliers zum Kennenlernen von Techniken, Forschung und Qualifikation, um ihre Anschlußfähigkeit in diesen schwierigen Zeiten zu sichern.

Szenografie als eine der temporärsten Gestaltungsformen sollte daher auch eine der innovativsten sein. Um dem gerecht zu werden, braucht es Orte, an denen Ideen entstehen und entwickelt werden können. (O.Proske, BdS)

Zusammensetzung der Gruppe der Teilnehmer:innen

Die beiden lehrenden Institutionen und den bbk verbindet, daß sie an den gemeinsam entwickelten Formaten ihre Studierenden oder die dort organisierten Künstler:innen am „Digitalen Labor“ zusammen mit freien Szenograf:innen teilnehmen lassen möchten (bbk, ATD Dortmund, FABW Ludwigsburg). Die Themen und Fragestellungen seitens des BdS müssen dafür auch für die teilnehmenden Mitglieder der kooperierenden Institution relevant sein.

Die digital.DTHG und der XR HUB Bavaria sind keine Einrichtungen mit Lehrverantwortung, deshalb könnten dort auch Ateliers stattfinden, die allein für Szenograf:innen veranstaltet werden. Dortmund kann sich beide Varianten denken: sowohl ein Atelier zusammen mit Fellows- wenn der Inhalt zu dem Interesse

⁴⁰ Notiz von Philip Bussmann im MIRO- Online Whiteboard der AG DR

aktueller Gastkünstler paßt, als auch ein Gastatelier, wenn Kapazitäten frei sind.

Dozent:in:innen, künstlerische Teams

Der Wunsch der Szenograf:innen, im Atelier anleitende Techniker:innen dabeizuhaben, läßt sich bei den Hochschulen in Dortmund oder Ludwigsburg oder bei der digital.DTHG mit deren personeller Struktur direkt realisieren. Die Wünsche, mit dem künstlerischen Team, also Regie und Choreografie und Licht, zu arbeiten, paßt dafür nicht so gut zu den Partnern, die eigene Studierende teilnehmen lassen möchten – einfach aufgrund der begrenzten Zahl an Plätzen für die Teilnehmenden. Diese Varianten sind besser planbar bei den theaternahen Institutionen ATD und digital.DTHG (diese beiden eignen sich sogar gut für beide Varianten) oder mit dem XR HUB Bavaria.

4.2. Räume und Materialien

Veranstaltungs-Räume

Nur die digital.DTHG verfügt über keine eigenen Räume, könnte aber ziemlich sicher über die Mitglieds-Theater einen Raum organisieren, sogar in verschiedenen Städten Deutschlands. Der Vorteil könnte sein, daß gleiche Formate an mehreren Orten wiederholbar sind, ähnlich den „How to go virtual“- Kursen.

Zuversichtlich, daß zeitliche Lücken gefunden werden können, um die eigenen Räume für ein „Digitales Atelier“ zu nutzen, sind die Medienwerkstatt des bbk, ATD Dortmund und FABW Ludwigsburg. Die Räume des bbk sind mittlerweile gesichtet und sind wegen der Größe nur für übersichtlich große Teilnehmer:innengruppen geeignet. Dortmund und Ludwigsburg haben großzügige und technisch reich bestückte Räume.- Der XR-Hub Bavaria hat schon bald (Winter 2021) den Motion-Tracking-Raum gemietet, der als solcher sehr attraktiv für den BdS sein wird, weil sich viele Mitglieder mit dem Thema beschäftigen.

Technikpools

Für die Ateliers mit und bei verschiedenen Kooperationspartnern benötigt man jeweils verschiedene ergänzende Technik. Zur Bestückung wäre ein BdS-eigener Technikpool eine gute Grundlage. Ausgehend von einem kleinen Grundstock würde dieser sukzessive nach Bedarf und Vermögen aufgebaut und/oder zugelihen werden. Das eigene Material könnte man mit den Materiallagern anderer

Vereinigungen verknüpfen, so daß jeder auf ein breiteres Spektrum an technischen Geräten Zugriff hat. Dafür wäre ein unkompliziertes Verleihsystem gut, was im besten Falle automatisiert laufen würde.

4.3. Kriterien für erfolgreiche Planung und Finanzierungsüberlegungen

Für die Machbarkeit und damit das individuelle Planungsmanagement der einzelnen „Digitalen Ateliers“ als temporäre, dezentrale, kooperative Veranstaltungen spielen folgende Faktoren eine Rolle: Übereinstimmung der Themen mit denen des Partners, Nutzung räumlicher und zeitlicher Freiräume, die künstlerisch-theaterspezifische Ausrichtung bereits bestehender Kooperationen, und nicht zuletzt zu akquirierende Fördermittel.

Alle Gesprächspartner finden die Idee einer Kooperation prinzipiell interessant. Die Vorstellungen und Möglichkeiten unterscheiden sich abhängig von der Ausrichtung der jeweiligen Institution auf künstlerische, universitäre oder weiterbildende Belange.

Was muß investiert werden?

Die Idee, die mobilen digital-szenografischen Ateliers bei Kooperationspartnern abzuhalten, erscheint also vielversprechend. Ein System, in dem die Ateliers zu Gast bei verschiedenen Institutionen sind, erfordert für den Raum in Zwischennutzung erst einmal keine Grundmiete. – Damit kann ein vorhandenes Budget vermehrt für Honorar der Dozent:innen oder bestimmter Hard- oder Software eingesetzt werden. Die Gesprächspartner:innen haben bezüglich ihrer Einrichtung sehr verschiedene Ausgangssituationen: bei manchen Orten gibt es perfekt passende Räume und man braucht hier nicht investieren, manche haben selbst keine Räume oder nur solche mit Ausstattung, die geeignet für genau eine Art von „Digitalem Atelier“ ist. Bei den universitären Einrichtungen gibt es die Möglichkeit, daß dortige Laborleiter:innen als Dozent:innen in Frage kommen, weil sie Ihr Labor am Besten kennen und fest angestellt sind.

Statt laufender Kosten entstehen bei dem Konzept „Digitale Ateliers“ Kosten für Leihgebühren, Raumgebühren, Personalkosten und deren Organisation: mit den Kooperationspartnern muss jedesmal abgestimmt werden, ob Raum zum Zwischennutz frei ist, wie das Thema gerade in deren Programm paßt oder zu den ko-teilnehmenden Künstler:innen/ Studierenden.

Die Finanzierung insgesamt ist also möglich, braucht aber gute Planung: die Kosten

für Raum, Personal und Technik und für eine zentrale Planungsstelle beim BdS tragen sich nicht über die Beiträge – Wenn man die kalkulierten Ausgaben für ein temporäres Atelier dem gegenüberstellt, was sich die Bühnenbildner für die gewünschten Ateliers als Gebühr leisten können, wird rasch klar, dass dafür unterstützende Förderung gefunden werden muß.

Förderungen

Erstens sind Fördermittel zur sicheren Deckung der Kosten nötig, zweitens schaffen erfolgreich akquirierte Fördermittel für potentielle Kooperationspartner einen deutlichen Anreiz für die Zusammenarbeit.

Bei einer ersten Recherche im Sommer 2020 durch Mitglieder der AG DR konnte kein genau passendes Programm identifiziert werden. Allerdings gibt es die Zuversicht, in zukünftigen Förderformaten – ob auf Länder- oder Bundesebene – eine passende Variante zu finden. Im Moment wird seitens des BdS ein Antrag für „#TakeHeart“ beim FONDS DAKU⁴¹ formuliert. Auf dem aktuellen Bundesforum 2021 des Bündnisses Freie Darstellende Künste e.V.⁴² im September 2021 setzten sich Redner:innen dafür ein, daß Qualifizierung und Wissenstransfer gestärkt werden müssen, weil sie „das Kapital der Kunst“ sind (Titel Impulsvortrag S. Klewar), was man erreichen könne mit längerfristigen Förderungen. (Impulsvortrag Dr. H. Mohr):

„(...) Es braucht Fördervergabe (...) unter dem Gesichtspunkt des Empowerments, um freie Kunst weiter und erweitert zu ermöglichen.- (...) Es gilt daher, die Förderung von Qualifizierungsprozessen und Wissenstransfer und als integralen Bestandteil der Förderung von Kunst selbst zu begreifen.- und dies ist im föderalen System bundesländerübergreifend notwendig.“⁴³

„... fast im ganzen Kulturbereich gibt es die Kompetenzen für Digitalität noch nicht und für diese Art der digitalen Produktionen und dementsprechend- das ist jetzt eine kulturpolitische Aufgabe- brauchen wir eigentlich einen Paradigmenwechsel in der Kulturpolitik (...) Es reicht nicht mehr, kurze Förderperioden zu haben, (...), wir brauchen viel mehr Mut zu Offenheit und Experimenten, und wir brauchen auch viel mehr Geld für digitale Technologien.“⁴⁴

Kulturpolitik

In der Bundesrepublik wurden 2017 3,943 Mrd. € für Theater und Musik

41 <https://www.fonds-daku.de/takeheart/>

42 <https://darstellende-kuenste.de/de/verband.html>

43 S.Klewar (Fonds darstellende Künste): Impulsvortrag „ Stärkung von Qualifizierung & Wissenstransfer als Kapital der Kunst“ im Rahmen des Bundesforum 21 des Bündnisses Freie darstellende Künste, <https://bundesforum.art/on-demand/>

44 Dr. H. Mohr (Institut für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft): Impulsvortrag ebd. „Das (digitale) Publikum: Neue Wege der Begegnung“, <https://bundesforum.art/on-demand/>

ausgegeben⁴⁵. Im Verhältnis zu den Gesamtausgaben für Kultur im Jahr 2017 in Höhe von 11,443 Mrd. € entspricht das einem Anteil von 34,46%. Das zeigt, daß dem Theater ein hoher Stellenwert eingeräumt wird. Im Verhältnis dazu bedarf es einer verhältnismäßig geringen Summe an Förderung, um das wirksame Instrument der praktischen „digitalen Ateliers“ damit vollständig realisierbar zu machen.

In Formaten wie den „Digitalen Ateliers“ können Künstler:innen aktiv mit innovativen Techniken kreativ zu werden. Die Ateliers werden eine große Breitenwirkung in der Kulturszene hervorrufen, denn die Bühnenbildner:innen werden die neuen Techniken in ihre Arbeiten an allen Häusern der Bundesrepublik verwenden.

Der Aufwand für die Initiativzündung ist also gering im Vergleich zur Wirksamkeit, die für Theater und Publikum zu erwarten ist.

Nachdem in den vergangenen Monaten in vielen Konferenzen Weggabelungen und Tendenzen theoretisch ausgelotet wurden, sollte es jetzt um die tatsächliche künstlerische Praxis gehen, indem Investitionen direkt bei den Künstler:innen ankommt und deren Schaffen nutzen wird. Genau hier können Ideen entstehen für Theaterformen der Zukunft.

4.4. Fazit

„Digitale Ateliers“ sind planbar- auch zusammen mit nicht initiativ theaternahen Institutionen. Allein die hier zehn angefragten möglichen Partner stehen der Idee alle grundsätzlich interessiert gegenüber. Bei den fünf ausgewerteten ist das Potential sehr hoch bis hoch.

Um für beide Seiten beste künstlerische Ergebnisse zu gewinnen, sollte man die Bedarfe der Gegenüber sehr gut kennen, um die Ateliers individuell paßgenau für den jeweiligen Standort und in Kooperation zuzuschneiden. Dies erfordert Kommunikation, Kenntnis und Engagement, was in einem zentralen Planungsbüro in idealer Weise vereint werden könnte.

Investitionen werden punktgenau positioniert.

Die Stärke des Konzeptes temporärer und wandernder „Digitaler Ateliers“ liegt darin, daß durch das Pop-up-Prinzip die Planung wendig und flexibel ist: Zeitliche

⁴⁵ <https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Kultur/Tabellen/ausgaben-kunst-kulturpflege.html>

Lücken werden gefunden, in denen vorhandenes Wissen, Räume, Technik und manchmal Dozent:innen für die Zeit des „Digitalen Ateliers“ diesem einen tragenden Rahmen geben können. Zeitgenau lassen sich technische, personelle, finanzielle Mittel für diese Tage bzw. Wochen bereitstellen.

„Digitale Ateliers“ können finanziell realisiert werden.

Wenn sie mit Partnern deutschlandweit arbeiten, erreichen sie Künstler gut in allen Teilen Deutschlands, während es keine laufenden Fixkosten wie bei bestehenden teuer ausgestatteten Laboren gibt. Passende Fördergelder müssen jedoch dafür bereitgestellt werden. Eine staatliche Investition als Abrundung der Finanzierung hätte große Breitenwirkung in die Gesellschaft. Sie kommt bei den Künstler:innen direkt an und sorgt über die Nutzung des neuen Wissens auf den deutschen Bühnen für die Rückkopplung zurück zu den Bürger:innen. („Lenkungswirkung“).

„Digitale Ateliers“ sind ein Mehrwert für beide Partner.

Von gemeinsamen Formaten mit kooperativer Organisationsstruktur profitieren beide Seiten über gegenseitige künstlerische Impulse, etwa mit Medienkünstler:innen, jungen Filmstudierenden, digital affinen Bayer:innen. Zu unmittelbar direktem Gewinn kann eine Zusammenarbeit mit der ATD und anderen Teilnehmenden an digital.DTHG Kursen führen.

„Digitale Ateliers“ wirken für Publikum und Gesellschaft.

Aus der Arbeit in den Experimentier-Ateliers können innovative Ergebnisse erwachsen, die in Folge zu Interaktionen mit Publikum führen – vielleicht auf ganz neue und ungewohnte Weise – und damit Sehgewohnheiten herausfordern und erneuern.

5. Ausblick

In dieser Arbeit wird dargelegt, daß „Digitale Ateliers“ als experimentelle weiterbildenden Kurse entscheidend wichtig sind für die soloselbständigen Raumkünstler:innen. Diese wiederum gestalten mit ihrer Arbeit für die Theater deren Ästhetik entscheidend mit – und wollen dafür auch digitale Techniken für ihre Entwürfe nutzen.

Über die Veranstaltung solcher Kurse in Kooperation mit passenden Partner:innen schafft man eine große Zugänglichkeit für die Künstler:innen, welche wiederum Input für die Mitveranstalter:innen bringen.

Eine zukunftsweisende Idee wäre, ein Netzwerk für die Organisation „Digitaler Ateliers“ zu professionalisieren. Für die Organisation könnte das Flausennetzwerk⁴⁶ ein Vorbild sein.

Das zentrale Planungsbüro beim Bund der Szenografen wäre die geeignete Koordinationsstelle für die verschiedenen Ateliers und für benötigte Technik.

Der BdS baut damit seine Tätigkeit im Bereich Weiterbildung und Forschung aus und wird aktiver Player für wertvolle berufsrelevante Weiterbildungen.

Funkenflug in die Zukunft

Durch die Experimente in digitalen Ateliers werden die Szenograf:innen in den nächsten Jahren ihre dort erarbeiteten Kompetenzen einsetzen können, wenn ihre digitalen Raumentwürfe analoge Bühnenräume berühren oder gar durchdringen werden.

Sie entzünden Wirkung im Theaterraum und strahlen über das Publikum in die Gesellschaft aus. Dann wird, wie im „Manifest für Szenografie 2D3D D“⁴⁷ postuliert, tatsächlich das szenografische Zeitalter mit gemeinsam geschlagenen Funken anbrechen.

46 Homepage: <https://flausen.plus/bundesnetzwerk/>

47 „Manifest für Szenografie 2D3D∞D“, AG Digitaler Raum, Szenografenbund, siehe Seite 0

6. Anhang

LITERATUR

Buckle, Henry Thomas, *History of Civilisation in England*, 2. Bde., 1857-61, Kapitel 7

Czech, Kümpel, Müller: *TRANSFORMATION, Strategien und Ideen zur Digitalisierung im Kulturbereich*, Stiftung historische Museen Hamburg, Hamburg, 2020

Diesselhorst, Hütter, Rakow, Römer: *Netztheater, Positionen, Praxis, Produktionen*, Band 14 der Schriftenreihe Bildung und Kultur, Heinrich-Böll-Stiftung/nachtkritik/weltuebergang.net, Berlin 2020

Lobbes, Marcus, *Schicksal, Scheitern und Chancen in: Transformation-Strategien und Ideen zur Digitalisierung im Kulturbereich*, Herausgeber: Czech, Kümpel, Müller ; Stiftung historische Museen Hamburg, 2021, S. 153

Proske, Oliver und Kloeve Korn, Sonja (BdS): *Notiz zum Gespräch mit Herrn Eifler und Frau Edelhoff*, (Bundeskulturministerium) 06.07.2021, siehe Anhang

Wiens, Birgit, *beyond digital – über (post-)digitale Bühnen*, in: „transformers“ Arbeitsbuch 2021 Theater der Zeit 2021, Heft 7/8, S.100

Zellner, Lobbes, Zipf: *transformers: digitalität, inklusion, nachhaltigkeit*, Arbeitsbuch 2021, Theater der Zeit, Heft Nr. 7/8

INTERNET

Dramaturgische Gesellschaft, <http://konferenz-2021.dramaturgische-gesellschaft.de> (letzter Zugriff 03.12.2021)

Theatertreffen 2021, Berliner Festspiele <https://digital.berlinerfestspiele.de/stages-unboxed> (letzter Zugriff am 03.12. 2021)

Hütter, Christiane: *Gedanken zum Weltübergang*, 30.04.2020, Nachtkritik, <https://digital.berlinerfestspiele.de/stages-unboxed> (letzter Zugriff am 29.11. 2021)

Krisengefüge der Künste, LMU München, www.krisengefuege.theaterwissenschaft.uni-muenchen.de/index.html (letzter Zugriff 07.12.2021)

Theaternetzwerk digital, <https://theaternetzwerk.digital> (letzter Zugriff 03.12.2021)

Bund der Szenografen <https://www.szenografen-bund.de/ueberuns> (letzter Zugriff 07.12.2021)

Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, <https://zkm.de/de> (letzter Zugriff 25.11.2021)

Akademie der Künste, Ludwigsburg, <https://adk-bw.de> (letzter Zugriff 05.12.2021)

Cheers For Fears, <http://www.cheersforfears.de> (letzter Zugriff 07.12.2021)

Filmakademie, open days, <https://www.filmakademie.de/de/aktuelles-projekte/veranstaltungen/open-house-kinopraesentationen/open-house-im-kino-caligari/> (letzter Zugriff 10.11.2021)

Animationsinstitut FABW Ludwigsburg, open days, <https://animationsinstitut.de/en/blog/events/detail/open-day-2021> (letzter Zugriff 10.11.2021)

Filmverband Südwest, <https://www.filmverband-suedwest.de/der-standort/> (letzter Zugriff 07.12.2021)

Animationsinstitut FABW, *Tumult* im Märchenwald, <https://animationsinstitut.de/de/beyond-study/auftragsarbeiten/beispielprojekte> (letzter Zugriff 10.11.2021)

Akademie für Theater und Digitalität, *die aktuellen Fellows*, <https://theater.digital> (letzter Zugriff 02.12.2021)

Fonds DAKU, *Förderprogramm #TakeHeart*, <https://www.fonds-daku.de/takeheart/> (letzter Zugriff: 05.12.2021)

Bündnis freie darstellende Künste, <https://darstellende-kuenste.de/de/verband.html> (letzter Zugriff: 05.12.2021)

Klewar, Steffen, Fonds DAKU, Impulsvortrag „ *Stärkung von Qualifizierung & Wissenstransfer als Kapital der Kunst*“ im Rahmen des Bundesforum 21 des Bündnisses Freie darstellende Künste, AG 6 am 16.09.2021

<https://bundesforum.art/on-demand/> (letzter Zugriff 07.12.2021)

Dr. Mohr, Henning, (Institut für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft):
Impulsvortrag „Das (digitale) Publikum: Neue Wege der Begegnung“,
AG 6 am 15.09.2021 <https://bundesforum.art/on-demand/> (letzter Zugriff
07.12.2021)

Statistisches Bundesamt, https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Kultur/Tabellen/ausgaben-kunst-kulturp_flege.html, (letzter Zugriff 05.12.2021)

Flausennetzwerk plus, <https://flausen.plus/bundesnetzwerk/> (letzter Zugriff
07.12.2021)

Manifest für neue Szenografie, <https://www.szenografen-bund.de/service> (letzter
Zugriff 20.11.2021)

INTERNET LINKS IM ANHANG :

X:rchitecture der HAW Hamburg: <https://xrchitecture.de/>

Metaverse des XR HUB Bavaria: <https://xrhubspace.de/bPA7XDe/xr-spaces-main-lobby>

„How to go virtual“ der digital.DTHG: <https://digital.dthg.de/workshop-how-to-go-virtual/>

Initiative „Cheers for fears“: http://www.cheersforfears.de/?page_id=4983
http://www.cheersforfears.de/wp-content/uploads/2017/04/Retrospektive_CFF13-16DS.pdf

Welle Florian, Die Deutsche Bühne, *Saisonbilanz 2020/21*, Kapitel 7
<https://die-deutsche-buehne.de/saisonbilanz-202021>

BILD-NACHWEIS

Abb. 1 und 2

eigene Visualisierung unter Nutzung einer Deutschlandkarte von „stepmap“
<https://www.stepmap.de/landkarten/europa/deutschland>

im Anhang: Screenshots des Online-MIRO-Boards der AG Digitaler Raum

ÜBERSICHT ÜBER GENANNT DIGITALE TECHNIKEN

Thema: Digital Entwerfen		
Name/ Bezeichnung	Was kann es	Für welche Anwendung eignet es sich für die Bühne?
AutoCAD https://www.autodesk.de/products/autocad/overview?term=1-YEAR&tab=subscripti on	wurde als grafischer Zeichnungseditor von der Firma AutoDesk entwickelt. In den Anfangsjahren bis ca. 1990 wurde AutoCAD hauptsächlich als einfaches CAD-Programm mit Programmierschnittstellen zum Erstellen von technischen Zeichnungen verwendet. Heute umfasst die Produktpalette eine umfangreiche 3D-Funktion zum Modellieren von Objekten	Technisch Zeichnen 2D und 3D (teuer), auch Modellieren von Objekten, Lichtpositionen, Oberflächen Zusatzprogramm 3DMax für 3D-Oberflächen und Animationen
Blender https://www.blender.org/download/	freie, mit der GPL lizenzierte 3D-Grafiksuite, mit welcher sich Körper modellieren, texturieren und animieren lassen. Diese können in Grafiken, Animationen und Software systematisiert werden. Geschaffene Bildsynthesen können mit Hilfe des integrierten Compositors und Videoschnittprogramms nachbearbeitet werden.(...) Das Programm ist trotz seines Funktionsumfangs verhältnismäßig klein (gepackt rund 100 MB) und läuft auf den meisten gebräuchlichen Rechnersystemen.	Künstlerisch kreativer Entwurf 2D und 3D auch Animation, aber eher an der Schnittstelle die erstellten Objekte in eine engine stellen und mit dieser dann animieren
Photogrammetrie	berührungslosen Messmethoden und Auswerteverfahren, um aus Fotografien eines Objektes durch Bildmessung seine Lage und Form indirekt zu bestimmen sowie durch Bildinterpretation dessen Inhalt zu beschreiben. Neben Fotografien kommen aber	- digitaler Modellbau - Renderings von realen Requisiten/ Bühnensituationen, um z-B. Möbel in ein virtuelles Modell zu integrieren oder auch Licht-Stimmungen digital zu entwerfen

	<p>auch andere Sensoren zum Einsatz wie Radar mit synthetischer Apertur (SAR) und Laserscanner. Im Gegensatz zu anderen Fachgebieten wie Fernerkundung, Kartografie oder Computer Vision die ebenfalls mit berührungslosen Sensoren arbeiten, steht bei der Photogrammetrie die exakte dreidimensionale geometrische Rekonstruktion des aufgenommenen Objekts im Vordergrund. Im Regelfall werden dafür die Bilder mit speziellen Messkameras aufgenommen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kostümentwürfe - Großplastiken für die Werkstätten entwickeln - entwickeln von rein virtuellen Bühnenräumen
<p>SketchUp https://www.sketchup.com/de/products/sketchup-for-web</p>	<p>SketchUp ist eine Software zur Erstellung von dreidimensionalen Modellen. Der Name spielt wegen der schnellen Arbeitsweise auf die Handskizze an.</p>	<p>3D Entwurf, Oberflächen Basisversion ist kostenlos, Pro-Version ermöglicht Layout-Ausgabe für Werkstattabgabe eher zum technisch zeichnen, für versierte Bühnenbildnerinnen ein tool für alles auch für rendering, Lichtskizzen für manchen Lichtdesigner das Basis-tool</p>
<p>Unity engine https://unity3d.com/de/get-unity/download</p>	<p><u>Laufzeit- und Entwicklungsumgebung</u> für Spiele (<i>Spiel-Engine</i>) des Unternehmens <u>Unity Technologies</u> mit Hauptsitz in San Francisco. Zielplattformen sind neben <u>PCs</u> auch Spielkonsolen, <u>mobile Geräte</u> und Webbrowser. Die Entwicklungsumgebung, die die Entwicklung von Computerspielen und anderer interaktiver 3D-Grafik-Anwendungen ermöglicht, gibt es für Windows, Linux (nur Beta) und macOS.</p>	<p>Zum Modellieren, Visualisieren (aber erstes Modellieren in Blender besser- dann an Schnittstelle direkt in die Engine einfüttern) direkte Verbindung zu playstation, VR Headset möglich, Nutzen für die digitale Bauprobe In Blender collections erstellen, auf die man in der engine dann direkt Zugriff hat; VR-Ausgabe</p>
<p>Unreal engine</p>	<p><u>Spiel-Engine</u> von Epic Games,</p>	

https://www.unrealengine.com/en-US/	die bei der Entwicklung von Konsolen- und <u>Computerspielen</u> eingesetzt wird.	
Vectorworks 3D https://www.vectorworks.net	Vectorworks ist ein CAD/BIM-System des Unternehmens Vectorworks, Inc. Es bietet ein Set von 2D-, 3D-, Präsentations- und Konstruktionswerkzeugen für alle Phasen des Planungsprozesses.	3D Entwurf, Lichtplanung mit Positionierung und Regelung von realen Scheinwerfertypen

Thema: aus der Virtualität in die Greifbarkeit 3D

Name/ Bezeichnung	Was kann es	Für welche Anwendung eignet es sich für die Bühne?
3D print https://the-3d-print.de	Digital erzeugte Vorlage wird real dreidimensional umgesetzt und gedruckt (gesintert)	3D Druck für Requisiten Modelle/Modellteile

Thema: sich in der Virtualität treffen/interagieren

Name/ Bezeichnung	Was kann es	Für welche Anwendung eignet es sich für die Bühne?
AR	Virtuell erzeugte Bildteile sichtbar vor transparentem Hintergrund-> virtuelle Objekte befinden sich optisch für Betrachter:in im realen Raum, den man gleichzeitig sieht	Erweiterung der Nutzung von Videobildern auf der Bühne über extra device (Smartphone, Tablet, AR-Brille)
AR Apps	Zum Herunterladen für digitale Endgeräte	Zum Herunterladen auf das Handy, Rezeption an dem Ort, an dem man gerade ist- virtuelle Inhalte laufen vor dem momentanen realen nichtvirtuellen Hintergrund ab (im öffentlichen Raum, als Einführungs-Gespräch...)
AR Brillen	Zur Wahrnehmung der virtuell erzeugten Objekte im durch die Brille weiterhin sichtbaren Umraum	Für Publikum, das damit reales Spiel und virtuell erzeugte Objekte gleichzeitig wahrnehmen kann
Mozilla Hubs	Interaktiver, mehrdimensionaler	Virtueller Raum, in den

https://hubs.mozilla.com	sozialer online Raum von Mozilla	man Objekte stellen kann, die man vorher konstruiert/ entworfen hat. wird von der digital.DTHG genutzt für die digitale Bauprobe, kann für Online-meetings genutzt werden, Filme integriert-virtuelle Ausstellungen
VRChat https://hello.vrchat.com	ist ein Free-to-Play-MMOG v(...), das für die virtuelle Realität optimiert ist und es Spielern durch die Nutzung von 3D-Avataren ermöglicht, mit anderen Spielern in einer virtuellen Welt zu interagieren. Obwohl das Spiel für die virtuelle Realität optimiert ist, lässt es sich auch ohne deren Nutzung auf einem normalen Bildschirm spielen. Offiziell unterstützt werden die Head-Mounted Displays Oculus Rift, Oculus Rift S, Oculus Quest, HTC Vive Valve Index und Windows Mixed Reality.	Wie Mozilla hubs eine Online-Spieler Plattform, auf der man sich mit Avataren treffen kann, online-Meetings abhalten kann Optisch etwas weniger glatt als Mozilla hubs
VR Brillen	Betrachter:in taucht voll ein in virtuell erzeugten Raum- Umgebung wird nur sensorisch, nicht mehr optisch wahrgenommen	Werkzeug, um Virtuelle Bauprobe beizuwohnen, sich Online-Inszenierungen anzusehen, direkt in 3D zu entwerfen. Hybrid inszenieren (?)

Thema: Augmented Reality/ Mixed reality

Name/ Bezeichnung	Was kann es	Für welche Anwendung eignet es sich für die Bühne?
Ableton live	Sequencer des Berliner Softwareunternehmens Ableton und ein Werkzeug zur Musikproduktion. Ableton Live richtet sich sowohl an die Zielgruppe Live-Musiker/DJs, die ihre Musik in Echtzeit auf der Bühne darbieten, als auch an Produzenten, die mit Hilfe dieser Software musikalische Arrangements erstellen möchten. Ableton Live ist für die	Programm für Musik-

	Betriebssysteme macOS und Windows verfügbar.	
Apple Motion	Video-Software des US-amerikanischen Unternehmens Apple. Sie dient der Erstellung von Animationen für Film, Video, Fernsehen und DVD-Menüs. Das Programm bietet eine Echtzeit-Designumgebung und 3D-Grafikanimationen sowie die Integration in Apples <i>Final Cut Pro</i> , wo z. B. über die Plug-in-Schnittstelle die Texte eines Motion-Projektes geändert werden können.	Video Werkzeug
Cinema4D https://www.maxon.net/de/cinema-4d	Cinema 4D ist eine 3D-Grafiksoftware des Unternehmens Maxon zum Erstellen von 3D-Modellen, Texturen, Computergrafiken und Animationen.	Für Entwurf, Erstellen von Animationen
Final Cut Final Cut Pro (FCP)	kommerzielle Videoschnittsoftware des US-amerikanischen Unternehmens Apple. Es wird ausschließlich für das eigene Betriebssystem macOS vertrieben. Die Software bietet den Import unterschiedlicher Videoquellen, den digitalen nichtlinearen Videoschnitt, native Unterstützung für zahlreiche Videoformate sowie Erweiterungsmöglichkeiten und Interoperabilität auf professionellem Niveau.	Schnittprogramm für Videofilm
MaxMSP/ Jitter	visual programming language for music and multimedia developed and maintained by San Francisco-based software company Cycling '74. Over its more than thirty-year history, it has been used by composers, performers, software designers, researchers, and artists to create recordings, performances, and installations.[1]	Musik Werkzeug
Motion tracking Motion Capture wörtlich „Bewegungs-Erfassung“	Tracking-Verfahren zur Erfassung und Aufzeichnung von Bewegungen, so dass Computer diese wiedergeben, analysieren, weiterverarbeiten und zur Steuerung von Anwendungen nutzen können. Ein Beispiel für eine solche Anwendung ist die Übertragung menschlicher Bewegungen auf im Computer generierte 3D-Modelle. Beispiele für andere Arten sind das Head-Tracking und das Eye-Tracking, z. B. zur Steuerung von Bildschirmausgaben oder zu Analysezwecken und die Stereoskopische Bewegungsmessung. Ein weiteres spezielles	Das Verfahren, Bewegungen einer Person abzunehmen und auf ein Avatar zu übertragen oder Licht damit zu steuern Verschiedene Techniken, z.B. mit Trackern am Körper oder ohne

	<p>Motion-Capture-Verfahren ist das Performance Capture (wörtlich: <i>Darstellungserfassung</i>), das die Erfassung von menschlichen Gesichts- und Fingerbewegungen umfasst, also Mimik und <u>Gestik</u>.</p>	
<p>Tiltbrush https://www.tiltbrush.com</p>	<p>Tilt Brush ist eine 3D-Software von Google, die es einem ermöglicht in <u>Virtueller Realität</u> zu zeichnen und zu malen. Die Software wurde das erste Mal am 5. April 2016 für Windows veröffentlicht. Verfügbar ist die Anwendung auf den <u>Head-Mounted Displays</u> <u>HTC Vive</u>, <u>Oculus Rift</u> und Oculus Quest</p>	<p>Programme zum Zeichnen in 3D mit der VR Brille</p>
<p>Gravity Sketch https://www.gravitysketch.com/</p>		
<p>Microsoft Maquette Beta https://www.maquette.ms/</p>		
<p>Sketch Box https://www.sketchbox3d.com/</p>		
<p>VR sketch https://vrsketch.eu</p>	<p>VR Sketch is an extension for SketchUp which gives anyone the ability to create, edit and view their models in VR.</p>	<p>Erweiterung für SketchUp, man kann direkt in VR (mit Brille) per controller entwerfen/skizzieren</p>

FRAGEBOGEN BLANKO AN SZENOGRAF:INNEN DES BdS



Fragebogen im Rahmen der Abschlussarbeit für das
Weiterbildungsstudium „Theater- und Musikmanagement“
an der LMU München

Johanna Deffner

Wie und wo kann man Labore für digitale Szenografie für freie Szenograf:innen realisieren?

Eine Potentialanalyse

Bedarf: **5** Fragen an praktizierende Szenograf:innen

1

bisherige Erfahrung mit digitalen Mitteln (A, B oder C ?) :

- A Stehst Du davor, so etwas überhaupt das erste Mal auszuprobieren?
- B Hast Du schon für ein Projekt damit gearbeitet?
Wenn ja: Mit welcher Technik?

- C Hast Du schon für mehrere Projekte digital gearbeitet/ Digitalität integriert?
(Anzahl :)
Welche Erfahrungen hast Du dabei gemacht ?

1





2

Persönliches Interesse - Experimentierfeld

Mit welcher Technik möchtest Du Experimente machen, weil es interessant und wichtig für Deine zukünftige Arbeit sein könnte?
Gerne Mehrfachnennung! Kann, aber muß nicht: nähere Erklärung in die Textfelder:

- Programme, um digital zu entwerfen oder Entwürfe digital zu visualisieren, nämlich z.B.:
- Kostüme/ smarte Textilien, nämlich z.B.:
- motion tracking
- VR
- AR
- von Grundriss 2D zu 3D Modellen
- digital animieren
- Experimente: Welche Ästhetiken kann ich erreichen mit digitalen tools?

Am Interessantesten fände ich persönlich:



3

Zielgruppe



Wäre es Dir wichtig, daß sich zunächst ausschliesslich Szenograf:innen im geschützten Laborraum mit digitalen Techniken beschäftigen?

Ja

Nein

Würdest Du es begrüßen, daß auch Techniker dabei sind, die sich mit den Dingen technisch bereits auskennen? Welche Besetzung? 50% und 50% oder anderes Verhältnis?

Fändest Du es gut, gleich Regisseur:innen/Choreograf:innen dabei zu haben? In diesem Falle: sollte man eine kleine Projektskizze als konkretes Vorhaben mitbringen, um am Konkreten ansetzen zu können? Oder eine andere Idee?

4

Verortung



In welchem Bundesland/ welcher Stadt Deutschlands bzw. Europas würdest Du einem digitalen Labor arbeiten?

3



5

Teilnahmegebühr



Was würdest Du für die Teilnahme an einem Labor als Beitrag / Gebühr ausgeben können oder wollen?

A für ein 3-Tage-Labor : € entspr. € am Tag

B für ein Wochenlabor : € entspr. € am Tag
(5 Tage)

C für ein 10-Tage-Labor: € entspr. € am Tag

Fragen beantwortet von :

Vielen Dank für die Zeit und die Teilnahme!

Juni 2021,

Johanna Deffner

EINZELGESPRÄCHE MIT VERTRETER:INNEN POTENTIELLER KOOPERATIONSPARTNER

bbk Berlin Medienwerkstatt Verband bildender Künstler Berlin
 Gespräch am 15.07.2021
 Gesprächspartnerin: **Lioba von den Driesch** (Leitung Medienwerkstatt)

https://www.bbk-kulturwerk.de/medienwerkstatt		
1	Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)	<p><i>Auf jeden Fall- Klares Ja!</i> Es paßt wunderbar zusammen.</p>
1.a	Wie?	<p>In Absprache in den Räumen die Materialien nutzen- nicht nach draussen verleihen--> Veranstaltungsort bbk</p> <p>Mögliches Konzept: gemeinsamer Workshop, bei dem Szenografen UND bbk -Künstler:innen mitmachen</p> <p>seitens Medienwerkstatt möglich: Empfehlung von Leuten als Lehrer (weil Netzwerk vorhanden) Empfehlung von Teilnehmer:innen (Mitglieder des bbk)</p> <p>„Fortbildungskosten“= Honorar für Dozent:in:in geht, wenn es auch Fortbildung für Mitglieder des bbk ist.</p> <p>Idee: Bildungswerk (Abteilung im bbk) anfragen wegen Kostenunterstützung und auch wg. Workshops, wo Teilnehmer schon feststehen- auch hier: es müssen <i>bildende freie</i> Künstler:innen sein</p> <p>andere Variante: BdS macht Workshop Digitales Atelier in eigener Planung und bucht den Raum</p>
2.	Gibt es geeignete Räume?	<p><u>Kesselhaus</u> im Haus Bethanien, Mariannenplatz: geeignet, wurde renoviert, mit Traversen versehen mit DMX Steuerung, aber nicht vollständig eingerichtet: Multifunktional für Foto/Mapping...als Experimentierraum geeignet, für Bühne oder als Ersatz dafür- rel. klein. Großer Raum etwa 80 qm ohne Fenster, anschliessend Übergang zu kl. Raum L. v.d.Driesch: „Relevant in euerm Kontext sind die 2 größeren Räume nicht die kleinen mit den Computer-</p>

		<p>Arbeitsplätzen“</p> <p>Achtung auf akustische Störung! Prüfen! (Ortstermin Isabel Robson (BdS) im August) im Keller und Seitenraum Dimension ob mit oder ohne Corona Beschränkungen (mit 2-6 Personen, ohne Corone-Beschränkung: 8-10 Personen)</p> <p>Kooperationen in dem Sinne nicht, denn: Filmarche arbeitet manchmal dort, mit Mime Centrum gab es eine Zusammenarbeit Praxis: Künstler buchen Räume. Wenn Platz wäre, könnte BdS buchen. Es geht nicht regelmässig monatlich bisher. Sie dürfen niemand privilegieren. Gerechtigkeit ist wichtig. (Orga über Lioba von den Driesch <i>Workshops sind also Einzelereignisse</i> auch Netzwerktreffen der bildenden Künstler finden dort statt aber auf jeden Fall: genau planen mit Lioba, dann finden sich Möglichkeiten !!!</p> <p>wenn Raum buchen, dann Kalkulation: 50€ am Tag plus 1€ Versicherung pro Teilnehmer:in</p>
3.	was interessiert sie an BdS?	<p>Ideal: BdS kommt mit inhaltlichen Ideen. Experimentieren mit Technik Verknüpfung von Musik u. digitalem Ereignis--> Projektionen, Akustik, Interaktivität Gruppe an Leuten, die Funken schlägt (siehe Manifest <i>GEMEINSAM SCHLAGEN WIR FUNKEN!</i>) aus dem vorhandenem Angebot Interessant ist <i>die Idee</i></p>
3.b	Kapazitäten dort? Ausstattung?	<p>Alles, was in Medienwerkstatt ist, läßt sich da einsetzen. Druckwerkstatt dabei. Blender, Grundlagen Blender motion tracking software wurde angeschafft damit interne Workshops möglich, auch für Fotogrammetrie Besuch: offen immer bis auf Weihnachten, „Technikwoche“ als Schliessung im Oktober- erster Besuch geht trotzdem</p>
3 c	geplante Inhalte?	<p>Sie stellen zur Verfügung, planen nicht Inhalte.- bei einzelnen Leuten schon interne Workshops kennen mapping, DMX, Midi, Isadora, eine 3D Brille ist</p>

		<p>vorhanden</p> <p>Interesse, das unter die Leute zu bringen, Motion Tracking tools als Verbindung zu Blender-Software für immersive Projektionen- direkt aus Grafikkarte Photogrammetrie-Erfahrung- z.b. gut für digitale Welten (war auch konkrete angefragt von einem Kollegen bei meiner Szenografen-Umfrage)</p>
3d	Konditionen, Versicherung?	<p>Buchen: wenn was kaputt ginge, ist es versichert Buchung mit Tagessatz etwa 50€ Greenbox mit aller Technik plus 1€ Versicherung pro Teilnehmer:in Kesselhaus pauschal wird ausgehandelt</p>
3e	Dozent:innen/ Mitarbeiter:innen, die bes. interessiert sind/ geeignet für Kooperation?	<p>Koordination wichtig über L. v.d. Driesch</p>
4	Kooperationen üblich? Sinnvoll gewünscht?	<p>Sonderrolle im Kulturwerk (= Gesellschaft des bbk Berlin)- von Senat gefördert für bildende Künste Medienkunst sitzt zw darstellender , Bildender Kunst, Musik und Film- <i>Wichtig, daß keine kommerziellen Nutzer kommen</i> wegen der Förderung evtl Rechtfertigungsdruck bei Kooperation mit Szenografen „bildende Kunst“ muss formulierbar sein! Unser Vorhaben erstmal <u>nicht</u> kommerziell Lichtpiraten eingeladen für mapping workshop http://www.lichtpiraten.net</p>
5	Wünsche an uns? Themen? Zukunft?	<p>Workshops offen für bbk Künstler <i>Interaktive Bühne</i> z. B. Steuerung von Licht durch Bewegung, Motion tracking Person von uns, die Erfahrung mit Animation hat, der/die z.B. Figur erstellen kann, die Motion Tracking aufnehmen kann (man muß nicht beides neu lernen)</p>

Dortmund

Akademie für Theater und Digitalität

Gespräch am 21.7.2021

Gesprächspartner: **Marcus Lobbes** (Direktor)

	Einrichtung Profil 7,5 Mitarbeitende, momentan noch im Stadttheater Dortmund, später Hafen Akademie schreibt Fellowships aus, pro 5 Monate Laufzeit werden 6 Projekte gewählt mit durchschnittlich 12 fellows diese müssen 2/3 der Zeit in Dortmund sein Akademie als kuratierender Betrieb Großprojekt nächstes Jahr: Studiengang in Kooperation mit der FH Dortmund einrichten „Raum da, auch Ausstattung teils vorhanden- Digitalität in den szenischen Künsten“ theaternetzwerk.digital: Austausch auf einem Kanal von mittlerweile 25-30 Häusern; Idee: auch hier: dezentral arbeiten weiter zu europaweit/weltweit (San Diego Opera, crescendo Vermittlung von Vorstellungen)	
1	Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)	Grundsätzlich ja!
1.a	Wie?	Hauptaufgabe sind die fellowships, diese teilen sich den Raum: Sie arbeiten, je nach Anforderungen in abgeschlossenen Labs, im Lecture Space oder teilbaren Bühnen-Rigg. Dazu im Motion-Capture-Bereich/Greenscreen, und im Video- bzw. Audio-Lab. Kooperation mit BdS möglich in Absprache, daß eine Koje für bestimmten Raum frei wäre Hardware teils vorhanden und nutzbar (in Absprache, was frei wäre) Moderation? z. B. eine Person, die man refinanziert , Spezialistinnen von außen für einen Zeitraum
2.	Gibt es geeignete Räume?	Ja- man muss sehen, daß Raum nicht von den fellows benötigt wird- dann eignen sich die Studios (im Theater Dortmund alte Schreinerei, 800 qm Grundfläche Rigg 20 x 8m, 2-4 Einheiten mit Molton abgetrennt- open space), sehr gut 2 kleinere Labore für Audio- und Video Produktion Opernfoyer Genutzt werden Räume von Akademie selbst für gelegentliche Veranstaltungen
3.	was interessiert an BdS?	Interesse seitens der Stipendiaten (Fellows) „der Blick der Szenograf:innen speziell aus der

		Raumgestaltung heraus“ Wie kann Raum mit digitalen Mitteln gestaltet werden?
3.b	Kapazitäten dort? Ausstattung?	Ausstattung bleibt in Akademie, kann genutzt werden, wenn frei und nicht von fellows benötigt
3 c	geplante Inhalte? Denkbare Formate	Studiengang in Kooperation mit der FH Dortmund einrichten für Koop: Bedarf? z.B. Einführung in streaming Formate, Hands on Formate, zB augmented costume design, mixed reality workshops
3d	Konditionen, Versicherung?	Ja Dinge bleiben in Akademie , Expertinnen werden dazugeholt
3e	Dozent:innen/ Menschen, die bes. interessiert sind/ geeignet für Kooperation?	„theaternetzwerk.digital, Alumni der Akademie, mittelfristig hoffentlich Deutsche Akademie der Darstellenden Künste, langfristig hoffentlich auch Deutscher Bühnenverein“
4	Kooperationen üblich? Sinnvoll gewünscht?	Kooperationen und Kollaborationen bilden einen Teilarbeitsbereich der Akademie Kollaboration: Expertinnen vermitteln Inhalte theaternetzwerk.digital workshop mit „Cheers for fears“ Plattform am Ringlokschuppen zur Vernetzung
5	Wünsche an uns? Themen? Zukunft?	Der Praxisbezug: „Raus in die Praxis- wo ist etwas anwendbar?“ die offene Lizenzierung und die Skalierbarkeit von Formaten Anknüpfung: virtueller Raum- welche Technologie paßt/eignet sich auf der Bühne z. B. Audiopositionierung mit Kopfhörern input: warum ist eine Technik nötig für einen angestrebten Inhalt? Wo findet eine Technik

	Anwendung, wofür? Idee: Erfahrungen machen/finden, die man in die Theaterrealität mit rausnehmen kann.- siehe Praxisbezug
--	---

digital.DTHG

Gesprächspartner **Vincent Kaufmann** (Projektassistent)

Gespräch am 29.07.2021

	<p>Einrichtung Profil Die digital.DTHG ist der neue Kompetenzbereich der Deutschen Theatertechnischen Gesellschaft. In Forschungsprojekten untersuchen wir Potentiale digitaler Technologien für das Theater und entwickeln grundlegende Musterlösungen. Ebenso versteht sich digital.DTHG als Ansprechpartner, Diskussionsforum und Kommunikationsplattform – nicht nur für Mitglieder der DTHG Deutsche Theatertechnische Gesellschaft, sondern für die gesamte Theaterlandschaft.</p> <p>DTHG Service GmbH- hier wird Vincent anfangen- rechtl. Unterscheidung, weil workshops Dienstleistungen sind Stage set Scenery und BTT- über service GmbH e.V.</p> <p>digital-DTHG ist auch eigenständiges Geschäft im Dachverband mit Geschäftsführer Hubert Eckart-wie Tochter GmbH Verwaltung geht an Service GmbH (die strukturieren um)--> neue webseite, mehr Investition in Weiterbildungen Vincent braucht Mitarbeiter:innen</p>	
1	Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)	Ja, über den „How to go virtual“ Workshop schon in Zusammenarbeit, dies auch weiterhin geplant Technik in den genutzten Räumen noch nicht so breit vorhanden, deswegen muß Vincent sie mitbringen; weitere aufbauende Formate
1.a	Wie?	Zukünftige Workshopformate klären sich Anfang August Kurse weiter unter dem Überbegriff „How to go...“- differenziert nach Tontechnik, BdS, Interdisziplinär zwischen Technikern und Szenografen, Dramaturgen; z.B. Arbeit in Dresden: hier individuelle Fragen anhand konkreter Produktion ; gefragter Titel: „virtuelle Bauprobe“ Ideen: Einführung „hands on Mozilla hubs“ Inspirationsworkshops: Backstage Blick oder: individuelle Beratung
2.	Gibt es geeignete	Digital.DTHG: eigene Räume dafür leider nein

	Räume?	als selbständiger Veranstalter Vincent Kaufmann ja: in Lohne https://www.vincent-kaufmann.de
3.	was interessiert an BdS?	Fach austausch, Erkenntnisgewinn, Wissensaustausch, falls wir mit <u>Motion Tracking</u> weitergehen- Zusammenarbeit mit Theatern was passiert beim BdS? Was sind die Gedanken hinter den Räumen, warum sehen sie so aus? Wie entstehen sie? Ideen: Wir als Szenografen könnten zeigen, was sie mit ihren Räumen machen Konkretes Intensivcamp wie in Chemnitz oder nach Konzept Dortmund: mobiles Labor, gemeinsames Arbeiten am konkreten praktischen Beispiel (entspr. Konzept Digitale Ateliers)
3.b	Kapazitäten dort? Ausstattung?	Technik, Know how und Personal vorhanden, Netzwerk konkret: 4 Rechner für 4-5 Workstations genug
3 c	geplante Inhalte?	Im Herbst Weiterbildungsangebote weiter oder neu Nach Inhalt z. B. Fortgeschrittenen-Workshops, mit mehr Teilnehmern möglich, weil erfahren u. Weniger betreuungsintensiv
3d	Konditionen, Versicherung?	Teils hochgradig versichert Technikversicherungen (mobil teurer, als wenn es am Ort bleibt)
3e	Dozent:innen/ Mitarbeiter:innen, die bes. interessiert sind/ geeignet für Kooperation?	Vincent: Praxis und Lehrtätigkeit (Theatertechnik), gesamtes Team, Pablo D. und Franziska R. (künstlerisch), Entwickler - aber: „ <u>Forschung</u> “ ist sehr neu im Theaterumfeld V. hält Kontakt zu weiteren Kollegen, die noch in anderen Projekten stecken (Strukturwandel)
4	Kooperationen üblich? Sinnvoll gewünscht?	Mit Theatern- bisher war das immer auf Probebühnen (Dresden, Chemnitz) aktuell auch auf persönliche Anfragen möglich Team digital.DTHG ist noch klein, weitere Kapazitäten (für Digitale Ateliers zu planen z.B.) schwierig
5	Wünsche an BdS? Themen? Zukunft?	Gemeinsam hinsetzen für interdisziplinäre Workshops Szenografen bringen künstlerischen Input mit.- aber nicht in Schubladen gedacht Sandkastenprinzip, Experimentieren z.B. Arbeiten nur mit tiltbrush 3 Tage: Ersteinführung,

danach Phase (Gruppenarbeitsphase), wo die Teilnehmer:innen selber weitermachen und kommen ins Experimentieren

gemeinsame *Projektwoche mit gestellter Aufgabe*, die wir mitbringen, z.B.: 8-10 Personen bekommen Aufgabe, einen Raum zu gestalten 10 Ergebnisse diese dann *ausstellen* zB im Rahmen eines Festivals dafür evtl auch 2-3 Coaches nötig hinterher Analyse: was heisst das jetzt technisch und was künstlerisch?

mögliche Inhalte: AutoCAD...Vector Works und Fachaustausch dafür

Idee zusammen mit Regie Projekt als Weiterbildung, aber vielleicht nicht zu Beginn!

Was wünschen sich Regisseure?

Was wir? Muss zusammenpassen!

Deswegen Austausch/Abfrage der Positionen der anderen Berufskollegenschaft halten! Daß es ein gemeinsamer Weg ist.

Ludwigsburg

Filmhochschule Animationsinstitut Interactive Media

Gespräch am 05.08.2021

Gesprächspartnerin: **Anna Brinkschulte** (Dozentin Interactive Media)

	Einrichtung Profil Der Schwerpunkt Interaktive Medien befasst sich mit der Konzeption, Gestaltung und Umsetzung von interaktiven Medienprojekten. Die Studierenden experimentieren in interdisziplinären Teams und entwickeln innovative Games, Apps, VR-Experiences, Medieninstallationen und andere interaktive Erfahrungen. https://animationsinstitut.de/de/start Studenten: interessiert an transmedialem Storytelling Studenten kommen mit verschiedenem Background- die meisten bringen basics wie Blender und unity mit, andere kommen von Architektur/ Szenenbild, hier: visuelle Gestaltung für den Setbau- dadurch: diverse, verschiedene Vorbildung der Studierenden- in Lubu werden die Studierende besser in dem, was sie schon mitbringen als Werkzeug pro Jahrgang etwa 6 Studierende--> Filmaka. bildet z.B. Autoren aus (nicht so sehr die technische Seite, dafür ist die HDM in Stuttgart spezialisiert)
1	Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3) Grundsätzlich ja, findet es spannende Idee Studium ist ein Projektstudium („hands on“ gut, um etwas zu lernen, die Aufgaben sind alle praktisch) gegenseitige Befruchtung, Wissensweitergabe, in Raum inszenieren, Thema Licht, Akustik im Raum
1.a	Wie? Als Workshops, labs, Studis können alles erfinden- Kontakt mit Leuten aus dem Beruf zeigt Grenzen, wie muß man in der Praxis damit umgehen? Bei Projektauftrag zB Grundidee- prüfen. Pitschen von Skizzen
2.	Gibt es geeignete Räume? Ja, großes und kleines Studio- ADK Probebühne Fachabteilung Szenenbild Kooperationen mit Akademien in Lubu und Stuttgart
3.	was interessiert an BdS? Einblick in die Theaterwelt (bekannt ist Film) Momentan: Studierende können virtuell alles erfinden- wie gehen sie mit Gegebenheiten bei realen Räumen um? Expertise für Raum--> Realitätscheck für dortige Studierende- wie verstärkt man sich gegenseitig?- Abgleich von Idee zu Berufsbild gibt zu bedenken: Inhalte von 2-5 Jahren Studium kann man sich nicht in 3 Tagen erarbeiten denkbar wäre a: Impuls: was gibt's überhaupt? b: ein spezielles Format anhand der Wünsche, zB VR- und dann Workshop nicht nur für BdS, sondern zusammen MIT Studierenden
3.b	Kapazitäten dort? Ausstattung? Viel! Vor Ort kann man das dann nutzen, auch technische Betreuer Baden-Württemberg grundsätzlich reiches Bundesland- fördert Film und Künste Mo-Cap systeme, VR Brillen....

3 c	geplante Inhalte? Was paßt zusammen?	Geschichten erzählen, web-Gedanke hier immer dabei. Im 4. Jahr des Studiums: Raum als realer Raum-Interferenz zw. virtuellem (für Studierende normaler) und realem Raum üblich: Dialogorientierte Impulsvorträge open days show casing es könnte als Endprodukt rauskommen: ein Workshop, z.B. Zusammenarbeit mit Kultureinrichtungen, was dann dahin führt Input lecture denkbar (üblich mit Filmverband, Game Verband)
3d	Konditionen, Versicherung?	wenn studieninterne Verwendung, dann ist es automatisch versichert; wenn workshop unabhängig von der Lehre, dann wäre es anders, aber auch möglich Drittmittelförderung, z.B. jemand will einen Image Film
3e	Dozent:innen/ Mitarbeiter:innen, die bes. interessiert sind/ geeignet für Kooperation?	Alle Jahrgänge klein, Betreuung persönlich individuell- es ist mitunter üblich, daß man weiter ausbildende Workshops oder Inhalte paßgenau auf den Jahrgang/ einzelne Studierende zuschneidet
4	Kooperationen üblich? Sinnvoll gewünscht?	In erster Linie natürlich für Studierende da. (Prio 1) Weitere Kooperationen: Ja, bisher üblich mit anderen Unis und Hochschulen- oder in Form von Aufträgen aus der Wirtschaft Interaktion mit Softwareherstellern für Branchentrends ADK Akademie für darstellende Kunst Baden-Württemberg HDM Hochschule der Medien Stuttgart. Kooperation denkbar mit Stadt Lubu oder Stuttgart
5	Wünsche an BdS? Themen? Zukunft?	Im Raum inszenieren, Thema Licht, Akustik im Raum Anbindung der Studis, die sehr virtuell alles erfinden können: wo sind Grenzen? Gut für Studierende, es gibt sowieso welche, die Richtung Szenografie studieren (ADK) gemeinsame Sprache finden zw. gaming gewichteten Studierenden und BdS, zB Kunst <hr/> gut wäre: sehr konkrete Vorstellungen und Wünsche: was stellen sich Szenograf:innen vor, was würde das kosten, ist das in einem Budget? Kann BdS was einbringen? Das steigt dann Attraktivität, wenn Labor was kosten würde. je konkreter der Inhalt formuliert, desto besser. Idee: MFG (Medien- u Filmgesellschaft) MFG digital- da was beantragen

München

XR Hub Bavaria

Gespräch am 04.08.2021

Gesprächspartnerin: **Silke Schmidt** (Leitung XR HUB Bavaria)

Einrichtung Profil

Der XR HUB Bavaria ist eine Initiative zur Stärkung des Medien- und Wirtschaftsstandorts Bayern und wird vom Bayerischen Staatsministerium für Digitales gefördert. Das Projekt XR HUB Bavaria hat drei Standorte: XR HUB München, XR HUB Nürnberg und XR HUB Würzburg. Alle drei Standorte befassen sich mit Fragen rund um XR-Technologien und ihre zahlreichen Anwendungen

XR Hub Bavaria ist dabei, für sein Projekt XR Spaces eine landing page zu bauen. Derzeit kann ein Einblick hier gewonnen werden:

Metaverse, <https://xrhub-bavaria.de/digitaltag-2021-join-our-metaverse/>

Beispiel für eine Ausstellung mit Bildern und Audiofiles:

<https://xrhubspace.de/okk3dwn/verena-richter>

- Am Digitaltag fand hier ein Konzert statt.

René Kasperek, der zu 50 % im Team des XR HUB Bavaria arbeitet, hat mit seinem Unternehmen ein Projekt „virtuelle Stadtführung“ für „Geschichte für alle“ in Nbg in Mozilla hubs (René im Team) erstellt, das aktuell in der Testphase ist:

<https://www.geschichte-fuer-alle.de/aktuelles/>

1	Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)	Ja. Offen für Kooperationen in allen Bereichen, XR HUB ist dafür da
2.	Gibt es geeignete Räume?	<u>virtuelle Räume</u> vorhanden und kann BdS gern nutzen.- Siehe: metaverse, Lobby mit Themen, Ausstellungsräumen, einer für Theaterbereich geplant in Kooperation mit dem Staatstheater Augsburg <u>echte Räume</u> : Nein, bisher nicht- bisher gibt es nur die Räume der Medien.Bayern GmbH mit entsprechenden Corona Auflagen. Für 2022 ist geplant, einen Showroom anzumieten; gekauft werden soll auch ein Motion Capture Suit. Dafür braucht es dann sowieso einen Raum; geplant sind ab Herbst 2021 bis Ende 2022 Veranstaltungen für die freie Szene, unklar ist noch, ob sie virtuell oder real stattfinden. Für Workshop kann man aber immer einen Raum organisieren..
3.	was interessiert an BdS?	Projektidee Expertise, die Szenograf:innen haben: Expertise mit Räumen/ was kann man vom Theater lernen für die Gestaltung? z.B. dann, wenn Internet dreidimensional wird,

		möchten Raumgestaltung berücksichtigen Kenntnisse, wie Räume gestaltbar sind Mozilla Hubs zum Szenen wechseln- findet S. Schmidt spannend: man geht dann virtuell durch verschiedene Räume
3.b	Kapazitäten dort? Ausstattung?	Virtuelle Räume für Ausstellungen ab Oktober neues Geld beantragt für Anzug und Raum dazu, dann eine Betreuung Ausstattung: Basisausstattung, kein professionelles Vermietgeschäft, aber vorhandene Brillen können bei Kooperation ggf. zur Verfügung gestellt werden- (Problem für professionelle Vermietung: dafür bräuchte es einen Mitarbeiter mehr für die Orga)
3 c	geplante Inhalte?	Treffen und Sachen ausprobieren Motion Capture ist geplant zu kaufen- mit Schauspielern Sachen aufnehmen--> dafür Raum geplant! Titel „XR Stage“ Kooperation mit digital.DTHG wäre spannend
3d	Konditionen, Versicherung ?	Bisher noch ungeklärt
3e	Dozent:innen/ Menschen, die bes. interessiert sind/ geeignet für Kooperation?	Alle Struktur nicht mitgliedschaftlich, sondern staatlich gefördert vom Digitalministerium--> XR HUB Bavaria betreut Themenbereich operativ
4	Kooperatione n üblich? Sinnvoll gewünscht?	Offen für Kooperationen in allen Bereichen, sie sind dafür da, rauszugehen. ab Oktober Schwerpunkt Freie Szene in Bayern, in Kooperation mit dem Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst Bsp. Aus der Vergangenheit: Projekt mit Staatstheater Augsburg für „Vernehmungsprotokolle“ von Jürgen Fuchs, es gab eine reale Aufführung in Augsburg im Oktober 2020, Szenische Lesung kann nun im virtuellen Raum erlebt werden. Tanzworkshop mit Motion Capture wurde z.B. für die Zukunft angefragt. technisch sind Kenntnisse in 3D Software (z.B: Blender)

		<p>und Game Engines wie Unity oder Unreal hilfreich</p> <p>Basis (Blender...) mitbringen für Fortgeschrittene</p> <p>BdS ist willkommen als Partner bei Projekt der Freien Szene</p> <p>„Jeder Partner ist gut“, weitere Verbände und das „wave lab“ der Musikhochschule sind auch Partner</p>
5	<p>Wünsche an BdS?</p> <p>Themen?</p> <p>Zukunft?</p>	<p>Einführung: was überlegen wir uns, wenn wir einen Raum gestalten?</p> <p>Gemeinsame Sprache finden- Leute zusammenbringen</p> <p>Plattform „XR Network“ mit match making Funktion</p> <p>https://xrnetwork.xrhub-bavaria.de/profil/pixel</p> <p>Idee: Vortrag zum Thema Raumgestaltung- Vorschlag machen</p> <p>„Reihe XR talks!“- Dreiergespräch z.B. mit 2 weiteren Partnern: 1 jemand von Universität- 2 Programmierer:in – 3 Szenograf:in (=Bogen schlagen zw. Wissenschaft und Technik)</p>

HTW Hochschule für Technik und Wissenschaft Berlin

Institut des DE:hive

Gespräch am 20.07.2021 mit **Anna Hentschel** (Dozentin DE:HIVE)

	<p>Einrichtung Profil</p> <p>Das DE:HIVE der HTW Berlin verbindet auf einzigartige Weise Forschung, Lehre und Entrepreneurship (Unternehmertum) miteinander. Forscher_innen, Gründer_innen, Lehrende sowie insgesamt über 180 Studierende widmen sich gemeinsam in den Connected Spaces dem Thema Spiel und seinen gesellschaftlichen und künstlerischen Perspektiven. Mit 2000 qm Fläche ist das DE:HIVE <u>eines der national und international größten GAME HUBs an einer Hochschule.</u></p> <p>Drittmittelprojekt bis Oktober 2022, EU Mittel-gefördert mit 2 halben Stellen</p> <p>richtet sich an Berliner:innen</p>	
1	<p>Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)</p>	<p>läuft bereits mit BdS, indem (Berliner) Szenograf:innen an labs teilnehmen können oder sich beraten lassen können</p>
1. a	<p>Wie?</p>	<p>Mitglieder des BdS können Plätze nehmen, wenn frei und Beratung Cross:consult</p> <p>für Digitale Ateliers: man müsste verhandeln</p>

		<i>bis Oktober 2022 ein kostenloses Beratungsangebot für Berliner Theaterschaffende und freie Gruppen, das auf technische Befähigung und Unterstützung bei interaktiver, hybrider Formatentwicklung abzielt. Das Angebot ist Teil dieses Projekts: https://gamedesign.htw-berlin.de/dehive/research/crossplay/</i>
2.	Gibt es geeignete Räume?	Die geplanten 3 Labore sind Veranstaltungsformate, die hochschuleigenen Laboren werden nicht vermietet, es gibt keine Betreuer, sondern interne Projekte- Konzept „Digitale Ateliers“ also nicht in den HTW Räumen planbar
3.	was interessiert an BdS?	Interesse an Projekt geknüpft Kontakt mit anderen Kreativschaffenden, kein spezielles Interesse an Bühnenbild Raumüberlegungen kommen bei den Student:innen aus dem Spiel heraus
3.	Kapazitäten ? b Ausstattung?	Ja, Hochschule, allerdings erst einmal vorbehalten an Student:innen
3	geplante c Inhalte?	<p>Cross-labs= Forschungstage zu best. Themen, teilnehmerbeschränkt</p> <p>Workshops, teils schon inhaltlich festgelegt: davon etwa 3 Labore innerhalb der Projektlaufzeit, weitgehend bereits mit Institutionen geplant- als Szenografen kann man nur reinrutschen, BdS ist nicht geplante Zielgruppe, außer die drei in Kooperation laufenden Labs. Davon: erste beide Labs vor Ort, drittes im Zoom (dazu wird der BdS eingeladen/ ist gemeinsam geplant mit J. Grebin, BdS)</p> <p>A.H.: „Workshop Miniserie: Wir haben gemeinsam die 3 Themen entwickelt, Termine gefunden und Juliane hat die Koordination der Anmeldungen übernommen. Erarbeitung der Inhalte und die Durchführung lag (liegt) bei uns.“</p> <p>Cross:consult ausgeschrieben auf Abfrage – kostenloses Beratungsformat für Berliner Künstler:innen</p> <p style="text-align: right;">Cross:consult Cross:labs Cross:play https://gamedesign.htw-berlin.de/dehive/research/crossplay/ Cross-labs= Forschungstage zu bestimmten Themen, teilnehmer:innenbeschränkt</p> <p>Think Pongs</p>

		<p>Erstes Think Pong im Oktober: Thema hybride Räume Virtuelles Studio, aus dem gestreamt wird evtl Input zu diesen Räumen Bedarf seitens der HTW?- nicht erkennbar: „man hörte an der HTW noch nicht den Ruf nach Bühnenbildnern“</p>
3e	Dozent:innen/ Mitarbeiter:innen, die bes. interessiert sind an Kooperation?	HTW-Student:innen sind teils auch interessiert an Theater
4	Kooperationen üblich? Sinnvoll gewünscht?	<p>ja, im Gespräch und Planung für Labore mit BE und komischer Oper; falls Plätze frei bleiben, würde Anna H. den BdS ansprechen</p> <p>Kooperationen- ja, Interesse an Forschung und Weiterentwicklung mit DTHG</p>
5	Wünsche an BdS ? Themen? Zukunft?	<p>Es muß zu den Abläufen des DE:hive passen, geht nicht unabhängig von HTW</p> <p>mit Juliane G. (Leitung/Moderation AG „Digitaler Raum“ kommt Einladung zu Think Pongs= Austausch, Bereicherung)</p> <p>Perspektive von Bühnenbildner:innen- bzgl Laboren: in welcher Form?? Ob man noch weitere Leute der freien Szene einbinden könnte?</p>

Nürnberg

LEONARDO Zentrum für Kreativität und Innovation

Gespräch am 14.07.2021

Gesprächspartnerin: **Carina Essl** (seitens Kunstakademie angestellt)

	<p>Profil Einrichtung mehr an der Technischen Hochschule angedockt, die beiden anderen Hochschulen sind Partner</p> <p>Wir unterstützen und begleiten interdisziplinäre Projekte, die sich mit gesellschaftlichen, kulturellen und technologischen Herausforderungen und Fragestellungen auseinandersetzen. LEONARDO schafft Strukturen und Methoden, die es den Beteiligten ermöglichen, innovative Ideen zu entwickeln und zu verwirklichen. Dabei arbeiten wir mit Partnern aus Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur zusammen, um einen Transfer in die Gesellschaft zu initiieren.</p> <p>LEONARDO – Zentrum für Kreativität und Innovation ist eine Kooperation zwischen der Technischen Hochschule Nürnberg, der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg und der Hochschule für Musik Nürnberg. Leitung: Monika Hegner</p> <p>Soll interdisziplinäre und hochschulübergreifende (drei Nbgger Hochschulen) Zusammenarbeit fördern, darüber hinaus möchte Leonardo auch in Kontakt mit anderen Einrichtungen kommen.</p> <p>Haltung: Offen und neugierig statt geschlossene Dreierblase, Synergien, Austausch, Interesse an Verbindungspunkten</p> <p>zeitl. befristet auf 5 Jahre (Innovative Hochschule) BundLänder-Förderung 2018-2022, dann neue Ausschreibung- neue Bewerbung mit Weiterentwicklung des bestehenden Konzeptes, Entscheidung über Jury</p> <p>Studierende sollen kommen können und an ihren Projekten arbeiten, dafür gibt es Grundworkshops, daß Studierende Basics und Einweisungen schon haben oder weiterführende Workshops</p> <p>Alle Hochschulen sollen zu allen Veranstaltungen Zugang haben können.</p>	
1	Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)	aus Sicht von Frau Essl: Ja! grundsätzlich an Kooperation interessiert obwohl in erster Linie Verbindung zw. 3 Hochschulen Entscheidung über Kooperation mit dem BdS bei M. Hegner und Leitungsgruppe--> Bewilligung oder Ablehnunur für Akademie sprechen- Idee: in den Förderantrag mit rein- evtl mit Fördermitteln seig
1.a	Wie?	
2.	Gibt es geeignete Räume?	Küche mit Besprechungstisch (evtl auch für Workshop) Innenarchitektin plant den Raum der Labore mit CoWorking Space Werkstätten, EG: Büros und größerer Veranstaltungsbereich/Workshops, 2. OG: Werkstätten und Büros analoge Werkstatt und Digitallabor mit 3D Drucker, Miracle (Tonstudio) CoWorkingSpace... großer Raum
3.	was interessiert	Interdisziplinäres Arbeiten, neue Richtungen für die

	an BdS?	Zukunft Interesse Richtung Professionalisierung der Künstler:innen z.B. Workshop auch interessant für Studierende auch anderer Fachbereiche, Möglichkeit des Reinschnupperns, Unterstützen der Offenheit
3 b	Kapazitäten dort? Ausstattung?	Räume von T.H.Ohm angemietet- Bedingungen mit der techn. Hochschule klären
3 c	geplante Inhalte?	Bisher zwischenakademische Zusammenarbeit Digitalisierung ja, eher technisch als sthetisch https://adbk- nuernberg.de/studium/werkstaetten/digitalwerkstatt/
3 d	Konditionen, Versicherung?	Muss man finden
3 e	Dozent:innen/ Menschen, die bes. interessiert sind/ geeignet für Kooperation?	TH Ohm eher technisch mit Bauingenieuren und Fakultät für Design der Ohm und die Hochschule für Musik z.B. „Spirio Sessions“ https://leonardo-zentrum.de/projekt-spirio-sessions/ kleine konkreten Namen interdisziplinär wäre aber unterstützenswert
4	Kooperationen üblich? Sinnvoll? gewünscht?	Bisher nur Hochschulangehörige- sollen kommen und sich ungeplant in größeren Gruppen treffen... ging jetzt nicht mit Covid. :(Zusammenarbeit mit BdS wäre neu- aber interessant Idee klein zum probieren oder 5-Jahresidee im 2. Schritt Kooperationen auch mit anderen Häusern wird im 2. Antrag Rolle spielen- ist im Entstehen gerade- Impulse sind möglich
5	Wünsche an BdS? Themen? Zukunft?	Interessant für die Studierenden, daß wir einen Workshop halten, der interessant für Studierende aller 3 Hochschulen ist=also: nicht zu fachspezifisch, sondern mehrere Anknüpfungspunkte Wer begleitet das? Hat Bedenken bei externen Workshop-Leitungen.

Braunschweig
The basement

Gespräch mit Miriam Grimm im Juli 2021

Kontakt über Miriam Grimm (BdS) zu Frau **Maren Tribukait**

(Vortrag Braunschweig digital Symposium: Janina Becker)

<p>Einrichtung der medienpädagogik The Basement ist ein offener Raum für alle, die digitale Bildung selbst erproben, erforschen und miteinander kritisch-reflexiv gestalten möchten. Verknüpfung von Forschung, Lehren, Lernen und weiteren kreativen Angeboten Träger: Schulbuchforschung- zentrales Interesse: Digitalität und Lehren und Lernen</p>		
1	Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)	Ja, aber noch keine Zusage
2.	Gibt es geeignete Räume?	Ja, Raum etwa 2,50m hoch, der flexibel eingerichtet werden kann (Präsentation im Vortrag Becker in Braunschweig)
3.	was interessiert an BdS?	Interessant wären Kurse in Zusammenhang mit Theaterpädagogik
3 b	Kapazitäten dort? Ausstattung?	Vorhanden: Raum Technik?? bedingt
3 c	geplante Inhalte?	pädagogische
3 e	Dozent:innen/ Menschen, die bes. interessiert sind/ geeignet für Kooperation?	Würde BdS mitbringen- mit Theaterpädagogin/ Theaterwissenschaftlerin Rabea Kiel zusammen förderfähiges Konzept erarbeiten- dann würde es nicht nur einen Atelierkurs geben, sondern in gewissen Regelmässigkeit mehrere; Konzept für Laufzeit von 3-5 Jahren
5	Wünsche an BdS? Themen? Zukunft?	Denkbar ist ein längerfristiges Konzept, was eine Theaterpädagogin erstellt in Zusammenarbeit mit dem BdS Laufzeit z.B.: 3-5 Jahre

**HAW Hochschule der angewandten Wissenschaften
Hamburg**

Gespräch mit **Anke von der Heide** (Lehrbeauftragte mit Cross Reality, Dozentin und Doktorandin an der HAW, gleichzeitig Dozentin an TU Berlin und Medienkünstlerin)
am 20.07.2021

Interesse an Kooperation mit dem BdS (siehe 3)	Auf jeden Fall!
Gibt es geeignete Räume?	Ja, aber man bekommt als private Künstler:innen nicht automatisch Räume Bürokratie der Hochschule – sehr unflexibel für freie Künstler:innen ja, es gibt Räume: Lichtlabor (Zusammenarbeit mit Firma Robe „Lichtakademie“) virtuell: XRchitecture Überlegung, es wie mozilla-Hubs aufzuziehen, Rechte/ Bezahlbarkeit wird überlegt, mit Juristen besprochen sie streamen in twitch und youtube noch nicht möglich: recording (Gegensatz zu den Live-events, wo auch andere Teilnehmer per Avatar dabei sind)
was interessiert an BdS?	Ja, Interesse am Berufsverband, üblich sind die von Licht- u Veranstaltungstechnik gut, Kontakt der Studis zum Beruf, Praktika Lernen von alten Hasen- Austausch, weil Studierende auch sehr fit sind= gegenseitiges Profitieren je mehr gewesene Veranstaltungen im XRchitecture
Kapazitäten dort? Ausstattung?	Räume, aber schwer /kompliziert zu bekommen Lichtlabor Firma Robe
geplante Inhalte?	Alle wollen Richtung AR/ VR sie nutzen Unity statt Unreal, weil Unity eine größere Community als Unreal hat und auf mehr Systemen möglich ist.- Studiengang Szenografie= Anknüpfungspunkt Projekte/ Abschlüsse innerhalb der XRchitecture als open source <i>hybride Veranstaltungen</i> mit https://xrchitecture.de/ seit März 2020 auch mögliche Vermietungen, die z.B Urheberrecht_ finanziell abdecken über Einmietung z.B.

Dozent:in, der/die bes. interessiert an Kooperation?	Professor Willaschek ist Dramaturg beim Produktionslabor / Szenograf:innen
Kooperationen üblich? Sinnvoll gewünscht?	Ja, an der Hochschule wird gern an realen Projekten gearbeitet.- im Rahmen von Semestern <input type="checkbox"/> Einbau in Semester wäre Vorteil Zusammenarbeit mit Thalia Theater kennt Franziska Ritter über verschiedene Berührungspunkte: machte Doktorarbeit auch an der TU Berlin- daher und weil sie bei Berlin Partner aktiv ist, hatte Weiterbildung bei Aurora Berlin und XR academic network
Wünsche an den BdS? Themen? Zukunft?	Weiterarbeiten Ja!!!--- Anknüpfung bei HAW Szenografen, Medientechnikern, die auch ans Theater wollen, Forschungsbedarf: Wie geht virtuelles/virtuelles Festival? Wie geht es mit echtem Publikum? auf der https://xrchitecture.de/ wie gehe ich durch Virtuelle Räume, was passiert in echtem Raum? Gucklöcher? Leitung sollen Leute machen, die offen sind, Ideen/ Einfälle weitergeben Evtl gibt es Studenten, die etwas umsetzen können, test-events- da kann man mit Schauspielern/ Tänzern mitmachen im Gespräch assoziierte Ideen für den BdS: Medienwerkstätten, fablabs- niederschwellige Nutzung, Raum- incl. Materialleihe wie z.B. Technikpool Tip: Bibliotheken, die sich maker spaces aufgebaut haben , z.B. Köln https://b-u-b.de/makerspace/ https://www.bibliotheksverband.de/fileadmin/user_upload/DBV/veranstaltungen/Makerspace-Webinar_16-04-08.pdf https://bibliotheksportal.de/?fbclid=IwAR1Kg_G_NtG4XS7uBBruzYYpP1N8yhjJf1UF-iWTYaNMiLSzcInm65SpxGM#spotlight Maja Stark vom Aurora Projekt https://aurora.htw-berlin.de/team/ <i>Freut sich, vom BdS zu hören</i>

Berlin

Technologiestiftung / kulturBdigital

Gespräch am 03.08.2021

Frau Annette Kleffel und Frau Silvia Faulstich

-Veröffentlichung der Gesprächsergebnisse nicht gewünscht-

Die zunehmend komplexer werdenden Herausforderungen der Digitalisierung lassen sich nur noch in einem kollaborativen, offenen Innovationsprozess meistern. Offene Informationen und offene Innovationsprozesse stärken die Community und damit auch die Stärken des Standortes Berlin.

Unser Fokus: Wir schaffen Offenheit

Die Technologiestiftung stellt Wirtschaft, Verwaltung und Stadtgesellschaft im Kontext der Digitalisierung offene Informationen, Software und Infrastruktur bereit und zeigt deren Anwendungsmöglichkeiten in Berlin praktisch auf.

KulturBdigital

Im Projekt kulturBdigital vermitteln wir Praxiswissen zum Einsatz digitaler Technologien, zeigen Good Practice Beispiele auf und vernetzen Berlins Kulturschaffende spartenübergreifend.

<https://kultur-b-digital.de/hybride-events-digitale-kollaboration-orchester-management-2-0-foerderprojekte-2021/>

<https://kultur-b-digital.de/von-digitalen-konzertproben-bis-barrierefreiheit-projekte-der-foerderrichtlinie-im-ueberblick/>

ERGEBNISSE NICHT AUSGEWERTETER GESPRÄCHE MIT INSTITUTIONEN, WO „Digitale Ateliers“ NICHT UNMITTELBAR WAHRSCHEINLICH, ABER ANDERE ZUSAMMENARBEIT MÖGLICH WÄRE

Neben der Zusammenarbeit konkret für die Veranstaltung „Digitaler Ateliers“, zeigten sich verschiedene andere interessante Möglichkeiten, etwa, an den jeweiligen Institutionen Vorträge zu halten, digitale Ausstellungen zu zeigen oder an Angeboten teilzunehmen.-

Zur Teilnahme an bestehenden, von der Institution organisierten Veranstaltungen, haben folgende Institutionen eingeladen:

Mitnutzen von Plattformen

Zwei Einrichtungen haben eine virtuelle Plattform, die sie selbst für Auftritte nutzen und auf der man Veranstaltungen machen kann oder Ausstellungen. Durch verschiedene Inputs von Kreativen soll die Plattform vielfältig und reich werden-

dies soll der Mehrwert sein, die Plattformen sollen vielfältig werden. Diese Plattformen könnten auch vom Bund der Szenografen bespielt werden. Konkret hat die HAW Hamburg die Plattform *x:rchitecture*⁴⁸ gebaut, wo z.B. live virtuell beleuchtete Events stattfinden können- nach der Veranstaltung bleibt der unbespielte virtuelle Raum als solcher übrig.

Der XR HUB Bavaria nennt seine Plattform *metaverse*⁴⁹, wo es ebenfalls Veranstaltungen und Ausstellungen geben kann.

Teilnahme an Gesprächen/ Halten von Vorträgen

Der Studiengang **InteractiveMedia der FABW** findet es denkbar, daß Mitglieder des Bundes der Szenografen an den veranstalteten „open days“ einen Vortrag halten oder daß Theaterbühnenbildner an einer *input lecture* teilnehmen und der Studentengruppe eine praktische Vorstellung aus unserer Berufspraxis am Theater nahebringen.

Die Leiterinnen von **kulturBdigital der Technologiestiftung Berlin** sind interessiert an allem, was open source ist und was für die Szenograf:innen vielleicht ein best practise für eine digitale Lösung eines Problems ist- und Mitglieder des BdS das etwa in Form eines Vortrags dort einbringen, als mögliche Vorlage für andere Teilnehmer der hiesigen Foren.

Der **XR HUB Bavaria** stellt sich einen Vortrag z.B. über digitale Raumgestaltung (ein auswertendes Ergebnis der „Digitalen Ateliers“!) im bestehenden Format *XR talks* vor. Dabei würde ein:e Szenograf:in in ein Dreierteam mit einer/m Wissenschaftler:in und einem/r Programmierer:in gruppiert, in dem sich zu dritt einem Thema genähert wird, womit dieses von wissenschaftlicher, technischer und raumkünstlerischer Perspektive verhandelt werden kann.

Das Institut **DE.HIVE** hat die Planung der eigenen drei Laborformate abgeschlossen und mit Teilnehmer:innen der bestehenden Kooperationspartnerschaft schon gefüllt, würde sich im Rahmen der bereits über Juliane Grebin vom Team digital des BdS laufenden Kooperation melden, wenn ein Platz frei würde. (geschehen *im Rundbrief des BdS, 20. August 2021*) Die **HTW** hat über das **DE:HIVE** das Format von **CROSS:Laboren** und **CROSS: WORK** initiiert, wo Berliner Künstler und Szenograf:innen sich beraten lassen können. Dieses Angebot ist bereits Inhalt der bestehenden Kooperation.

48 siehe: <https://xrchitecture.de/>

49 Siehe: <https://xrhubspace.de/bPA7XDe/xr-spaces-main-lobby>

GUTE BEISPIELE DER ORGANISATION VON WORKSHOPS UND NETZWERKEN ÄHNLICHER VERBÄNDE/ZUSAMMENSCHLÜSSE ALS MÖGLICHES VORBILD

Bsp.1 eigene Erfahrung: „How to go virtual“ der digital.DTHG

An einem mobilen Labor konnten mehrere Mitglieder des BdS bereits teilnehmen. Mit einem kleinen PKW bringt Vincent Kaufmann von der digital.DTHG vier Rechner, acht verschiedene VR-Brillen, einen Beamer und eine 360° Kamera zu den Orten, an denen für jeweils vier Teilnehmer:innen der Workshop „How to go virtual-Die virtuelle Bauprobe“ stattfindet.

Dafür wird ein Raum ohne große technische Ausstattung benötigt, da die Technik, die die Workshopteilnehmer:innen kennenlernen, vom mobilen Workshop-Leiter mitgebracht wird. Die Teilnehmer:innen bringen ihren eigenen Laptop mit optional eigenen Projekten mit.

Ziel ist es, an Theater- und Veranstaltungsstätten mit ihren Technischen Leiter*innen, Konstrukteur*innen, aber auch freien Bühnenbildner*innen einen einfachen Zugang zum Arbeiten mit und in Virtuellen Realitäten zu gewähren. Hier soll es Raum fürs Ausprobieren geben und nachhaltig Wissensgrundlagen für den vielfältigen Einsatz von VR im Theater geschaffen werden. Der Workshop besteht aus einer ortsunabhängigen Phase zur (Daten)vorbereitung sowie mehreren Vor-Ort Sessions über einen Zeitraum von 4 bis 6 Wochen. Neben theoretischen Aspekten wie Begriffsklärungen und technischen Details wird ein großer Schwerpunkt auf die Praxis gesetzt: Sowohl das Ausprobieren bestehender Anwendungen und Programme als auch das konkrete Durchspielen eigener Nutzungsszenarien und Workflows von VR. Die Technologie wird hier in ihren vielfältigen Möglichkeiten als Visualisierungs-, Gestaltungs-, Konstruktions- und Kommunikationsmedium vermittelt.⁵⁰

Die Vorteile dieses Formates liegen darin, daß die Inhalte, also Erstkontakt zu VR-Technik bzw. Arbeiten an individuell gewünschten Aufgaben, bundeslandübergreifend in großer Breite wirksam sein können, weil Lehrgangleiter mit technischer Ausstattung in dem wendigen PKW rasch von Stadt zu Stadt reisen. Der detaillierte Kursinhalt kann variiert werden, indem an einzelnen Häusern als Gastgeber auf deren spezifische Bedarfe eingegangen wird, so daß sich dies leicht auf den jeweiligen Wissensstand oder das konkrete Vorhaben anpassen läßt.

⁵⁰ Siehe hier: <https://digital.dthg.de/workshop-how-to-go-virtual/>

Durch die Auswahl an Technikvarianten ist die Vermittlung sehr praktisch und die technische Ausstattung für diesen Workshop auf handliche Art und Weise deutschlandweit mit dem PKW sehr mobil. Das Format ist gut betreubar durch eine Person und die Technik ist in diesem Falle komplett Eigentum der digital.DTHG – die Investition in die Technik muß im Vorfeld getätigt sein. – Durch die günstigen Teilnahmegebühren refinanzieren sich diese Kosten in Kombination mit den Personalkosten und dem PKW natürlich nicht, die Workshop-Reihe ist großteils finanziert über die Muttergesellschaft DTHG und Fördergelder.

Bsp.2 Flausen Netzwerk plus

Flausen Netzwerk Plus istb ein 2011 vom Theater Wrede Oldenburg ins Leben gerufenes Netzwerk, das mittlerweile bundesweit (und mit drei Ländern bereits europaweit) das Ziel verfolgt, die Lage der freien Theaterszene durch Vernetzung zu verbessern.

Das soll erreicht werden über Kommunikation, Kooperationen verschiedener freier Häuser, Gastspielförderung, Kongresse und Vergabe von vierwöchigen Forschungsstipendien an den teilnehmenden Residenzhäusern. Wichtig ist nicht ein Endergebnis, sondern der Prozess und damit der Schwerpunkt auf Experimente.

Finanziert wird das Flausen Netzwerk von verschiedenen Landesstiftungen (Niedersachsen, NRW, Schleswig-Holstein, Hessen) und dem Fonds darstellende Künste.⁵¹

Bsp.3 Cheers For Fears

Dessen Koordinationsbüro im Ringlokschuppen Ruhr gibt es als Initiative seit 2013.

„ (Ziel ist es,) den Austausch zwischen den jungen Künstler:innen, vor allem Kunststudent:innen, NRWs und ihren Akademien zu intensivieren und künstlerische Zusammenarbeiten anzuregen. Der Gründungsimpuls der Initiative resultierte dabei aus dem Begehren, sich hochschul- und fachübergreifend über Arbeitsstrategien, Ästhetiken und Perspektiven auszutauschen.⁵² “

Erreicht werden soll das über interdisziplinäre Treffen, wo über den momentanen Stand des Wissens und individueller Erfahrungen debattiert wird.

Es gibt weiterhin Workshops und Festivals, die immer interdisziplinär arbeiten. Damit soll das Vernetzen, die Kreativität und die Innovation gefördert werden. Die

51 Homepage: <https://flausen.plus/bundesnetzwerk/>

52 Siehe hier: http://www.cheersforfears.de/?page_id=4983

Initiative Cheers For Fears versteht sich als mobile Akademie ohne Schubladendenken.

„Als Katalysator für Vernetzung und künstlerische Zusammenarbeit. Als freie Akademie ohne Mauern, die Räume des Nachdenkens über Kunst und künstlerische Praxis öffnet, aber nicht nach einem Curriculum, einer Studienordnung oder einem festen Lehrkörper strebt. Als Forum, das Akteur*innen unterschiedlichster Richtungen offensteht und ihnen ermöglicht, sich mit ihren Fragen, ihren Wünschen und ihrem Können einzubringen. Als Initiative, die wie ein Chamäleon mal als Schülerin, mal als Lehrerin auftritt; hier diskutierendes Publikum ist, dort als Kunstschaffende eigene Arbeiten zur Diskussion stellt.

Cheers for Fears hat sich als Impulsgeber bewährt, der die Öffnung der Ausbildungsstätten szenischer Künste füreinander voranbringt, Debatten über Arbeitsweisen, curriculare Vorgaben und berufliche Realitäten initiiert, den Blick für andere Perspektiven schärft und etablierte künstlerische Arbeitsweisen mit unbekanntenen Formen durchsetzt.“⁵³

Finanziert wird die Initiative u. A. vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, der Kulturstiftung NRW und den Fonds darstellender Künste.

SAISONBILANZ 2020/21 in der Fachzeitschrift DIE DEUTSCHE BÜHNE

„Theater findet nicht mehr nur live auf der Bühne statt, sondern im 21. Jahrhundert auch virtuell. Und zwar nicht nur als Videoprojektion auf der Bühne, sondern wirklich im Internet und virtuellen Raum. Die Erweiterung des Repertoires durch intermediale Formen sollte nicht mehr aufgegeben, sondern selbstverständlicher Bestandteil von Theatern werden. Der Zuschauer muß nicht mehr für jede Aufführung ins Theater gehen. Die Gründung eines Netzwerkes wie theaternetzwerk.digital ist Ausdruck dieses Wandels.“⁵⁴

53 Retrospektive Cheers For Fears 2013-2016, Teil 5 Fazit und Ausblick, S. 41
http://www.cheersforfears.de/wp-content/uploads/2017/04/Retrospektive_CFF13-16DS.pdf

54 Florian Welle in Die Deutsche Bühne, Saisonbilanz 2020/21, Kapitel 7
<https://die-deutsche-buehne.de/saisonbilanz-202021>

Notiz des BdS zu einem Gespräch mit Herrn Eifler und Frau Edelhoff

„Forschungsprojekt Digital-Labore für Szenografie:“

Die Pandemie hat einen Digitalisierungsschub ausgelöst. Seit den Theaterschließungen 2020 wurden verstärkt nach digitalen Alternativen zur analogen Aufführung im echten Theaterraum gesucht.

Gerade bei der Entwicklung im Bereich der Digitalisierung ist es wichtig, dass nicht nur die technische, sondern auch die künstlerische Perspektive einbezogen wird. Denn Szenograf*innen sind die Fachleute für Räume und möchten die Transformation der Entwurfsprozesse und die Integration der digitalen Möglichkeiten in Raumvisionen aktiv mitgestalten.

Momentan werden die technischen Organisationen in dem Bereich unterstützt (Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund und Deutsche theatertechnische Gesellschaft DTHG). Der Bund der Szenografen hat 2020 die AG Digitaler Raum gegründet, in der ein Austausch über das Arbeiten mit Virtual Augmented und Extended Reality stattfindet. In Workshops werden Techniken und Skills vertieft und diskutiert. Möglichkeiten und Voraussetzungen werden kreativ, aber auch kritisch hinterfragt sowie überlegt, wie Szenograf*innen auf ästhetische Entwicklungen in intermedialen Räumen Einfluss nehmen können. In Kooperation mit der Akademie in Dortmund werden Workshops zu digitalen Themen angeboten.

Der Bund der Szenografen lobt seit 2020 jährlich ein Teilstipendium für ein Mitglied unseres Verbandes für die Weiterbildung „Theater- und Musikmanagement“ an der LMU München in Höhe der Hälfte der Studiengebühren aus. Aktuelle Stipendistin ist Mitglied Johanna Deffner. In ihrer Abschlussarbeit befasst sie sich mit der Frage, wie und wo Labore für Digitale Szenografie für freie Szenograf*innen aussehen und realisiert werden können.

Denn es gibt einen breiten Bedarf: Um bei neuesten technologischen Entwicklungen Schritt halten zu können, fehlt es den einzelnen Künstler*innen oft an finanziellen Möglichkeiten. Natürlich verfügen Szenograf*innen schon jetzt über eine technische Infrastruktur und Fachkenntnis. Aber um oftmals teure Techniken spielerisch ausprobieren und kennenlernen zu können, sind strukturelle und niedrigschwellige Angebote notwendig, die Szenograf*innen ggf. auch in Zusammenarbeit mit Regie und Lichtdesign nutzen können. Im Idealfall bilden die Labore das Zentrum für Empowerment, Qualifizierung und künstlerische sowie theoretische Diskurse. „⁵⁵

55 O.Proske und S.Kloeveborn (BdS): Notiz zum Gespräch mit Herrn Eifler und Frau Edelhoff ,
06.07.2021

Name, Vorname

Matrikelnr.

Deffner, Johanna

Dozent/in

Lehrveranstaltung und Semester der LV

Christophe Balace /
Antje Otto

Weiterbildung
Theater- u.
Musikmanagement
im WS _____ / SS _____
2021

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende schriftlich verfasste Seminararbeit selbständig verfasst und keine anderen als die von mir angegebenen Hilfsmittel genutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quellen (einschließlich des WWW und anderer elektronischer Text- und Datensammlungen) kenntlich gemacht. Dies gilt auch für beigegebene Zeichnungen, bildliche Darstellungen, Skizzen, Fotos u. dgl. Die Seminararbeit war in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung. Die vorliegende Druckfassung der Seminararbeit ist identisch mit der eingereichten pdf-Datei der Seminararbeit.

Linz, 8.12.2021

Ort, Datum

J. Deffner

Unterschrift

Ich möchte mich bedanken

für die Konsultation:
Dr. Rasmus Cromme

für die Stipendien:
dem Bund der Szenografen e.V.
dem Alumniverein TMM e.V.

den Teilnehmer:innen der Fragebogen-Umfrage beim Bund der Szenografen e.V.
den Gesprächspartner:innen als Vertreter:innen potentieller Kooperationspartner

für Korrekturlesen und Beraten:
Juliane Grebin,
Prof. Dr. Martin Langanke,
Jan Plogsties,
Oliver Proske,
Miriam Grimm,
Eva Ziemer,
Anna Nieschler

DANKE