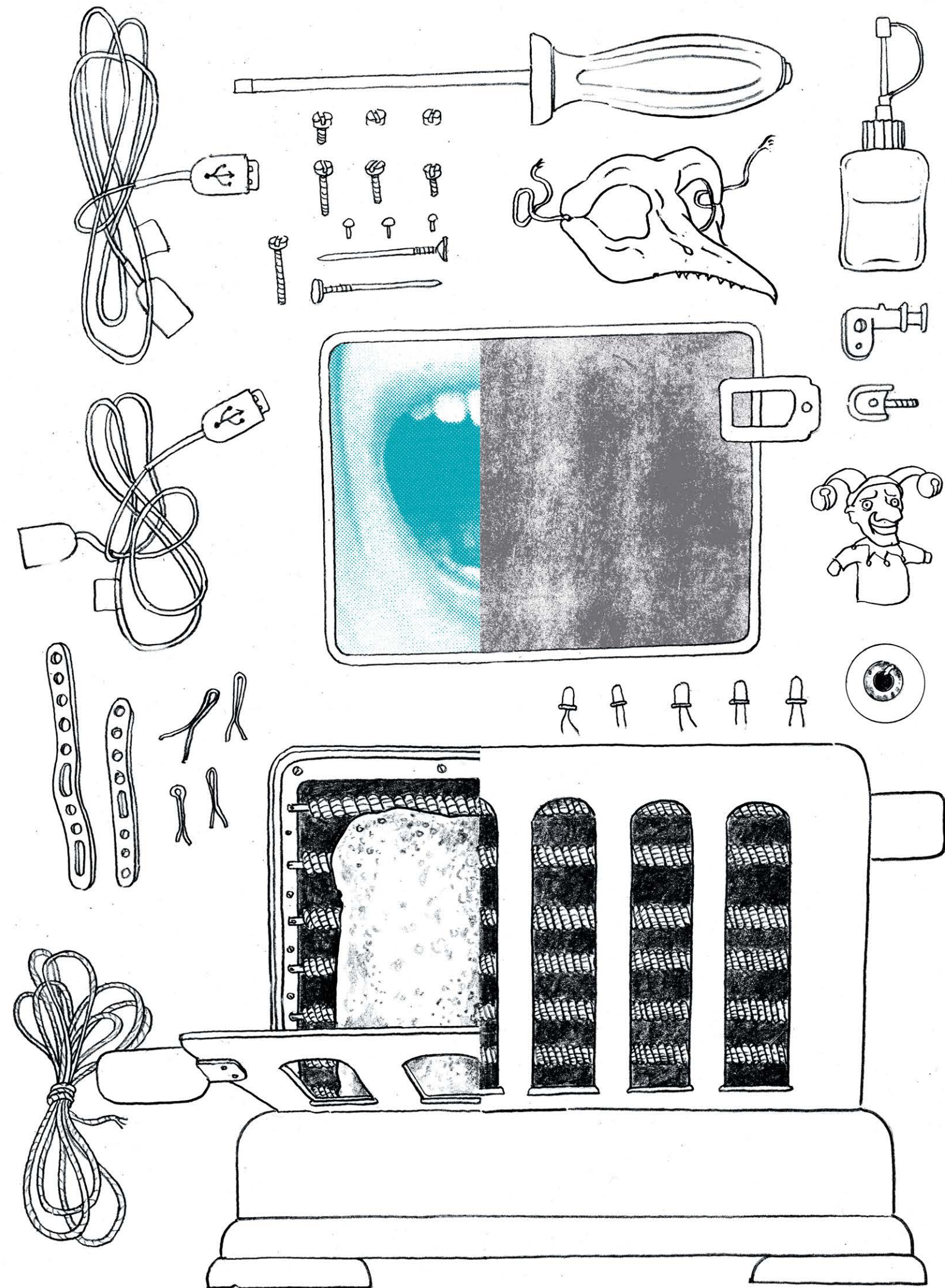


KON
FIGURA
TION



INHALT

KONFIGURATION

Holger Bergmann

Labore für Digitaltechnologie und Zukunftsfragen

Wolfgang Schneider

Digitale Akteur*innen

Tim Sandweg

Digitale Medien im (Figuren-)Theater

Friedrich Kirschner

Präsentation Künstler*innen und Gruppen KONFIGURATION

Interview Yvonne Dicketmüller

Steckbriefe Yvonne Dicketmüller – Theater der Nacht –

KOBALT Figurentheater Lübeck – fabheater und Plattform SAAL FREI

Interview Wally Schmidt und Paul Schmidt, Theater Salz+Pfeffer

Steckbriefe Theater Salz+Pfeffer – Holzwurm Theater – Cora Sachs –

Krimmelmokel Puppentheater – Figurentheater Ginggan/

Michael Staemmler – Theater Maren Kaun – scheinzeitmenschen –

STERNA | PAU Produktionen mit wölfe&kabel – half past selber schuld –

El Cuco Projekt – Gütesiegel Kultur*

Interview Christopher Weymann, Theatre of Research | FUNDUS THEATER

Steckbriefe Theatre of Research | FUNDUS THEATER – Anna Kpok –

virtuelletheater

Interview Iris Meinhardt und Michael Krauss, MEINHARDT & KRAUSS

Steckbriefe MEINHARDT & KRAUSS – movingimages/Chris Ziegler –

sputnic/Schauspiel Essen – WagnerHowitz – Stange Produktionen –

Hecke/Rauter

Interview Jonas Klinkenberg, Lindenfels Westflügel

Steckbrief Lindenfels Westflügel

Hybride Geselligkeit in physisch distanzierten Zeiten

Christina Röfer und Tom Mustroph

Die Wirklichkeit als Cyborg

Roman Senkl

Sklaven und Gefährten

Gespräch mit Oliver Bendel

Impressum

Seite

5

6

8

9

14

16 – 23

24

26 – 47

48

50 – 55

56

58 – 69

70

72

74

77

80

86



KONFIGURATION

FIGUREN- UND OBJEKTTHEATER IM KONTEXT DER DIGITALISIERUNG

_VON HOLGER BERGMANN

Die Welt ist im Wandel. Komplexer ist sie geworden und widersprüchlicher – vor allem aber digitaler. Mit zum Teil großer Selbstverständlichkeit nutzen wir Arbeits- und Organisationsweisen und interagieren in Formen von Öffentlichkeit, die erst durch die technologischen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte entstehen konnten. Indem sie kreative Verbindungen zwischen Analogem und Digitalem hervorbringt, kann künstlerische Innovationsforschung einen wichtigen Beitrag leisten, diese neuen Technologien besser zu verstehen.

Mit dem Sonderprogramm KONFIGURATION hat der Fonds Darstellende Künste in Zusammenarbeit mit der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien gezielt Projekte aus dem Figuren- und Objekttheater gefördert, die digitale Technik in künstlerische Prozesse einbezogen haben bzw. gesellschaftliche Fragen der Digitalisierung thematisierten.

Ein wesentlicher Schritt in der künstlerischen Auseinandersetzung mit neuen Technologien besteht in der ästhetischen Material(er)forschung eben dieser. Yvonne Dicketmüller experimentierte in ihrem Projekt mit leitenden Stoffen und Garnen und das Theater der Nacht bot die Möglichkeit, durch konkretes Ausprobieren Berührungsgängste mit neuen Technologien abzubauen. Das KOBALT Figurentheater Lübeck sowie das fabtheater befragten in ihren Arbeiten hingegen das Verhältnis von analoger figurentheatraler Bühnen-Präsenz zum digitalen Bild.

Wie sich (theatrale) Kommunikation im Kontext der Digitalisierung wandeln kann und welche neuen Problemfelder oder alltäglichen Phänomene sich künstlerisch verhandeln lassen, zeigten die Projekte vom Theater Salz+Pfeffer, dem Holzwurm Theater, Cora Sachs, dem Krimmelmokel Puppentheater, dem Figurentheater Ginggan, dem Theater Maren Kaun, scheinzeitmenschen, STERNA|PAU Produktionen/wölfe&kabel, half past selber schuld, El Cuco Projekt und Gütesiegel Kultur*.

Einen anderen Schwerpunkt setzten das FUNDUS THEATER, Anna Kpok und virtuelletheater, die in ihren Projekten untersuchten, inwiefern sich die alternativen Welten einer Augmented oder Virtual Reality zu neuen theatralen Formen zusammenfügen lassen.

Die spielerische Weiterentwicklung des Figuren- und Objekttheaters durch die Möglichkeiten der Robotik sowie aktueller Animationstechnologien stand im Fokus der Arbeiten von Meinhardt & Krauss, movingimages, sputnic, WagnerHowitz, Stange Produktionen und Hecke/Rauter. Während eine Reihe von Künstler*innen um den Lindenfels Westflügel in einer immersiven Installation einen analogen Raum mit digitalen Regeln überschrieb und damit Diskurse der Digitalisierung begehr- und erfahrbar machte.

Mit KONFIGURATION hat der Fonds Darstellende Künste – auch durch die Unterstützung der drei Verbände und Vereine: VDP, Unima und dfp – Freiräume eröffnet, Möglichkeiten zur Vernetzung geschaffen und künstlerische (Innovations-)Forschung gefördert. In den Projekten zeigt sich die ganze Bandbreite der spielerisch-ästhetischen Erweiterung des Figuren- und Objekttheaters durch den Einsatz digitaler Technologien – als Werkzeug für die künstlerische Produktion und/oder als Gegenstand der inhaltlichen Betrachtung. Für ihre kreative Auseinandersetzung mit den Fragen und Möglichkeiten der Digitalisierung über das eigene Genre hinaus danken wir allen Künstler*innen, die damit einen wichtigen Beitrag zum Diskurs über gesellschaftliche wie künstlerische Zukunftsfragen geleistet haben.

HOLGER BERGMANN

leitet als Geschäftsführer den Fonds Darstellende Künste. Er war u. a. Künstlerischer Leiter des Ringlokschuppen Ruhr sowie Leiter des Theaterfestivals FAVORITEN 2016. Er ist als Kurator und Mentor tätig und kulturpolitisch – als Vorsitzender der VIELEN e.V. und als Mitglied im Vorstand der Kulturpolitischen Gesellschaft – engagiert.

LABORE FÜR DIGITALTECHNOLOGIE UND ZUKUNFTSFRAGEN

KONFIGURATION, EIN PROGRAMM ÄSTHETISCHER PROZESSE UND POLITISCHER PERSPEKTIVEN

_VON WOLFGANG SCHNEIDER

»Eine Marionette, so erklärt es Walter Oehmichen eines Tages seinen beiden Töchtern, sei weit mehr als nur ein bewegliches, bekleidetes Stück Holz.« So beginnt Christoph Schröders Rezension des neuen Romans von Thomas Hettche »Herzfaden«, der die Geschichte der Augsburger Puppenkiste als Mentalitätsporträt der Bundesrepublik Deutschland erzählt. »Und auch sei es niemals klar, wer von beiden, der Puppenspieler oder die Puppe selbst, eigentlich die Kontrolle über das Spiel habe. Der wichtigste Faden einer Marionette sei der Herzfaden, fährt der Vater fort, er macht uns glauben, sie sei lebendig, denn er ist am Herzen der Zuschauer festgemacht.« Im Idealfall könnten sich Marionette, Spieler*in und Publikum wechselseitig beseelen. Die belebte Puppe als schauerromantisches Motiv dient als karthatisches Medium, eröffnet eine neue Sichtweise, in diesem Falle eine kritische Auseinandersetzung mit den Traumata und Verdrängungen in der Nachkriegszeit. Man kann bei der Lektüre dieses Romans all sein ästhetisches und intellektuelles Rüstzeug mitlesen, Hettches Spiel mit Kleists »Über das Marionettentheater« erkennen, die Frage nach natürlicher Grazie und abwesendem Bewusstsein. Aber man muss diese Bezüge weder kennen noch erkennen. Wie bei einer Puppentheater-Aufführung kann man um Fäden und Spielkreuze wissen, man kann sich aber auch einfach an der Illusion erfreuen.

Was passiert aber, wenn sich zum klassischen analogen Puppen-, Figuren- und Objekttheater neue Formate in Form von Robotern, Virtual Reality und Künstlicher Intelligenz gesellen? Mit KONFIGURATION nimmt der Fonds Darstellende Künste künstlerische Vorhaben mit dem Schwerpunkt Digitalisierung in den Blick und befördert Inszenierungsprojekte, die auf der Ebene der Spielmaterialien digitale Technik und analoge Dinge einbeziehen und/oder diesbezügliche gesellschaftliche Fragen thematisieren. Ausgangspunkt des Programms war die Idee, die Weiterentwicklung der Praxis zu

stärken, die in den beiden Mitgliedsverbänden Verband Deutscher Puppentheater und UNIMA Deutschland (Union Internationale de la Marionnette) sowie im Deutschen Forum für Figurentheater und Puppenspielkunst repräsentiert sind.

Mit einer Konfiguration bezeichnet man »eine bestimmte Anpassung von Programmen und/oder Hardwarebestandteilen eines Computers an das vorhandene System«, heißt es auf Wikipedia. KONFIGURATION, gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, hat aber in zwei Dutzend realisierten Projekten der Darstellenden Kunst gezeigt, dass es keineswegs nur um angepasste Konfigurierungen geht, sondern Möglichkeitsräume entstanden sind, das digitale Bild als gleichberechtigten Partner in Inszenierungen zu platzieren: Lichtwolken treffen auf Tanzende, Objekte agieren interaktiv, Computer initiieren Improvisationen, Puppen, Mimen und Technik spielen miteinander, Kinder werden Macher*innen von Spielwelten, ein analoges Bühnenbild mutiert zum digitalen Set Design, das Schauspiel steuert die Robotik, leibhaftiger Gesang gestaltet die technische Animation, Geräte werden zu Performer*innen, neue Projektionsflächen erweitern den Bühnenraum...

Eine Bandbreite an Experimenten, eine Vielfalt an Erfahrungen, eine Vielzahl an Erkenntnissen; das war gewollt. Denn Theaterförderung muss Prozesse des Ausprobierens sichern, muss Künstler*innen in die Lage versetzen, sich weiterzubilden, muss kulturpolitisch in der Landschaft der Darstellenden Künste Akzente setzen. KONFIGURATION hat einen Beitrag geleistet, das Interdisziplinäre im Puppen-, Figuren- und Objekttheater zu gestalten und mit den digitalen Potenzialen zu konfrontieren, um anzuregen neue Perspektiven zu generieren. Festzuhalten sind fünf Ergebnisse:

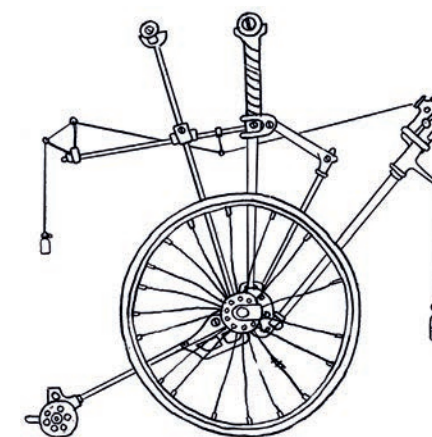
- 1) Theaterkooperationen mit neuen Partnern und anderen Experten, die ansonsten nicht selbstverständlich zusammenkommen, können als künstlerische Bereicherung erfahren werden.
- 2) Die Erschließung neuer Theaterwelten, zum Beispiel

durch das Aufeinandertreffen von Kunst und Technik, kann Teil eines Laboratoriums sozialer Fantasie werden. 3) Theater als Kommunikation kann in einer digitalen Welt immer neu überprüft werden, indem es sich auf das Spiel mit den technischen Errungenschaften einlässt.

4) Theaterpublika qualifizieren sich auch mit den digitalen Möglichkeiten der Teilnahme und Teilhabe, erfahren eine ästhetische Bildung und können sich mittels Interaktion zudem selbst künstlerisch ausdrücken.

5) Die Überwindung des Binären ist eine kulturpolitische Aufgabe! Und deshalb bedarf es weiterer Sonderprogramme für Freie Theater, zur Beforschung von Inhalten und Ästhetiken durch den Einsatz digitaler Technologien.

Kay Voges, Intendant des Volkstheaters Wien und Gründungsdirektor der Akademie für die Theater und Digitalität am Theater Dortmund, positioniert sich auf deren Website mit einem deutlichen Plädoyer für das Beschreiten neuer Wege in den Darstellenden Künste. Das Besondere: Es geht nicht etwa nur um ein Supplement bisheriger Theaterproduktion, sondern um eine eigene Sparte, neben Oper, Ballett, Philharmonikern, Schauspiel und dem Kinder- und Jugendtheater. »Die Welt, wie sie sich uns darstellt, ist komplexer geworden. Die Anzahl der losen Informationsenden, die in unsere Wahrnehmungsbereiche hineinragen, hat sich explosionsartig erhöht. Ob Technologie, Wissenschaft oder Politik: Die Zusammenhänge sind vielschichtiger und widersprüchlicher geworden. Die Art und Weise, wie sich Öffentlichkeit organisiert, politische Diskurse geführt werden und wie wir arbeiten und zusammenleben, hat sich in den letzten zwanzig Jahren stark verändert. An alldem hat die Digitalisierung aller Lebensbereiche ihren nicht zu unterschätzenden Anteil. Die Werkzeuge, die sie kreiert, werden von den Menschen heute selbstverständlich genutzt, und wir stehen nun vor der epochalen Aufgabe, die zahlreichen neuen Verbindungen von digitaler und analoger Welt, also die Digitalität, zu untersuchen...«



Seit Corona wurde ja die Krise als Chance ausgerufen, die Darstellenden Künste waren ebenso vom Lockdown betroffen, wie allen anderen Lebensbereiche. Was tun ohne Aufführungen? Wie soll Theater funktionieren ohne oder mit wenig Publikum? Wohin mit all dem kreativen Engagement? Viele Künstler*innen, fast alle Theater und vor allem die Festivals »entdeckten« das World Wide Web – und streamten, was die Netze hergaben. Zumeist waren es abgefilmte Produktionen, Live-Auftritte wurden via Video verbreitet oder Konserven gesendet, die endlich aus dem Archiv das Licht der digitalen Welt erblicken durften. Das war zumeist nicht wirklich Vergnügungssteuerverpflichtig! Und es war oft auch nicht hilfreich, Theater in all seinen Ausprägungen wirken zu lassen. Theaterlust kann man sicher anders, auf alle Fälle besser erzeugen. KONFIGURATION kam mit der rechten Botschaft, zur rechten Zeit (wenn auch nicht eigens zur Pandemie geplant). Das Sonderprogramm des Fonds Darstellende Künste initiierte einen gesellschaftlichen Diskurs über Zukunftsfragen und über das eigene Genre des Puppen-, Figuren- und Objekttheaters hinaus, um mit künstlerischen Kooperationen und kulturpolitischen Zusammenschlüssen einen Transfer von Wissen und Erfahrung zu ermöglichen. Die digitale Welt ist schon lange keine unbekannte mehr, aber noch längst nicht von der analogen Welt des Theaters entdeckt. Hier darf gerne der vom Romanautor Thomas Hettche gewählte literarische Weg eine Rolle spielen, nämlich mit einem »Herzfaden« neue Formate anzugehen und das Authentische mit dem Virtuellen zu bereichern.

PROF. EM. DR. WOLFGANG SCHNEIDER ist Vorsitzender des Fonds Darstellende Künste, war Gründungsdirektor des Instituts für Kulturpolitik der Universität Hildesheim und des Kinder- und Jugendtheaterzentrums in der Bundesrepublik Deutschland. Er ist Vorstandsmitglied der Initiative für die Archive des Freien Theaters, Mitglied des Internationalen Theaterinstituts und der Deutschen UNESCO-Kommission.

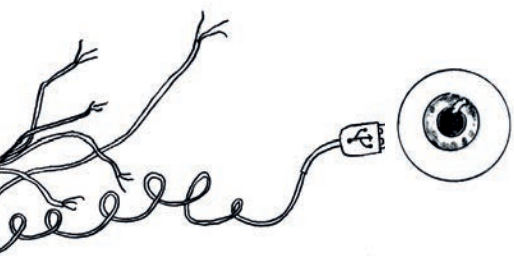
DIGITALE AKTEUR*INNEN

NEUE OBJEKTE UND ÄSTHETIKEN IM PUPPEN-, FIGUREN- UND OBJEKTTHEATER

_VON TIM SANDWEG

In den letzten Jahren haben Künstler*innen des Puppen-, Figuren- und Objekttheaters verschiedene ästhetische, technische und inhaltliche Ansätze entwickelt, die in Bezug zur digitalen Revolution stehen. Parallel dazu haben sich Theaterschaffende unterschiedlichster Hintergründe ins Feld des Figurentheaters vorgewagt, da dessen ästhetische Grundstrategie, die Subjektivierung von Objekten, hervorragend geeignet scheint, wesentliche Erfahrungen der digitalisierten Gesellschaft zu spiegeln. **Dabei befinden wir uns vielfach aber noch in der Grundlagenforschung:** Digital gesteuerte Theater Technik ist zwar mittlerweile ein Standard, die Erkundung des performativen Potenzials digitaler Dinge und die Suche nach neuen Narrativen und formalen Setzungen, die die veränderten Lebensrealitäten reflektieren, stehen jedoch noch am Anfang.

Das ist vielleicht auch gar nicht verwunderlich bei einer Entwicklung, die so einschneidend ist, dass auch philosophische und soziologische Theorie neu gedacht werden muss und die auf technischer Seite auch mehr Zeit, Geld und Wissensvermittlung für den Einsatz der neuen digitalen Mitspieler*innen bedarf. Verschiedene Versuche und Inszenierungsprojekte der letzten Jahre deuten dennoch an, welche Perspektiven und Potenziale der Blick des Puppentheaters auf die digitale Transformation entwickeln kann.



Bei diesen Entwicklungen steht oftmals das digitale Objekt in seiner Subjekthaftigkeit im Zentrum. So trifft sich die Kunst der Animation genauso mit alltäglichen Rezeptionspraktiken, die unseren digitalen Mitbewohner*innen ein Eigenleben zugestehen, wie mit populären Mythen und kulturkritischen Betrachtungen von der Lebendigwerdung der Dinge und der feindlichen Übernahme selbstoperierender und lernfähiger Systeme. Die Inflation von »Frankenstein«-Inszenierungen dürfte hier ihren Ursprung haben.

Einen besonderen Stellenwert haben in diesem Zusammenhang Roboter und die Künstliche Intelligenz. Zunächst zu den **Maschinenwesen:** Obwohl sie eigentlich recht mechanische Angelegenheiten sind, wurden sie, auch aufgrund ihrer Begriffsgeschichte, zu wichtigen Emblemen einer digitalen Gesellschaft. Für den*die Figurentheaterschaffende*n ist sicherlich die besondere Mischung aus Puppenhaftigkeit und Menschenähnlichkeit reizvoll – nicht umsonst wird in diesem Zusammenhang immer wieder auf Masahiro Moris Begriff des »Uncanny Valley« verwiesen. Während Roboter über einen Körper verfügen und damit recht unmittelbar an die Praktiken des Puppentheaters anknüpfen können, ist die **Künstliche Intelligenz** zunächst einmal virtuell und kann in verschiedenen Formen materialisiert werden. Sie suggeriert aber eigenständig agierende künstliche Dinge – die wir ja auch aus dem Figurentheater kennen, wenn Theaterpuppen animiert werden oder Puppenspieler*innen vom Eigenleben und von der Ko-Autor*innenschaft der Dinge sprechen.

An dieser Stelle ist es wichtig, auf unterschiedliche Repräsentationspraktiken zu verweisen. Einerseits gibt es vielfältige Experimente und Arbeiten, die technische Objekte im Bühnen- und Kreationkontext einsetzen: Hier begegnen uns Werksroboter, die mit Tänzer*innen ein Pas de deux performen oder die mit Flachfiguren »Hamlet« spielen, humanoide Fragmente, die mit menschlichen Körpern zu hybriden Wesen

zusammengesetzt werden, aber auch Programme, die den Verlauf der Vorstellung »autonom« beeinflussen. Die digitalen Dinge können sich dabei selbst performen (der echte Roboter steht für den Roboter der Bühnehandlung), sie können eine Rolle annehmen oder sie oszillieren zwischen diesen beiden Polen. Andererseits können Produktionen, die Roboter und KIs auf der Bühne darstellen wollen, genauso mit analogen Spielformen arbeiten: Auch Puppen, körperlose Stimmen oder animierte Dinge bieten ästhetisches Potenzial, um einen Erfahrungsraum für den Umgang mit digitalen Akteur*innen zu schaffen.

Was hier für Roboter und KIs beschrieben wird, gilt natürlich in ähnlicher Form auch für andere potenzielle Protagonist*innen und technische Spielformen, die die digitale Transformation dem Figurentheater zur Verfügung stellt. Es gibt vielversprechende Experimente mit der Kombination von **Videomapping** und beweglichen Objekten oder mit **Interface-Steuerungen**, die eine gewisse spielerische Nähe zur Manipulation über Distanz, wie man sie bei Marionettenfäden findet, aufweisen – hier stellt insbesondere das Sichtbarmachen und Verdecken der Manipulation einen entscheidenden ästhetischen Moment dar. Auch werden unterschiedliche Ansätze mit **Videotracking** verfolgt, beispielsweise in Kombination mit Theaterpuppen, Schattenspiel oder menschlichen Körpern. Und dann wird natürlich noch mit verschiedenen Übersetzungen zwischen analoger und digitaler Welt gespielt: Strukturen von Computerspielen, die in die analoge Theaterwelt übertragen, und Puppenspielformen, die in digitale Steuerungen überführt werden.

Bei dieser Fokussierung auf die technischen Dinge darf man aber das Gesamtphänomen nicht aus den Augen verlieren – die digitale Transformation durchdringt schließlich alle Teilbereiche der Gesellschaft. Und in diesem Kontext ist es interessant, dass zwar bei vielen Projekten die digitalen Dinge im szenischen Vorder-

grund stehen, **es aber eigentlich um den Menschen und seinen Platz als Individuum und soziales Wesen im digitalen Zeitalter geht.**

Dieser Platz findet sich aktuell einer Erschütterung ausgesetzt: War der Mensch Jahrhunderte lang gewöhnt, sich als Dreh- und Angelpunkt des Weltgeschehens zu denken, wird diese Stellung durch scheinbar egalitäre digitale Akteur*innen hinterfragt. Das Figurentheater kann dieses Erodieren etablierter Denksysteme ästhetisch begleiten: Es ist in der Lage, die neu entstehenden Möglichkeitsräume jenseits ehemaliger Grenzziehungen genauso zu reflektieren, wie die Erfahrung des Verlustes früherer Gewissheiten.

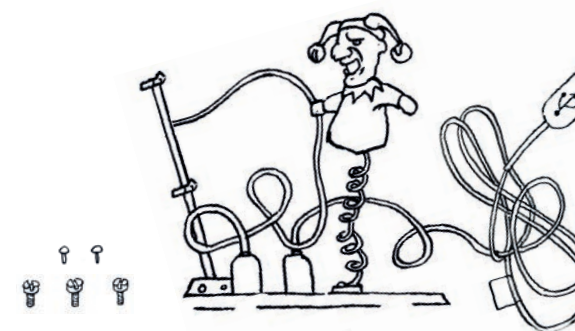
Die weitere Forschung und künstlerische Arbeit des Puppen-, Figuren- und Objekttheaters bietet ungemeines Potenzial, diese Prozesse mit einer spielerisch-kritischen Distanz aufzunehmen: Wenn die Entwicklung weiterer performativer Ansätze mit digitalen Darsteller*innen Hand in Hand geht mit einer inhaltlichen Auseinandersetzung mit der Gesellschaft in der digitalen Transformation, wird es diese Kunstform auch weiterhin in besonderer Weise vermögen, die zeitgenössische Lebensrealität von Mensch und Ding im szenischen Spiel zu verhandeln.

TIM SANDWEG

ist Dramaturg, Künstlerischer Leiter der Schaubude Berlin und des internationalen Festivals »Theater der Dinge« sowie Redaktionsmitglied von »double. Magazin für Puppen-, Figuren- und Objekttheater«. Er kreierte diverse Stückentwicklungen, Bühnenadaptionen und Formatentwicklungen sowie Arbeiten als Dramaturg, Veröffentlichungen, Dozenten- und Jury-Tätigkeiten in unterschiedlichen Produktions- und Arbeitskontexten.

DIGITALE MEDIEN IM (FIGUREN-)THEATER

EIN ERFAHRUNGSBERICHT DER PROFESSUR DIGITALE MEDIEN DER HFS ERNST BUSCH



_VON FRIEDRICH KIRSCHNER

Man begegnet zahlreichen Interpretationen darüber, was die Digitalisierung für Kulturschaffende bedeutet. Die Bezeichnung *digital* stellt sich dadurch so schwammig dar, dass eine künstlerisch gewinnbringende Auseinandersetzung bisweilen schwierig bis unmöglich wird. *Digital* begegnet mir immer wieder als Synonym für: den großflächigen Einsatz von Video, Texte, die sich mit sozialen Medien auseinandersetzen, den Einsatz von VR Brillen, die neue Ausformung des Neoliberalismus oder auch, für die Abkehr der Kunst, vor allem der theatralen, vom menschlichen Miteinander. An der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch (HfS) versuchen wir ihn durch produktivere und für das Theater relevantere Begriffe zu ersetzen. Begriffe, die darauf aus sind, den Diskurs um die Strukturierung unserer Lebenswelt weg von Technologie als Selbstzweck, und hin zu Technologie und deren angelernten Kulturtechniken, als Komponente sozialer Situationen zu deuten.

Wir alle spielen Theater

Der deutsche Titel des sozialwissenschaftlichen Standardwerks »The Presentation of Self in Everyday Life« von Erving Goffman bildet die soziale und dramaturgische Grundlage meiner Professur. In seinem 1956 erschienenen Buch beschreibt Goffman die sozialen Interaktionen von Menschen in der alltäglichen Lebenswelt mit den Begriffen des Theaters. Die im Buch aufgeführten dichten Beschreibungen typischer Rollen und Rahmungen mit Begriffen aus dem Theater sind antiquiert und der Zeit ihres Erscheinungsdatums entsprechend schlecht gealtert – glücklicherweise haben sich Sprache und Rollenbilder in den letzten 60 Jahren signifikant weiterentwickelt, und glücklicherweise tun sie das immer noch. Die dort entwickelte theoretische Linse zur Beschreibung von komplexen sozialen Vorgängen jedoch bleibt selbst für Rollen und Situationen auf Messengerdiensten, Online-Multiplayer Umgebungen, live-streaming Theater und

jede Situation, in der Menschen miteinander in Interaktion treten, von bestechender Relevanz. Theoretische Texte in der künstlerischen Ausbildung sind vor allem dann hilfreich, wenn sie helfen, Fragen zu stellen, die inhaltliche Entscheidungen nach sich ziehen. Fragen werden dann zu künstlerischen Werkzeugen. Goffman ermöglicht durch sein Vokabular auch eine Reibung, die zu deutlich pluralistischeren Antworten auf die Fragen, die er stellt, führt. Wenn Menschen eine bestehende Situation unterschiedlich einschätzen, unterschiedliche Wissensbestände um Rollen und Rahmung haben, entfernt man sich nicht von zugrunde liegenden Konflikten, sondern kommt ihnen in ihrer Komplexität näher. Vor allem in Stückentwicklungen ist dieses gemeinsame Vokabular enorm hilfreich. 2013 haben Studierende des 39. Jahrgangs zeitgenössische Puppenspielkunst im Rahmen ihres Szenenstudiums Schauspiel das Stück »Can I leave now« für das Next Level Festival in Dortmund entwickelt. Das Stück ließe sich auf viele Arten beschreiben, zum Beispiel als eine Aufzählung der eingesetzten Technologien: Es gab viel abstraktes Video (durch vier Projektionen, Game Engines und Microsoft Kinect Kameras), eine frühe Form von Face-Filtern (damals noch akademischer Code für nichtkommerzielle Zwecke), die Zuschauer*innen konnten durch ihr eigenes Smartphone (falls vorhanden, damals war das noch nicht allgegenwärtig) und den Einsatz einer selbst entwickelten HTML5-Webseite auf einem eigenen Server und WiFi-Netzwerk in das Geschehen eingreifen. Objekte wurden durch Augmented-Reality-Marker mit animierten GIFs erweitert. Das Publikum bewegte sich zwischen den Szenen im Raum und sammelte in einer Szene in einem Gruppenwettbewerb durch frenetisches Tippen auf dem Smartphone Punkte für im Konflikt stehende Figuren. Diese Art der Beschreibung wirkt nicht nur auf dem Papier überfordernd. Tatsächlich begann das Stück mit einer außerhalb des Bühnenraums stattfindenden Einführung in das eigene Smartphone. Es wurde er-

klärt, wie man sich mit einem WiFi Netzwerk verbindet und die für das Stück erstellte Webseite öffnet. Je nach zugrunde liegenden Wissensbeständen stellten sich für die Zuschauer*innen im Jahre 2013 bereits vor dem ersten von einer Figur gesprochenen Satz, ja sogar vor dem Betreten des Bühnenraumes extrem divergente Rollenangebote und eine äußerst unterschiedliche Rahmung der darauffolgenden Situation im Bühnenraum her.

Um das zu verdeutlichen, sei mir eine andere Beschreibung desselben Stückes erlaubt. Eine Aufzählung der im Stück verhandelten Situationen und Konflikte: die globale Technisierung der Welt durch Transatlantikflüge, und die dort wie in einem Brennglas wahrgenommene Gleichzeitigkeit von Todesangst, unendlicher Langeweile und Dauerberieselung durch hyperdramatisierte Hollywoodfilme – ein Monolog vor Landeanflug. Die Auslagerung sozialer Interaktion durch technische Assistenzsysteme, die formalisierte menschliche Interaktionen automatisieren und den Alltag entlasten sollen – eine Produktpräsentation eines Anrufbeantworters mit AI-Komponente. Die ästhetisierte Sprache und Gestik von Anime-Serien als Überzeichnung und Überdramatisierung tropenhafter Konflikte in immer wiederkehrenden Kennenlernsituationen – ein Dialog an der Bar, aber als Kartenspiel. Und schließlich die phänomenologische Wahrnehmung der Außenwelt durch technologische Erweiterung des Körpers – eine Ode an den Raumanzug, als Chor. Auf alle Szenen hatten die Außenstehenden, die Wahrnehmenden, die Gesellschaft, einen Einfluss. Es sind komplexe Situationen mit komplexen Konflikten, die im Stück verhandelt werden, und sie machen nur Freude, wenn man sich selbst als Zuschauer*in in den Situationen wiederzuerkennen vermag. Wer Yu-Gi-Oh, Pokémon, Twilight, oder Point-and-Click-Videospiele mit Quick-Time Events nicht kennt, oder 2013 nicht bereits antizipiert hat, dass Amazon Alexa, Siri, Instagram, Snapchat, Apple ARCore und viele weitere Technologien unseren Alltag strukturieren würden,

der fand den Text und die im Stück beschriebenen und zugewiesenen Situationen, Rollen und Handlungen zumindest befremdlich, wenn nicht gar obszön. Diese Heterogenität zwischen den Wissensbeständen innerhalb des Publikums (und ebenso in der breiteren Gesellschaft) hat der Autor William Gibson sehr treffend ebenfalls im Jahr 2013 so zusammengefasst: »the future is already here – it's just not very evenly distributed.«

Nun sind seit »Can I leave now« fast sieben Jahre vergangen, die Strukturierung unserer Lebenswelt durch Technologie ist dem Theater als Konflikt nicht mehr ganz so fremd, und die meisten Menschen wissen inzwischen, wie man ihr Smartphone bedient. Die Komplexität sozialer Interaktionen ist in den letzten Jahren nicht zuletzt auch durch die Fridays-for-Future-Bewegung nochmals aus einer anderen, nicht anthropozentrischen Sicht in den Fokus gerückt.

Objekte sind dem Menschen sozial gleichgestellt

In ihrem 1998 erschienenen Aufsatz »Sozialität mit Objekten. Soziale Beziehungen in post-traditionalen Wissensgesellschaften« beschreibt die Soziologin Karin Knorr-Cetina, wie Objekte selbst zu handelnden Akteuren in sozialen Situationen werden, wie wir die Welt durch und über sie beschreiben. Objekte treten »an die Stelle von Menschen als Interaktionspartner [...] und [ersetzen] traditionelle, über Interaktion vermittelte soziale Einbettungen [...]«. Dieser Text, vor allem in Verbindung mit dem Konzept der »Hyperobjekte« von Timothy Morton, nach dem auch nicht sinnhaft wahrnehmbare Dinge entscheidenden Einfluss auf unsere Lebenswelt haben (der Klimawandel ist eines seiner Beispiele hierzu), waren für mich ausschlaggebend für den Antritt meiner Professur im Bereich zeitgenössische Puppenspielkunst. Welche Sparte, wenn nicht die des Puppen- und Figurentheaters, würde sich mit der Komplexität einer Welt, in der die Dinge handeln und unsere Welt beschreiben, besser künstlerisch auseinandersetzen können? Aller

Freude um akademische Gedankenspiele zum Trotz bleibt auch hier die Frage, welche Werkzeuge uns diese Konzepte für unsere künstlerische Arbeit liefern können. Welche Grundlagen sie benötigen, und ob sie uns erlauben, Zuschauer*innen auch ohne akademische Wissensbestände mit dem Zustand der Welt zu konfrontieren. Und meiner Ansicht nach erfüllen die theoretischen Konzepte diesen Anspruch, indem sie uns fragen lassen: Wer handelt hier? Ein bürokratisches System? Ein Algorithmus? Die Natur? Auf wen wollen wir einwirken? Und vor allem, wer und was ist immer auch Teil unserer Erzählung?

Im Frühjahr 2019 hat der Studierende Tomás Montes Massa im Rahmen einer Studienarbeit im seit 2018 neu gegründeten Masterstudiengang Spiel und Objekt an der HfS seine Arbeit »Amphibian Prayer« zur Aufführung gebracht.

Kern der Performance für ca. 40 Teilnehmer*innen ist eine Sequenz, in der drei in einem Aquarium schwimmende Eidechsen (Axolotl) von den Teilnehmenden gefüttert, gefilmt, und mit Geschenken bei Laune gehalten werden. Der Fokus der Performance ist nicht ausschließlich auf das menschliche Miteinander gerichtet. Plastikpflanzen, Gummibäume und Monstera als Bühnenbild bleiben Zeichen, lebende Organismen, die eigenständig handeln, springen jedoch über die Schwelle der Kommunikation *über* etwas, hin zur Kommunikation *mit* ihnen. Eine Beobachtung, die elementaren Einfluss auf die Dramaturgie der Performance hatte.

PROF. FRIEDRICH KIRSCHNER
ist Regisseur und Software-Entwickler. Er nutzt Interaktionismus als theoretische Grundlage für partizipative Gesellschaftssimulationen. Als Professor für digitale Medien leitet er den Masterstudiengang Spiel & Objekt an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in Berlin.

Seit die pandemiebedingten Einschränkungen auch die HfS und den Studiengang Spiel und Objekt fest im Griff haben, weiten Studierende wie Lehrkräfte gezwungenermaßen diesen künstlerischen Blick auf Objekte als Teil sozialer Situationen deutlich aus. Wenn der eingeübte und mit Wissen besetzte theatrale Raum wegbricht, wie kann ein anderer, virtueller hergestellt werden? Welche Eigenschaften der für den Unterricht nun zwingend erforderlichen Kommunikationswerkzeuge verändern unser Miteinander im Studienverbund genau? Die Studierende Anna Vera Kelle hat auf Basis eines dem Studiengang eigenen und offen verfügbaren Frameworks eine virtuelle Bühne programmiert, in der sie versucht, mit Kommiliton*innen und Schauspielenden kleine theatrale Szenen nachzustellen.

Auf den ersten Blick scheinen die beiden Projekte sehr unterschiedlichen Fragestellungen nachzugehen. Ich möchte aber argumentieren, dass die zugrundeliegende Forschungsfrage dieselbe ist: Welche Objekte strukturieren unsere soziale Welt? Wie verändert sich unser menschliches Miteinander, und welche strukturgebenden Objekte – Natur, Code, Interface, Verabredung – tragen zu dessen Veränderung bei?

Theater ist gemeinsames Erleben

Und eben diese Gemeinsamkeit und Gleichzeitigkeit des Erlebens gilt es, immer wieder neu auszuloten, zu hinterfragen und in einen ästhetisierten Kontext zu stellen. Die Menagerie an Objekten, die soziale Lebenswelten beschreiben und konfigurieren, können im Theater überhöht, verdichtet, und vor allem, erlebt werden. Nicht erzählt und verstanden, sondern angefasst, ausprobiert, umgekrempelt und gehackt. Das Theater hat als Kunstform in ihrem Kern die Möglichkeit des Handelns eingraviert. Und in einer von komplexen Konsequenzialitäten durchzogenen Welt, in der Selbstwirksamkeit und Handlungsfähigkeit immer obskurer werden, ist ein künstlerischer Raum des Probierens nicht nur für Künstler*innen, sondern für alle an ihm Teilnehmende unabdingbar.



MAGIE DURCH GEWEBTE SCHALTKREISE

INTERVIEW MIT YVONNE DICKETMÜLLER, »E-TEXTILES IM FIGURENBAU«

Yvonne Dicketmüller, wie sind Sie als Puppenbauerin überhaupt zu den E-Textiles gekommen?

Für meine eigene Bühne habe ich vor allem Tischfiguren gebaut, aber auch Handpuppen, Klappmaulpuppen, Marionetten, Flachfiguren und Großfiguren. Ich habe aber auch ein halbes Studium in Elektrotechnik hinter mir. Im Januar 2019 nahm ich in Berlin an einem Workshop zu E-Textiles teil und fand es faszinierend, was man mit textilen Werkstoffen machen kann. Die Ausschreibung für KONFIGURATION war dann eine perfekte Gelegenheit, zu erforschen, wie man leitende Textilien in Figurenbau und Kostümbild sowie in Interaktion zwischen beidem nutzen kann.

Was waren die ersten Schritte?

Wir haben uns zunächst überlegt, welche Faktoren überhaupt eine Rolle spielen können. Wir notierten, welche Textilverarbeitungstechniken wir kennen – Stricken, Weben, Sticken, Häkeln und so weiter. Dann ging es zu den Boards...

...also Prozessoren...

Genau, fertige Einheiten, die wir nutzen können wie etwa den ESP32 und den Arduino Nano. Wir haben weiter überlegt, ob wir elektrische Bauteile vielleicht aus Textilien und mit textilen Verarbeitungsmethoden herstellen könnten, auch im Internet nach Inspirationen geschaut und schließlich angefangen zu bauen.

Was haben Sie gebaut?

Wir haben ein paar Druckschalter oder Taster gefertigt. Wenn man sie drückt, ist der Stromkreis geschlossen. Oder auch andere Schalter, die man mit einer Metallperle realisieren kann. Dann sind wir auf die thermochromen Farben gekommen.

Das sind Farben, die je nach Temperaturzufuhr ihre Farbe ändern können?

Ja. Sie wechseln die Farbe, wenn eine bestimmte Temperatur erreicht wird. Bei 31 Grad Celsius war der Farbwechsel in vollem Gange. Uns hat interessiert, wie wir den Farbwechsel mit elektrisch erzeugter Wärme anregen könnten.

Wir haben dann angefangen, mit leitenden Garnen zu sticken und Flächen angelegt, die einen ganz bestimmten Widerstandswert ergeben. Die ganze Fläche wird erwärmt, wenn auf einen bestimmten Knopf gedrückt oder einer von diesen textilen Tastern betätigt wird. Und dann kann die Figur zum Beispiel erröten.

Welche Farbwechsel sind außer dem zu rot noch möglich?

Einige. Wir hatten einerseits Farben, die von einer Farbe zu einer anderen wechseln, von lila zu pink zum Beispiel, auch blau zu grün und orange, das zu gelb wurde. Aber vor allem arbeiteten wir mit Farben, die transparent werden. Wir hatten schwarze Farbe, die beim Erwärmen transparent wurde. Das haben wir auf weißem Stoff ausprobiert, haben da schwarze Farbe aufgetragen, den Heizkreislauf installiert und dann wurde das, als der Strom floss, transparent.

Was kann das dem Puppen-, Figuren- und Objekttheater an Möglichkeiten bringen?

Der faszinierende Aspekt der E-Textiles ist diese Magie. Man glaubt ja nicht, dass Textilien so etwas können. Ich fand es spannend, dass man vielleicht eine Figur hat, die blau ist, und die bekommt auf einmal Bäckchen, die rot leuchten. Die Figur kann sich verändern.

Sie kann ihre Emotionen gewissermaßen an die Oberfläche tragen?

Ja, das finde ich einfach cool. Wir haben dann auch Glasfaser ausprobiert, das nennt sich *side glow optic fibre*. Da leuchten die Kabel über die gesamte Länge aus der Seite heraus. Es gibt auch welche, die nur am

Ende herausleuchten. Das könnte man für Suchvorgänge nutzen: Die Figur findet etwas, und plötzlich leuchtet alles auf, weil da Glasfaserstacheln enthalten sind, die man vorher gar nicht bemerkt hat. Man könnte das etwa mit einem Igel machen, dessen Stacheln dann plötzlich leuchten oder einen Drachen bauen, der tief Luft holt, um Feuer zu spucken. Wenn man dort mit den thermochromen Farben arbeitet, bringt man die Brust des Drachens zum Leuchten.

Wie kompliziert ist es, das herzustellen?

Es ist ziemlich frickelig. Den *heating circuit* bekommt man nicht so leicht an die richtige Stelle. Da ist uns auch mal was weggeschmort. Man muss aufpassen, dass es nicht zu heiß wird und muss ein bisschen rumspielen und experimentieren.

Ein weiteres Experimentierfeld waren Kristalle, die Sie gezüchtet haben. Was genau haben Sie da gemacht, und vor allem, zu welchem Zweck?

Kristalle können ja alle möglichen Stoffe sein. Wir haben etwas mit Alaunen auf Textil gezüchtet und dort LEDs eingesetzt. Das kann von innen heraus plötzlich leuchten, auch hier ausgelöst durch einen Berührungssensor. Damit ließe sich ein ganzes Kostüm gestalten.

Ihr Atelier wurde für die Zeit des Projekts offenbar zu einem wahren Laboratorium. Mit Nitinoldraht haben Sie auch experimentiert. Was kann man damit machen?

Das ist ein Formgedächtnisdraht. Zunächst bringt man ihn in eine Form, die er sich merken soll. Anschließend wird der geformte Draht für eine bestimmte Zeit auf eine bestimmte Temperatur erhitzt. Dabei merkt er sich die Form. Wenn der Draht wieder erkaltet ist, ist er biegsam wie jeder andere Draht. Sobald er aber wieder erwärmt wird, geht er – schwuppdwupp – in die gemerkte Form zurück. Wir können den Draht zum Beispiel zu den Haaren einer Figur machen, der die Haare dann plötzlich zu Berge stehen.

Ein weiteres Experimentierfeld stellten dann die Lautsprecher dar, die Sie gewebt oder gestrickt haben. Was genau ist da passiert?

Das hatte zunächst nichts mit dem eigentlichen Rechercheprojekt zu tun. Es war etwas, worauf ich schon kurz bei dem Workshop in Berlin gestoßen bin. Dort hatte jemand eine Spule gestickt. Das fand ich einfach interessant. Aber im Rechercheprogramm selbst hatte das nicht wirklich Raum. Wir hatten mit den anderen Sachen schon genug zu tun. Man musste ja auch erst die ganzen Materialien kennenlernen. In der Corona-Zeit dachte ich aber: Mach doch einfach ein Folgeprojekt! Es wäre doch gut, sich weiter mit den E-Textiles zu beschäftigen. Denn Textil bedeutet ja nicht nur, was man klassisch als Textilien kennt, wie Baumwolle zum Beispiel. Sondern man kann eine textile Struktur auch durch Weben oder eine andere textile Verarbeitungstechnik erzeugen.

So kam es dann zu den gewebten Lautsprechern. Momentan finde ich die Idee ganz spannend, dass die Lautsprecher zu einem textilen Instrument weiterentwickelt werden könnten. Die gewebten Flächen der Lautsprecher könnten ähnlich wie die Tasten eines Klaviers mit verschiedenen Tönen, Geräuschen oder Samples belegt und gespielt werden. Wie das genau funktioniert, möchte ich in den nächsten Monaten gerne erforschen.

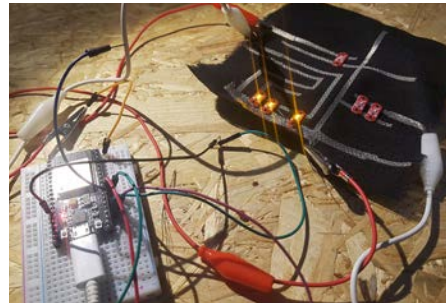
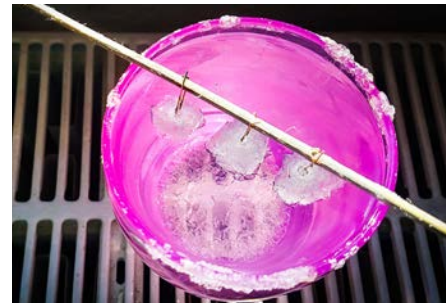
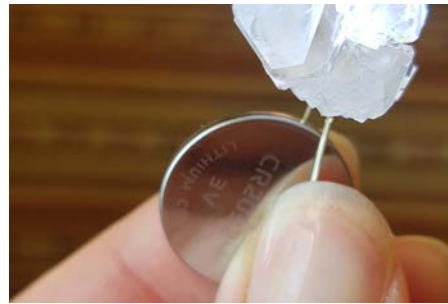
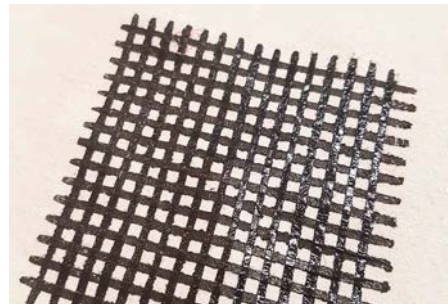
Planen Sie all solche Dinge für eine eigene Produktion oder sind Sie grundsätzlich offen, dass auch andere Künstler*innen Ihre Erfahrungen nutzen können?

Ich bin da total offen und freue mich, wenn sich jemand meldet, um Erfahrungen auszutauschen und E-Textiles auch für Produktionen zu nutzen.

_DAS INTERVIEW FÜHRTE TOM MUSTROPH

YVONNE DICKETMÜLLER

E-TEXTILES IM FIGURENBAU



Fotos: Yvonne Dicketmüller

Gründungsjahr und -ort:
2016, Bochum

Arbeitsort:
Bochum

Ich animiere Puppen/Figuren/Objekte, weil ich es spannend finde, Material zu verlebendigen.

Inhalte und Ziele meines Projekts waren, Materialien – elektrisch leitende Textilien – kennenzulernen, zu erforschen und zu überlegen, wie diese im Figurenbau zur Anwendung kommen könnten.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für mich, nach Möglichkeiten zu suchen, neue technische Materialien ins Spiel zu bringen. Ich suche dabei immer ein bisschen nach »magic«.

Bei den digitalen Technologien lag mein Fokus auf der Recherche zu E-Textiles. Ich wollte mich mit verschiedenen textilen Materialien und textilen Verarbeitungstechniken vertraut machen und unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten für leitende Textilien kennenlernen. Unterstützt wurde ich dabei von der Medienkünstlerin Anna Blumenkranz, die schon in verschiedenen Projekten mit E-Textiles gearbeitet hat und ihr Know-how auch in diese Recherche eingebracht hat. Für mich sind die E-Textiles ein sehr spannendes Feld, gerade für den Figurenbau. Ich denke, dass man mit diesen Textilien viele magische Momente auf der Bühne erzielen kann, da sie durch ihre Leitfähigkeit Dinge möglich machen, die die Zuschauer*innen von Textilien nicht erwarten.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte mir, mich mit E-Textiles und ihren Möglichkeiten vertraut zu machen. Ich habe gemeinsam mit Anna ein sehr spannendes Feld für mich entdeckt, das ich in weiteren Projekten und Produktionen erforschen möchte.

Ein erstes Folgeprojekt ist bereits in Arbeit. Zurzeit forsche ich an textilen, gewebten Lautsprechern, die ich in den kommenden Wochen und Monaten zu textilen Instrumenten weiterentwickeln möchte.

Projektbeteiligte:

Yvonne Dicketmüller – Figurenbauerin und -spielerin, Medienkünstlerin und Gründerin des RoboTheaters
Anna Blumenkranz – E-Textiles-Expertin und Medienkünstlerin

KONTAKT

www.yvonedicketmueller.de
www.robotheater.de
www.annablumenkranz.de

THEATER DER NACHT

MOBILES DIGITALES LABOR



Fotos: Christian Fuchs

Gründungsjahr und -ort:
2001, Northeim

Arbeitsorte:
Northeim und bundesweit

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil sie das Theater der Verwandlung und des Spiels sind.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren, die Spielprinzipien des Figurentheaters in Bezug auf Roboter zu erkunden. Außerdem wollten wir anderen Puppen- und Figurenspieler*innen die neue Technik nahebringen. Mit den Teilnehmer*innen der Workshops entwickelten wir unterschiedliche Spielformen und erprobten konkrete Einsatzmöglichkeiten von Robotern auf der Bühne.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, dicke Bretter zu bohren. Gegenüber der Digitalisierung als großem Trend und dem Einsatz neuester Technik auf der Bühne gibt es unserer Beobachtung nach in der Szene starke Vorbehalte. Denn viele Akteur*innen verstehen ihre Kunst gerade als Gegengewicht zur Digitalisierung. Die wenigen Interessierten und Engagierten arbeiten eher isoliert oder sind derart industriell aufgestellt, dass sie den engen finanziellen und strukturellen Rahmenbedingungen der Szene entwachsen sind. IT-Expert*innen zu finden, die an einer Zusammenarbeit mit Theatermacher*innen interessiert sind, war nur ganz, ganz selten möglich.

Die digitale Technologie unserer Wahl waren die Roboter, die im Raum agieren. Viel digitales Theater findet auf Leinwänden und Screens statt. Uns hat interessiert, dass die Technik »handgreiflich« wird. Leider mussten wir die Erfahrung machen, dass Robotik (noch) sehr zeitintensiv und fehleranfällig ist. So ist sie vor allem etwas für Spezialist*innen, aber schwer für breiter interessierte Bühnenkünstler*innen umzusetzen.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, die oben angeführten wertvollen Erfahrungen zu sammeln. Für mich (Christian Fuchs) hat das Programm den persönlichen Startschuss für die Beschäftigung mit dem Digitalen dargestellt. So hat es einen sehr großen Einfluss auf meine Künstlerbiografie genommen. Dieser Effekt, dass nach anfänglichem Zähneknirschen die Möglichkeiten des Programms und des Digitalen in Augenschein genommen und genutzt wurde, war auch in der Szene zu beobachten. Die Haltung, mit der unter Figurentheatermenschen über Digitalisierung gesprochen wird, hat sich verändert. Zwischen Akzeptanz und Interesse findet man alle Haltungen. Nur die Euphoriker*innen lassen sich (immer noch) an einer Hand abzählen.

Projektbeteiligte:
Ruth Brockhausen – Programmleitung
Christian Fuchs – Künstlerische Leitung

Unterstützt durch Union Internationale de la Marionette Zentrum Deutschland (UNIMA), Theater Fadenschein Braunschweig, Brotfabrik Berlin, Figurentheater-Kolleg Bochum, Verband Deutscher Puppentheater.

KONTAKT

www.theater-der-nacht.de
www.theaterfuchs.de

KOBALT FIGURENTHEATER LÜBECK

PUPPET & MICRO CAMERA



Fotos: Michaela Bartonova, Ralf Lücke, Mervin Millar



Gründungsjahr und -ort:
1980, Berlin

Arbeitsort:
Lübeck

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil wir damit eine große emotionale Identifikation und zugleich überraschte Distanz im Zuschauer und der Zuschauerin erzeugen können.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren vor allem die Erforschung von Fragestellungen: Wieviel filmische Perfektion verträgt die analog gespielte ‚artifizielle‘ Theaterfigur in digitalen Projektionen auf der Bühne? Kann man die unterschiedlichen Wahrnehmungsvorgänge filmischer bzw. figurentheatraler Bilder im Zuschauer, in der Zuschauerin gleichwertig zusammenbringen? Mit Figurenspiel und Projektion von Live-Kamerabildern auf Flächen, Objekte, Materialien, Masken usw. entwickelt das interdisziplinäre Ensemble Kategorien, praktische Tipps und Visionen zu Dramaturgie, Ästhetik sowie zukünftigen gemeinsamen Inszenierungen.

Digitalisierung bedeutet für uns bei diesem Projekt, das Dreiecksverhältnis Figur-Spieler*in-Zuschauer*in durch die dramaturgische Einbindung des digitalen Mediums Film/Projektion zu untersuchen.

Als digitale Technologie setzten wir filmische Mittel bereits in früheren Produktionen ein. Bei »Der Schimmelreiter« (2011) begleitet die Natur in Standbildern das Geschehen; die zerstörende Sturmflut überlagert als Naturfilm das Bühnenbild und setzt den Endpunkt der Aufführung. »Runholts Ehre« (2017) ist drawing in motion – Filme bilden innere Kommentare zum Bühnengeschehen. Beim aktuellen Projekt wurden Filmprojektionen Bestandteil des Bühnenbildes, des Bühnenlichts, auch des Tons. Wenngleich sie keine Materialität und Körperlichkeit aufweisen und ohne die Aura einer handgefertigten Figur auskommen müssen, so gibt es bei Projektionen keine Grenzen bei Größe und Detailgenauigkeit. Projektionen sind Mitspielerinnen auf der Bühne, man muss ihnen eine klare dramaturgische Rolle geben. Die analogen Figuren selbst vertragen bildnerische Großzügigkeit bzw. Abstraktion, wenig Farbe, klare Gestik.

Sie behaupten sich gut im Kontrast zu der sie umgebenden Projektion. Sind die Figuren analog auf der Bühne und zugleich Teil der bewegten, digitalen Projektion, ergeben sich neue dramaturgisch verwertbare Momente. Auch der bewegliche Beamer und die Kamera auf der Bühne werden zu Mitspieler*innen. Wir untersuchten das Computerprogramm Resolume Arena mit den vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten von Videofiles, Filtern und Live-Inputs. Für das Mapping von Projektionen als Bühnenbildnerische Lösung haben wir mit Lightform gearbeitet, Filme im Zusammenspiel mit Figuren überblendet, Filmprojektionen mit dem Bühnengeschehen inhaltlich kontrastiert, mit stehender und bewegter Kamera gearbeitet bis hin zur Kamera als animierter Theaterfigur: mit Interessen, Neigungen und Humor.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, analoge Szenerie und Filmprojektionen im gleichberechtigten Zusammenspiel zu untersuchen. Wir fokussierten uns thematisch auf abgefilmte Natur: Blüten, Pflanzenstrukturen, Blätter- bzw. Wasserbewegungen. Kann man der Naturdarstellung einen differenzierteren, dramaturgisch wesentlichen Raum zuweisen – als Bildkommentar, Gedanken, Rolle, als Partnerin der analog gespielten Theaterfigur? Der magical space der Bühne entsteht aus besonderem timing: Das Zuschauer*innenaue reagiert viel langsamer als in der Realität. Und er entsteht dank der Möglichkeit artifizierlicher Projektion: als Ausschnitt, bewegte Struktur oder Textur auf bewegte Objekte, gestaltete Projektionsflächen oder durchscheinende Stoffschichten.

Projektbeteiligte:

Mervyn Millar – Regie, Figuren, Bühne
Michaela Bartonova – live Design/iPad
Thomas Rump – Bühne
Alexander Hector, Karsten Wiesel – Film
Ralf Lücke, Silke Technau, Stephan Schlafke,
Franziska Technau – Puppenspiel

KONTAKT

www.significantobject.com
www.tineola.cz, www.thomasrump.de
www.alexanderhector.com
www.karstenwiesel.de, www.rafaelz.de
www.kobalt-luebeck.de

FABTHEATER & PLATTFORM SAAL FREI

MELTING PAPER



Fotos: Gordon Below, Diethart Verleger

Gründungsjahr und -ort:
2004 (fabtheater) und
2018 (Plattform SAAL FREI), Stuttgart

Arbeitsort:
Stuttgart

Ich animiere Puppen/Figuren/Objekte, weil mich (Alice Therese Gottschalk) der Moment der Verlebendigung fasziniert: Wenn totes Material mich allein durch die Bewegung von seiner Lebendigkeit überzeugt und mich berührt. Die unendlichen Entdeckungen an neuen Bewegungsqualitäten, die in unterschiedlichen Materialien stecken, sind ein spannendes und unerschöpfliches Forschungsfeld. Die Bandbreite: Material, das durch Tanz- und Bewegungs-, Musik-, Licht-, Bild-Handlungen manipuliert oder animiert wird einerseits, und die Impulse, die vom Material auf emotionaler und abstrakter Ebene in den Tanz, die Musik, die Zeichnungen, das Licht zurückwirken, andererseits.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren die Beziehungsmöglichkeiten von Tanz, Musik, projiziertem, im Moment entstandenen Bild, bewegtem Material, Raum und dem*r Zuschauer*in zu erkunden. Ziel war, eine Performance von ca. 60 Minuten zu schaffen, Improvisation als eigene Kunst- und Bühnenform zu praktizieren und die Qualität des Einzigartigen, Spontanen und Unerwarteten in improvisierten Begegnungen und Kompositionen zu zeigen.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, ein weitere Spielmöglichkeit, ein weiteres »Material«, das meine Neugier weckt und seine Geschichten erzählen will. Digitalisierung bedeutet auch, eine abstrakte ästhetische Ebene in das Livegeschehen zu bringen. Der*die Künstler*in am Laptop hat die Möglichkeit, einen neuen Rahmen für alle Handlungen zu schaffen, eine Kontraposition, eine Kommentarebene einzuweben, neue Mitspieler*innen auf die Projektionsflächen zu bringen... Die digitale künstlerische Einflussnahme kann positiv irritieren, sie ermöglicht eine vielschichtige Deutung des Geschehens.

Als digitale Technologien setzten wir live gezeichnete Projektionen ein. Bereits zuvor hatte ich mit Projektionen als Vergrößerung eines Vorgangs oder als Bühnenbild-Element gearbeitet (statische Projektion von Schrift oder Bild). In »melting paper« haben wir mit bewegten live gezeichneten Projektionen gearbeitet, die auf bewegtes Material oder Tänzer*innen abgebildet wurden. Jedes Element war ein gleichwertiger Impulsgeber für den Verlauf der Improvisation. Als Beteiligte lernten wir, wie wichtig oftmals die Reduktion ist und dass Fokussieren weit wirkungsvoller war als Aktion. Zudem war unser Vertrauen in die einzelnen Komponenten gefragt. Wir merkten, dass es angesichts der Fülle der angebotenen Materialien und Darsteller*innen, unsere Aufgabe war, herauszufinden, wann welche Komponenten optimal im entstehenden Moment zusammenwirken.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, mehrere Improvisationen in unterschiedlichen Räumen, für die wir möglichst viele Spielelemente (Tanz, Musik, projizierte Live-Zeichnungen, Figurentheater, Lichtdesign, das Publikum) zu einer gemeinsamen Performance zusammenführen konnten.

Projektbeteiligte:

Johannes Blattner, Yahi Nestor Gahe, Sawako Nunotani, Alexandra Mahnke, Claudia Senoner, Lisa Thomas, Pascal Sangl – Tänzerinnen des Ensembles Instant PIG//Stuttgart
Alice Therese Gottschalk, Hannah Malhas – Materialanimation
Anja Füsti – Musik
Anja Abele – Live-VJ
Doris Schopf – Licht Design
Marie Freihofer, Evelyne Meersschaut – Kostüme

KONTAKT

www.saalfrei.de
www.fabtheater.de

INTERAKTION MIT BÜHNE UND TECHNIKPULT DURCH SMARTPHONE

INTERVIEW MIT WALLY SCHMIDT UND PAUL SCHMIDT, »JEKYLL+HYDE: FACE ME!«

Wally Schmidt und Paul Schmidt, es gibt bei Ihrem sehr auf die sozialen Medien fokussierten Stück »Jekyll+Hyde: Face me!« ein analoges Requisit, das sich zumindest zu Beginn stark in den Vordergrund spielt. Es ist der Mund-Nasen-Schutz. Mussten Sie ihn wegen der Corona-Regeln zur Premiere anlegen oder war es eine ästhetische Entscheidung. Und wie hat dieses Objekt das Spiel beeinflusst?

Wally Schmidt: Es hat vor allem die Proben beeinträchtigt. Bei den ersten Proben saß unsere Regisseurin Birga Ipsen ganz weit weg am Computer. In der nächsten Phase waren wir nur zu zweit auf der Bühne. Paul und ich sind ja ein Paar. Das war kein Problem. Aber mit Marie Kropf als weiterer Spielerin wurde die Maske notwendig.

War bei der Aufführung Livepublikum dabei? Der Applaus schien mir eine Mischung aus echtem, analogem Applaus und eingespielter Konserve.

Wally Schmidt: Wir hatten volles Publikum, also so, wie wir jetzt spielen dürfen, mit dem Abstand von 1,50m. Das sind dann ungefähr 21 Menschen. Die können live applaudieren, aber auch über das Handy Applaus auslösen. Das Handy spielt bei uns die ganze Zeit mit. Und es war tatsächlich so, dass die Menschen beides machten.

Paul Schmidt: Wir sind im Laufe der Stückentwicklung auf die Frage gestoßen, wie sich jemand fühlt, der dauernd bewertet wird. Und wir haben eine Technologie entwickelt, mit der die Zuschauer*innen regelmäßig eine neue Homepageseite auf ihr Handy laden. Da sind Möglichkeiten vorgegeben wie eben der Applaus.

Welche Eingriffs-, Entscheidungs- und Bewertungsoptionen hatte das Publikum noch?

Wally Schmidt: Zuerst gab es drei Durchgänge, in denen die Leute Dr. Jekyll bewerten konnten. Danach ging es weiter, sie mussten aussuchen, mit welchen Texten Dr. Jekyll weiter macht.

Und Sie übernehmen dann immer das, was die meisten Stimmen erhält?

Wally Schmidt: Ich kann auf der Bühne nicht immer ganz genau mitzählen. Aber ich habe ein Gefühl dafür, ob es mehr positiv oder mehr negativ ist und versuche darauf zu reagieren. Wenn er viele negative Bewertungen erhält, ist er enttäuscht. Oder wenn am Ende negative Bewertungen überwiegen und dann doch noch positive hinterherkommen, dann versucht man, damit auch zu spielen.

Wie viele unterschiedliche Versionen haben sich bisher herauskristallisiert?

Wally Schmidt: Wir haben immer die gleiche Struktur, aber die Gefühlswelt von Dr. Jekyll hat sich bei jeder der vier Vorstellungen, die wir bisher hatten, geändert. Ich kann das auch nicht vorhersagen. Wenn die Leute sehr schnell gegen ihn eingestellt sind, ist er frustriert und ich muss mehr dagegen angehen. Wenn die Zuschauer*innen eher wohlwollend sind, muss ich zu sehen, dass ich mal eine kritische Stimme bekomme.

Die Interaktion mit dem Smartphone war ein Kernelement dieser Produktion. Wie sah der technische Aufbau aus?

Paul Schmidt: Der erste Gedanke war, eine App zu benutzen. Aber dann dachte ich: Die Leute kommen ins Theater und erfahren dort, dass sie sich eine App herunterladen müssen. Machen sie das? Ich weiß nicht. Deshalb sind wir davon abgekommen. Obwohl es interessant gewesen wäre. Mit der App hätte man Mini-befehle an unseren Lichtcomputer schicken können. Die wären dort in Cues umgewandelt worden, die wir dort einprogrammiert hätten. Das hätte funktionieren können.

Wie heißt diese App?

Paul Schmidt: TouchOSC. Aber der Programmierer unserer Lichtenanlage hat mich auf eine Indexdatei in unserer Lichtenanlage mit ungefähr 10.000 Shortcuts hin-

gewiesen. Mit jedem Shortcut kann ich einen anderen Befehl ausführen. Die Zuschauer*innen drücken bei sich auf dem Smartphone einen Knopf, und der steuert über einen bestimmten Shortcut dann Licht, Ton oder Video.

Wie wurde Ihr Computer mit den Handys verbunden?

Paul Schmidt: Das lief über einen ganz normalen Browser. Die Zuschauer*innen bekommen unseren WLAN-Login oder gehen über ihr eigenes Datenvolumen ins Netz. Sie bekommen von mir eine Internetadresse und haben Zugang zu einer Seite, die wir gestaltet haben. Da stehen zum Beispiel Informationen über das Stück. **Wally Schmidt:** Wir haben die Einlasssituation so unterstützt, dass die Zuschauer*innen Kontakt mit den beiden Spieler*innen auf der Bühne aufnehmen konnten. Sie konnten anrufen, eine SMS oder WhatsApp schicken. Damit wollten wir die Theatersituation aufbrechen. Wir wollten einerseits die Anonymität fördern, denn das, was ich am Handy tue, bekommt der*die Nachbar*in nicht mit. Andererseits konnte man aber ganz direkt auf der Bühne mitwirken, z. B. die Musik in der Einlasssituation bestimmen oder den Spieler anrufen und etwas fragen.

Das Publikum hat das genutzt oder war es etwas scheu?

Wally Schmidt: Für manche war es sehr schwer, die Theaterkonvention zu brechen. Allein die Tatsache, das Handy nicht auszumachen, sondern es zu benutzen, war anfangs sehr schwierig. Aber durch die Bank haben wir sehr gute Erfahrungen gemacht. Und den Besucher*innen machte es viel Spaß.

Und das Publikum hat die Spieler*innen tatsächlich angerufen? Das stellt ja geradezu einen Tabubruch im Theater dar, noch vor Vorstellungsbeginn mit den Künstler*innen zu chatten.

Paul Schmidt: Ja, ich mache während des Einlasses einen Englischkurs. Und da kamen tatsächlich Anrufe und WhatsApps – da gehe ich natürlich ran und antworte. Oder mir wurden Bilder geschickt, wie ich vom Publikum aus auf der Bühne gesehen werde. Es ist auch passiert, dass Zuschauer*innen am nächsten Tag angerufen haben oder eine Message geschickt haben von zu Hause aus. Das war alles über die Homepage möglich.

Dann waren also viel mehr Leute mit Ihnen verbunden, als physisch im Theater anwesend waren? Eine echte Erweiterung von Zeit und Raum also.

Paul Schmidt: Wir wollen das noch ausbauen und eine

Webcam installieren, damit die Leute gucken können, an welcher Stelle des Stücks wir gerade sind, um dann auch da mitzuspielen.

Wie viele Interaktionsschnittstellen haben sie in das Projekt eingebaut?

Paul Schmidt: Es gab insgesamt 18 verschiedene Homepages, also 18 Interaktionsmöglichkeiten.

Eine ganze Menge... War all diese Interaktion nicht auch abträglich für die Konzentration? Etwa bei der Einlasssituation? Spieler*innen haben doch oft ihre eigenen Rituale der Vorbereitung. Stört es da nicht, wenn man mit dem Publikum chattet?

Wally Schmidt: Wir haben das festgelegt. Da die Homepage wechselt, können die Leute nicht permanent mit uns kommunizieren. Sie sollen und wollen ja auch zuschauen, wenn wir spielen. Wir haben also versucht, das zu regeln.

Interessant war die Hauptfigur: Der Kopf ein Smartphone, Körper und Gliedmaßen gebildet durch zwei Würmer, die sich nach längerem Ringeltanz verbanden – also ein Hybrid aus eher unterentwickelten biologischen Lebensformen und robuster Technik. Wie kam es zu dieser Entscheidung?

Paul Schmidt: Die Idee zum Smartphone als Kopf kam von der Bildhauerin Uschi Faltenbacher, mit der wir zusammengearbeitet haben. Wir gingen ursprünglich von einem Fernseher als Kopf aus. Sie meinte aber, das kenne doch heute niemand mehr. Das Handy als Kopf hat dann wunderbar funktioniert.

Wally Schmidt: Und als wir den Kopf hatten, wollten wir auch Beine dazu. Wir hatten zunächst nur die eine Hälfte des Wurms, das waren die Beine. Der Rest ist aus Spielerei entstanden, dass mit dem zweiten Wurmteil dann Beine, Arme und Körper da waren.

Was wird von den digitalen Strategien für Ihr Theater weiter erhalten bleiben, ja, könnte ausgebaut werden?

Wally Schmidt: Wir überlegen, ob wir ein Stationenspiel für das Publikum entwickeln, bei dem es selbst dramaturgisch aktiv ist. Es ist doch so, wer in den sozialen Medien aktiv ist, der*die inszeniert sich schon selbst. Er*sie arbeitet mit Photoshop, setzt sich ins rechte Licht, erzählt Geschichten. Das sind doch schon Theatermacher*innen. Und das wollen wir nutzen.

_DAS INTERVIEW FÜHRTE TOM MUSTROPH

THEATER SALZ+PFEFFER

JEKYLL+HYDE: FACE ME!



Fotos: Berny Meyer, Theater Salz+Pfeffer

Gründungsjahr und -ort:

1986, Nürnberg

Arbeitsorte:

Stammhaus in Nürnberg; gerne unterwegs von Moskau über Indien bis nach Korea – gerne auch bis zum Mond. Wer weiß das heute schon?

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil wir universell denken und weil unsere Umwelt mit all ihren Materialien unser Leben beeinflusst. Ganzheitliches Denken und Fühlen lässt sich mit Figurentheater wunderbar erleben.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren, traditionelle Theaterform aufzubrechen und einen neuen Zugang zum Publikum zu erfahren. Als Figurentheaterhaus mit Stammpublikum bieten wir Kontinuität, wollen aber auch als freischaffende Künstler*innen neue Wege ausprobieren. Mit dem Projekt »Jekyll+Hyde: Face me!« bringen wir das Bedürfnis des Publikums, sich intensiver in den Bühnenprozess einzubringen, und unsere eigene Spieler*innenneugierde zusammen. Via Smartphone kann sich das Publikum am Bühnengeschehen beteiligen und eingreifen. Das Konstrukt »Theaterabend« erhält so eine neue Form. Die Alleinstellungsmerkmale von Theater sind das Liveerlebnis und der direkte Kontakt. Die virtuelle Interaktion ermöglicht dies den anwesenden Personen im geschützten Raum der Anonymität.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns nichts anderes als ein neues Material: Alles, was sich in unserer Gesellschaft findet, wird untersucht, beseelt und bespielt. Im Pandemiealltag haben sich wegen Kontaktbeschränkungen, Abstandsregeln und Lockdown neue Kommunikationsformen im Alltag herauskristallisiert. Die momentane Phase des Neustarts, die komplette Unplanbarkeit durch die unvorhersehbare Weiterentwicklung und das

nicht abschätzbare Ende der Pandemie stellen ein Zurückgreifen auf vorhandene Strukturen in Frage. Dies sehen wir als Chance für einen tatsächlichen Neustart, ohne allerdings zu wissen, ob uns dies gelingen wird und ob wir in dieser Situation wirtschaftlich überleben können.

Als digitale Technologie setzten wir, neugierig, wie wir sind, 2005 den ersten Beamer ein. Dem folgten iPad, Videos, Livekameras, Videomischer und jetzt das Smartphone. Der Zeitgeist schwingt immer mit und alles, was man anfassen kann, kann auch mitspielen. Hemmungslos probieren wir aus, was uns gerade reizt und testen Wirksamkeit und Effekt.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte es uns, ein Projekt zu starten, das viele unsichere Faktoren aufweist. Es gestattete uns auch, genrefremde Kolleg*innen einzubeziehen. In der weltweiten Krisensituation war es zudem seelische Überlebenshilfe für das ganze Team.

Projektbeteiligte:

Paul Schmidt – Spiel, Figuren
 Wally Schmidt, Marie Kropf – Spiel
 Birga Ipsen – Regie
 Uschi Faltenbacher – Figuren
 Luc Hutter – Stückfassung
 Sarah Lisa Mattheis – Bühne, Kostüme
 Ingo Schweiger – Choreografie
 Jonas Bauer, Karin Stöhr – Digitale Technik, Licht
 Christine Haas – Figurentheaterpädagogik

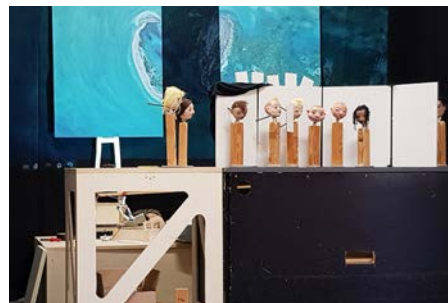
Mit Unterstützung von Digital Natives des Wolfram-von-Eschenbach-Gymnasiums Schwabach und Studierenden der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg.

KONTAKT

www.salzundpfeffer-theater.de

HOLZWURM THEATER

AMY, TARIK UND DAS HERZ-EMOJI



Fotos: Petra Erlemann

Gründungsjahr und -ort:
1984, Hamburg

Arbeitsorte:

Winsen/Luhe, Auftritte im gesamten Bundesgebiet,
Schwerpunkt: Hamburg, Niedersachsen, Schleswig-
Holstein

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil das unsere Theaterform ist und wir uns damit am besten ausdrücken können.

Inhalt und Ziel unseres Projekts war die Auseinandersetzung mit dem Thema Cybermobbing, das uns sehr am Herzen liegt, und die Auseinandersetzung mit den – für uns neuen und spannenden – Chancen der digitalen Mittel.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, eine Menge neuer Ausdrucksmöglichkeiten zu haben, aber leider auch jede Menge zeitintensiver, unkünstlerischer Auseinandersetzung mit der Technik.

Als digitale Technologien setzten wir erstmals mobile Projektoren und Projektionsflächen ein. Ohne unsere digital erfahrenen Mitstreiter*innen hätten wir zu viel Zeit mit dem Erlernen technischer Grundlagen verloren. Digitale Medien sind eine wunderbare Ergänzung zu unserer absolut analogen Theaterform, die mit belebtem Material arbeitet. Wir sind neugieriger geworden, was digitale Ausdrucksformen betrifft. Ob und wann wir wieder digitale Mittel einsetzen, machen wir vom Thema des geplanten Theaterstückes abhängig und davon, ob die digitalen Mittel die Ausdrucksfähigkeit der Inszenierung stärken. Corona-bedingt produzieren wir jetzt tatsächlich vermehrt für das Internet. Unsere Erfahrungen aus der Produktion helfen uns dabei.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, in Ruhe und ohne Einschränkungen durch finanziellen Druck zu produzieren. Wir hatten Zeit, Neues zu erforschen.

Projektbeteiligte:

Kristiane Balsevicius – Regie
Jens Heidtmann – Autor, Puppenspieler
Petra Erlemann – Co-Autorin, Co-Regie
Karl F. Parnow-Kloth – Musik und Ton
Hannah Lowitz und Henrik Knüppel – Videoprojektionen

KONTAKT

www.kobalt-berlin.de
www.holzwurm-theater.de
www.tonpumpe.de
www.behance.net/hannahlowitz
www.behance.net/henrikknueppel

CORA SACHS

HERR EISATNAF



Fotos: Steffen Baraniak, Cora Sachs



Gründungsjahr und -ort:
2016, Hamburg

Arbeitsort:
primär Hamburg

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil die Animation eine Welt ohne Grenzen schafft.

Inhalt und Ziel unseres Projekts war es, eine magische Welt zu erzeugen. Mit Fantasie erobern Kinder die Welt – davon ist der wundersame HERR EISATNAF überzeugt und nimmt uns mit auf eine Reise: ein Zirkus der Fantasie bevölkert nämlich seinen Koffer. Die Kinder tauchen in ein Panoptikum des Wunderlichen und werden eingeladen, sich der Möglichkeit der eigenen Gedanken und Vorstellungskraft bewusst zu werden. Es ist eine magische Welt, in der alles Unmögliche möglich scheint, oder besser: in der das Unmögliche das ganz Normale ist.

HERR EISATNAF thematisiert die unglaubliche Fantasiewelt von Kindern mit ihrer überbordenden Lust an verrückten Dingen, Figuren und Handlungen, von denen wir Erwachsene oft behaupten, dass es sie gar nicht gibt bzw. geben darf. Diese Vorstellungskraft mit den Mitteln des Figurentheaters in Kombination mit digitaler Zauberei real werden zu lassen und gemeinsam mit den Kindern auszuprobieren, ist das Ziel. Ästhetisch knüpft das Konzept an die Bildsprache und Inszenierungsweise von mir, Cora Sachs, an: an der Schnittstelle von Figuren- und Objekttheater, Masken und Schauspiel, Videokunst und Musik werden diese Fantasien umgesetzt und zu einem Theatererlebnis verdichtet.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns: Maskenspiel und klassische Animation folgen zu einem großen Teil den gleichen Grundregeln. Ein*e Spieler*in in Maske bewegt sich ähnlich wie ein Charakter in einer Animation; die Bewegungen sind auf das Erkennen des Lebendigen im Leblosen angelegt. Gleiches gilt für das Puppenspiel, bei dem die Ähnlichkeit zur animierten Figur augenscheinlicher ist, das qua Definition ja sogar animierte Figur ist. Die Bewegung aber ist in beiden Medien das Flüchtige, das nur im Moment der Aufführung wahrgenommen wird, das Haltbare ist starr und tot. Während

das Sichtbare das (tote) Dingliche ist, ist das Belebende (Spieler*in, animierende Hand) – also der eigentlich entscheidende Faktor – unsichtbar, verschwindet unter und verschmilzt in der Aufführung mit dem Ding. Treffen analoges Ding auf der Bühne und virtuelles, projiziertes Ding des Films aufeinander, werden Schnittstelle und Widersprüchlichkeit zugleich an einem Ort evident. Zwischen diesen Gemeinsamkeiten und Widersprüchen öffnet sich ein Spannungsfeld, das wir untersuchen und dessen Potenziale wir ausloten wollen.

Folgende digitalen Technologien setzten wir ein:

- Motion Tracking mit diversen Puppentypen/ bewegten Objekten; Zeichentrick als Teil des Puppenkörpers
- Livezeichnung auf der Bühne
- analoge Projektionsmethoden und Puppenspiel gemixt mit digitalen Entsprechungen
- Kinect auf der Bühne (Verschleierung-Enthüllung-Entlarung)
- Animation/Mapping als Mittel zur Verlebendigung toter Objekte
- Möglichkeit der Erweiterung des Puppenspiels durch Arduino: kybernetische Figuren/Automatafiguren in Kombination mit (interaktiver) Programmierung

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns eine Erweiterung unserer technischen Möglichkeiten, die bislang wegen fehlender, oft nur geliehener Soft- und Hardware begrenzt waren. Eine intensive Erforschung der Möglichkeiten der Technik und der Programme – direkt angewandt an einem Projekt – gibt die Chance, neue verblüffende Wege einzuschlagen.

Projektbeteiligte:

Cora Sachs – Regie, Kostüm, Figuren
Paul Behren – Spieler
Kathrine Altaparmakov – Bühne
Louise Tresvaux du Fraval – Kostüm
Nis-Momme Köpp – Musik
Mara Wild – Video, Animationskunst
Ole Schmetzer – Technik

KONTAKT
www.corasachs.com

KRIMMELMOKEL PUPPENTHEATER

WANDELWESEN – WESENSWANDEL



Fotos: Joram Hartmann

Gründungsjahr und -ort:
1997, Magdeburg

Arbeitsorte:
Flensburg, Magdeburg

Ich animiere Puppen, Figuren und Objekte, weil ich, Inga Hartmann, von der Magie der Belebung unbelebten Materials fasziniert bin und mir die Vielschichtigkeit der Darstellungsmöglichkeiten im Figurentheater gefällt.

Inhalt und Ziel unseres Projekts war es, neue Gestaltungsmöglichkeiten bei der Inszenierung »Wirbelwind und Träumelein« frei nach Hans Falladas »Geschichte von der Murkelei« zu entdecken. In der Geschichte geht es um einen Vater, der für seine Kinder zwei unsichtbare Begleiter erfindet. Wir wollten dabei spielend erforschen, welche Kreativ-Apps, Programme, technische Lösungen und Instrumente unsere Ausdrucksmöglichkeiten erweitern können. Das Spiel sollte für Kinder ab 3 Jahren erlebbar dargestellt werden, ohne medial überladen oder verstörend zu wirken.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für mich, neue, interessante technische Mitspieler*innen zu haben, mit denen ich als Solospieler*in interagieren kann. Bewegte digitale Bilder und Effekte, die ich mit dem Looper erzeuge, bereichern mein Spieluniversum. Bei der Produktion sollte man viel mehr Zeit einplanen und sehr viel Geld aufbringen. Absprachen, Koordination und Terminplanung werden noch wichtiger als bei »normalen« Inszenierungen. Jedes Medium braucht Raum. Weniger ist mehr! Der theatrale Akt der Entwicklung von Medieninhalten auf offener Bühne war für uns nicht so spannend, wie in der Vorbereitung angenommen. In der Erforschungsphase haben wir uns Kreativ-Apps für Kinder angesehen und waren ernüchtert. Sehr viele Apps ermöglichen nur das »Ausfüllen« innerhalb eines vorgegebenen Rahmens.

Als digitale Technologie setzen wir erstmals das digitale Steuerprogramm QLab ein. Die Animationen wurden mit Adobe After Effects erzeugt. Mit der App Garageband nahmen wir musikalische Ideen auf und fertigten erste choreografische Skizzen für das Zusammenspiel von Musik-Handlung-Text-Bild an, was in dem arbeitsteiligen Entstehungsprozess mit Musiker und Animationsgestalter sehr geholfen hat. Mit der Repaper-Studio-App und der Sketchbook-App wurden Skizzen gemacht und weiterverarbeitet, aber auch Konstruktionen für Figurengelenke erstellt und angepasst. Mit NotabilityApp wurden Ideen gesammelt und handschriftliche Notizen in gedruckten Text gewandelt. Bereits wiederholt wurden in der Musikproduktion vor allem die DAW-Digital Audio Workstation und Programme wie Steinberg Samplitude, Native Instruments und Vienna VSL verwendet.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, neue digitale Arbeitsmittel kennenzulernen. Wir waren neugierig und offen und haben daher viel Potenzial für unsere Arbeit und neue Möglichkeiten der Darstellung entdeckt. Wir bekamen viele Anregungen, konnten ausprobieren, erforschen, abwägen, verwerfen, wiederentdecken, anders als gedacht verwenden, lieb gewinnen, verfluchen, austauschen, akzeptieren, anderen empfehlen...

Projektbeteiligte:
Inga Hartmann – Puppenspiel, Puppenbau
Knut Hartmann, Karin Schmitt – Regie
Joram Hartmann – Regieassistenz, digitale Medien
Christian Luther – Musik
Anja Kosanke – Beratung Lichttechnik

KONTAKT
www.krimmelmokel.de

FIGURENTHEATER GINGGANZ/ MICHAEL STAEMMLER

DON QUICHOTTE – EIN SPIEL



Fotos: Michael Staemmler



Gründungsjahr und -ort:
1984, Göttingen

Arbeitsorte:
Tourneetheater bundesweit

Ich animiere Puppen/Figuren/Objekte, weil es für mich (Michael Staemmler) immer wieder faszinierend ist, ein Theaterstück mit den Mitteln des Figurentheaters von der ersten Idee bis zur fertigen Inszenierung zu entwickeln und umzusetzen.

Inhalt und Ziel unseres Projekts war die Stückentwicklung und Inszenierung von Miguel De Cervantes' Roman »Don Quichotte von der Mancha«. Der Fokus lag dabei auf der Untersuchung der unterschiedlichen Wahrnehmung der Figuren und der daraus resultierenden Realitäten.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für mich eine Erweiterung der technischen, szenischen und spielerischen Möglichkeiten.

Digitale Technologien setzen wir im Bereich der Theatertechnik (Licht- und Tontechnik) schon seit längerem ein. In diesem Projekt arbeiteten wir erstmals bei szenischen und spielerischen Lösungen mit Video- und Computertechnik. Analoges Spiel und Videotechnik wurden gemischt, was neue und interessante spielerische und szenische Möglichkeiten bot. Die Fragen, die wir uns dabei immer wieder gestellt haben, waren: Wie wird das Ganze lebendig, wie wird es zu Theater, wo bleibt es Technik?

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte mir die intensive Beschäftigung mit einer für mich neuen Spieltechnik, die Auseinandersetzung mit einem wunderbaren, vierhundert Jahre alten Roman und heutiger Videotechnik, die Erweiterung unseres Repertoires um ein neues Abendprogramm, sowie – last but not least – das finanzielle Überleben in Zeiten von Corona.

Projektbeteiligte:
Michael Staemmler – Puppenspiel, technische Einrichtung, Figurenbau, Bühnenbau
Dietmar Staskowiak – Regie und Musik
Mechthild Staemmler – Produktionsleitung und Assistenz
Maja Oschmann – Grafik
Thomas Rump – Szenografie



KONTAKT
www.gingganzt.de

THEATER MAREN KAUN

DER BAU



Fotos: Maren Kaun, Thomas Tröster, Frank Soehnle

Gründungsjahr und -ort:
2000, Mannheim.

Arbeitsorte:

Das Theater Maren Kaun spielt vorwiegend in Theatern, Bibliotheken, Schulen, Kindergärten und alternativen Spielstätten im gesamten deutschsprachigen Raum.

Ich animiere Puppen/Figuren/Objekte, weil Figurentheater eine Art ist, Geschichten zu erzählen, die mir eine sehr große Freiheit schenkt, Darstellende mit bildnerischer Kunst zu vereinen.

Inhalte und Ziele meines Projekts waren das Thema Burn-Out und dessen Auswirkungen von der Landwirtschaft über die Industrialisierung und schließlich bis in die Digitalisierung zu betrachten, zu vergleichen und zu bearbeiten. Die Interpretation der Texte von Franz Kafka und Daniil Charms rückte die Themen Depression, Angst vor Veränderung und das Gefühl verfolgt zu werden in den Vordergrund. Es entstand neben dem eigentlichen Erzählstrang zum Thema Burn-Out eine subversive Parallelwelt, die die Erzählerin und ihre Figuren in ihren Bann zieht.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für mich eine Vereinfachung der Arbeit, aber auch, einen weiteren Beruf in meine Arbeit einfließen zu lassen. Digitalisierung lässt sich nicht nebenbei umsetzen, hierzu benötigt man Know-how. Dies zu lernen, ist ein langer Prozess. Zudem stellt sich mir immer wieder die Frage, wie weit ich digitale Mittel im Spiel auf der Bühne mit einfließen lassen möchte. Ich nutze die Vorteile der Licht- und Tonanlagen, ein ferngesteuertes Tool kann sehr gut sein und wirken, dennoch ergibt sich für mich im Prozess der Arbeit ein größerer Mehrwert darin, Lösungen in der analogen Umsetzung von Szenen zu finden. Zudem war die Sehnsucht des Publikums nach analogen Medien

und den Möglichkeiten, einen gestalterischen Prozess live präsentiert zu bekommen, angesichts der Videoflut, die sich durch Corona ergeben hat, sehr hoch.

Als digitale Technologien setzte ich Licht- und Musikanlagen ein. Mit Licht und Ton in digitaler Form arbeite ich bereits sehr lange. Neu war die Live-Videokamera, die sich für mein Projekt aber als ein zu unpersönliches Mittel herausgestellt hat. Im Probenprozess hat sich ergeben, dass Projektionen mit dem Mittel Schatten-theater als wesentlich haptischer wahrgenommen werden und der Wunsch etwas zu sehen, das direkt vor den Augen der Zuschauer*innen stattfindet, attraktiver für das Publikum ist. Daher wurden die Videokameras und der Beamer als Mitspieler komplett gestrichen.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte mir ein Experimentieren mit digitalen Medien, die ich unter normalen Arbeitsbedingungen nicht in Betracht gezogen hätte, da ich nur mit digitalen Licht- und Tonanlagen Erfahrungen habe. Durch das sehr unterschiedlich arbeitende Regieteam lag der Schwerpunkt sowohl auf digitalen als auch auf analogen Medien, die in der Probenarbeit immer wieder auf ihre Notwendigkeit hin getestet wurden.

Projektbeteiligte:

Maren Kaun – Spiel, Regie
Vanessa Valk, Christian Glötzner, Frank Soehnle – Regie
Johannes Frisch – Musik
Mario Conte – Film/Video

KONTAKT

www.theater-marenkaun.de
www.gloetzner.com
www.vanessavalk.de
www.figurentheater-tuebingen.de
www.projekt-gold.de

SCHEINZEITMENSCHEN

12 ACTS OF UNBOXING (VERNETZTES OBJEKT-THEATER & INTERAKTIVE INSTALLATIONEN)



Fotos: Sven Neidig

Gründungsjahr und -ort:
2013, Bochum

Arbeitsort:
Bochum, Ruhrgebiet, NRW

Wir animieren Objekte, weil uns interessiert, wie der Umgang mit Objekten einen Raum verändern kann, weil wir es spannend finden, Materialität und Eigenschaften von Objekten zu erkunden, um sie in Schnittstellen zwischen Mensch und ästhetischem Ereignis zu verwandeln und weil wir Räume eröffnen möchten, innerhalb derer man Objekte jenseits ihrer alltäglichen Funktion und mit anderen Sinnen als jenen, mit denen man sie für gewöhnlich erfasst, wahrnehmen kann. Außerdem loten wir gern aus, wie sich Objekte in verschiedenen Konstellationen und anderen Kontexten als jenen, in denen sie normalerweise auffindbar sind, transformieren lassen.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren die Einladung an unser Publikum, Objekte auszupacken und mit ihnen zu spielen. Die Objekte sind 12 Gegenstände von Alltagsorten (Kiosk, Kirche, Klinik, etc.), die uns überlassen wurden und für die wir im Tausch dort von den Objekten inspirierte Installationen errichtet haben. Objekt und Installation sind über ‚digitale Fäden‘ verbunden: Vermittelt über Sensoren generiert der spielerische Umgang mit den Dingen während der Performance Impulse, die via Internet an die Orte gesendet werden und auf die die Installationen reagieren. Ebenso reagiert der Raum, in dem die Aufführung stattfindet, auf das Spiel mit den Objekten – er leuchtet auf, Geräuschfetzen von den Orten und Nebel breiten sich aus, Dinge bewegen sich. Unser Ziel war es, eine vernetzte und interaktive künstlerische Arbeit zu realisieren, mit der wir Zufallspublikum an Alltagsorten erreichen, abstrakte Datenverarbeitungs- und Vernetzungsprozesse konkret erfahrbar machen und die sinnliche Wahrnehmung von Objekten durch Sensoren erweitern.

Digitalisierung in Bezug auf Objekttheater bedeutet für uns zum einen, Wege und Formen zu erkunden, wie Kunsterlebnisse durch Vernetzung zeitgleich an mehreren Orten stattfinden und interaktiv angelegt werden können; zum anderen, die Wahrnehmbarkeit von

Objekten durch Sensortechnik über die mit unseren Sinnen mögliche Wahrnehmung hinaus zu erweitern. Vor allem bedeutet es auch, Objekte mit ‚digitalen Fäden‘ zu animieren.

Als digitale Technologie setzten wir zum wiederholten Mal Sensoren ein, die aus spezifischen Impulsen Daten generieren. Anstatt diese selbst in immer gleich reproduzierbare ästhetische Ereignisse zu übersetzen, haben wir in diesem Projekt mit Datenströmen gearbeitet, die in Echtzeit über Wenn-Dann-Funktionen immer unterschiedliche Reaktionen auslösen – was jede Aufführung auch für uns unvorhersehbar macht und immer neue Perspektiven eröffnet. Die Vernetzung mehrerer Orte ist über Netzwerkprotokolle und Machine-to-Machine-Kommunikation realisiert, worüber annähernde Echtzeit erreicht wurde.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, mit unserer Anordnung auszuloten, wie mit digitalen Mitteln Objekttheater dezentral, über mehrere Orte verteilt und vernetzt stattfinden kann. Wir konnten ein Format entwickeln, bei dem wir das Bespielen der Objekte dem Publikum überlassen, das dadurch selbst über Sensoren vermittelte Reaktionen in Form von Bewegung, Klang, Licht, etc. in Gang setzen kann. Nicht zuletzt konnten wir hinter einige Kulissen blicken und viel darüber erfahren, was Digitalisierung und Vernetzung für Orte wie Bibliotheken, Schwimmbäder, Tierparks oder Musikschulen bedeutet.

Projektbeteiligte:

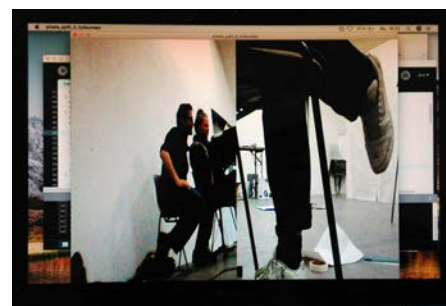
Birk-André Hildebrandt, Valeska Klug (scheinzeitmenschen) – Künstlerisches Konzept, Umsetzung
Pia Alena Wagner – Performance
Philipp Blömeke – Sounddesign
Sven Neidig – Foto
Sebastian Behler – Video

KONTAKT

www.scheinzeitmenschen.eu

STERNA | PAU PRODUKTIONEN MIT WÖLFE&KABEL

KÖRPERSCHAFTEN DER VERNETZUNG



Fotos: STERNA | PAU/wölfe&kabel, Louisa-Marie Nübel

Gründungsjahr und -ort:

STERNA | PAU Produktionen: 2018, Bochum
wölfe&kabel: 2014, Hildesheim

Arbeitsorte:

Bochum, Hamm, Hildesheim, Düsseldorf, Jena, Berlin

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte weil es uns sinnvoller erscheint, die Objekte über Digitalisierung sprechen zu lassen, als es selbst zu tun.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren die Erforschung des Einflusses von digitaler Kommunikation und ihren Devices auf unseren Alltag.

Wir wollten herausfinden, wie die Objekte uns verändern, wenn wir über das Interface des Smartphones ständig im Kontakt mit der ganzen Welt stehen (können), den Laptop für die Videotelefonie-Intimität nutzen. Dabei war es uns wichtig, mit Jugendlichen zusammenzuarbeiten, um herauszufinden, wie sie als Digital Natives diese Mittel nutzen und wahrnehmen. Wir wollten unsere Erkenntnisse dann in einer performativen Installation umsetzen, da dies am ehesten der Struktur des untersuchten Objekts entsprach: Chaotisch, gleichzeitig, nebeneinander, jede*r für sich allein von seinem*ihrem Smartphone ausgehend; wir wollten die Möglichkeiten der digitalen Vernetzung zeigen, aber auch die Fallstricke.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, auch digitale Dinge als Objekte zu betrachten und mit ihnen zu spielen bzw. sie mit uns spielen zu lassen und die Agency, die sie haben, ernst zu nehmen – so ist zum Beispiel bei uns der Messenger-Dienst Telegram die Bühne für unseren Chatbot, die Zuschauenden sind durch ihren Chat in Telegram auch Performer*innen, die entstehende Gemeinschaft existiert online und im Raum der Installation.

Als digitale Technologie benutzten wir erstmals einen Chatbot bei »Körperschaften der Vernetzung«. Es wird sicher nicht das letzte Mal sein. Das Sampling von Sprachnachrichten der Teilnehmenden in Form von Musik ist ebenfalls das erste Mal passiert, und auch für andere Formate denkbar.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, das Projekt »Körperschaften der Vernetzung« zu realisieren und dabei unseren Bezug zum Objekttheater neu zu befragen. Durch das Programm KONFIGURATION überdachten wir noch einmal, wie konsequent wir die Objekte als Spielpartner*innen gleichberechtigt behandelten, weshalb am Ende nicht mehr die Performer*innen, sondern der Chatbot das Publikum durch den Raum und den Abend leitete.

Projektbeteiligte:

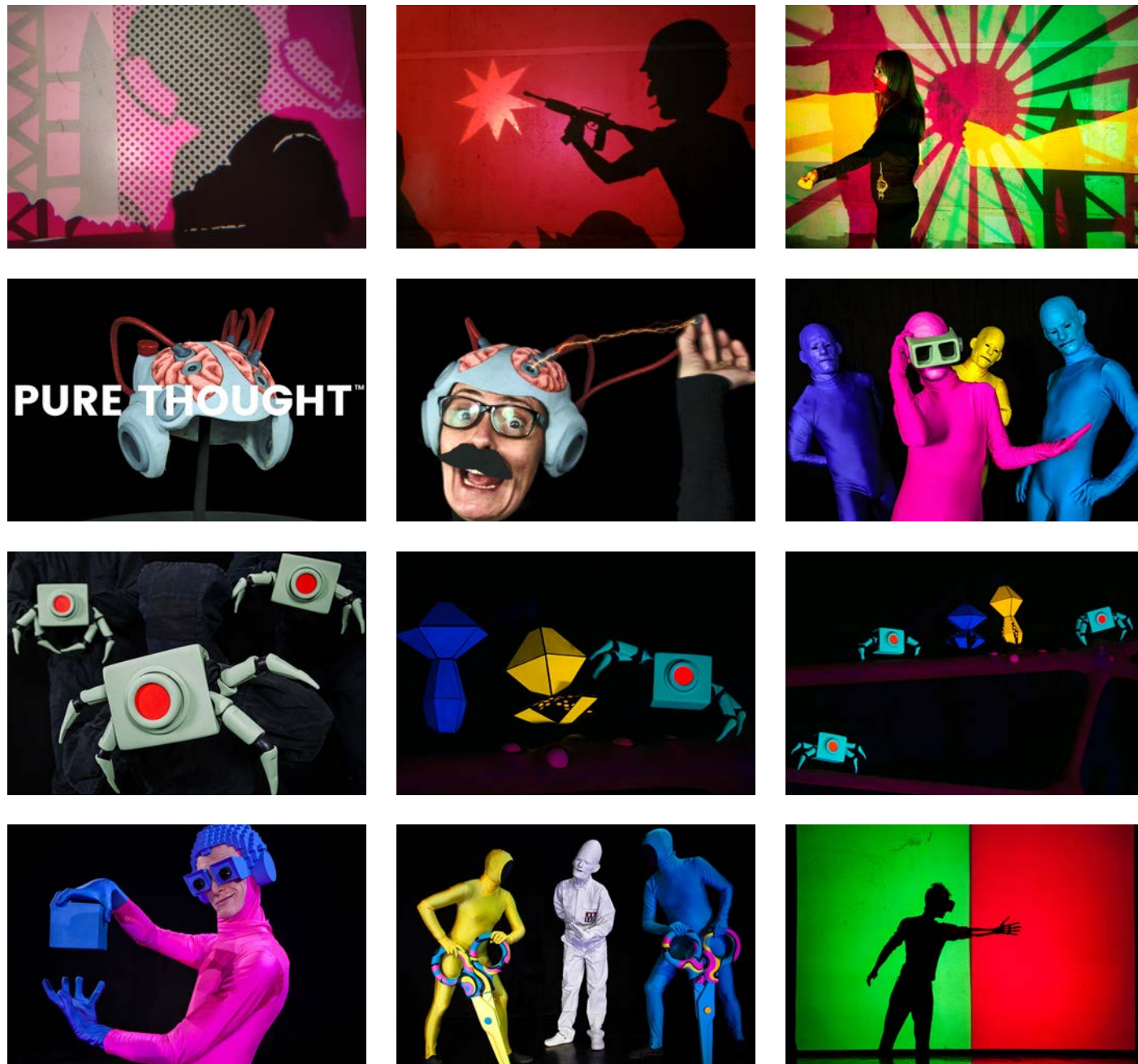
Maren Becker – Performance, Konzept
Hannah Chodura – Konzept, Text
Laura Pföhler – Produktionsleitung, Konzept
Ernestine Rickert – Konzept, Text
Jens Schmidt – Konzept, Technik, Software Installation
Jolanda Uhlig – Performance, Bühne, Software Chatbot, Konzept

KONTAKT

www.sternapau.de
www.wölfeundkabel.de

HALF PAST SELBER SCHULD

THE LAST MORTAL



Fotos: Christian Ahlborn, half past selber schuld

Gründungsjahr und -ort:
1998, Düsseldorf

Arbeitsort:
Düsseldorf

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil wir uns aus dem größtmöglichen Spektrum von Arbeitsgeräten bedienen möchten. Alles, was nützlich und dem Zweck dienlich ist, wird in unserer künstlerischen Arbeit eingesetzt. Puppen und bedienbare Objekte gehören schon immer zu unserer Art Theater zu machen. Wir nennen dies Comic-Theater oder Bühnencomic. Puppen und manipulierbare Objekte unterstützen die »gezeichnete« Ästhetik, die unsere Bildsprache ausmacht. Künstlichkeit und Abstraktion sind weitere von uns angestrebte Ziele, die durch Puppen und Objekte gut vermittelt werden.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren die satirische Übertreibung der Zukunft. Wenn die Zukunft kommt, sollte die Gesellschaft darauf vorbereitet und bereit sein, richtige Entscheidungen zu treffen. Das Theaterstück ist unser Beitrag, kommende Diskussionen zu eröffnen. Als zweiter Teil unserer Transhumanismus-Trilogie bezog sich »The Last Mortal« auf die Darstellung neuer wissenschaftlicher Möglichkeiten – und der damit verbundenen Probleme – wie CRISPR Gen-Editing, Nano-Technologie, Big Data und die Verlängerung der menschlichen Lebenszeit.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, wie auch in sämtlichen anderen Bereichen, eine grandiose Erweiterung unserer Toolbox. Entscheidend wird sein, zu welchen Zwecken diese Tools dann tatsächlich verwendet werden. Bei uns war die Digitalisierung vor allem inhaltlicher Bestandteil, während die Mittel zur Durchführung eher old-fashioned waren.

Mit digitalen Technologien, der Digitalisierung generell und der zunehmenden Technisierung der Gesellschaft sowie der Transformation des Menschen in der Zukunft beschäftigen wir uns seit jeher inhaltlich. Die technischen Mittel, die wir dafür einsetzen, sind eher old-fashioned. Hier kamen beispielsweise zum Einsatz: Schattenspiel mit drei Overheadprojektoren, Schwarzlicht-Szenen und Filmprojektionen. Wir schließen digitale Technologien jedoch nicht aus. In früheren Produktionen kamen beispielsweise Animateur-Augen zum Einsatz, die neben ihrer grandiosen Optik – ganz pragmatisch – auch einige Spieler*innen einsparen konnten.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, unseren Weg weiter zu gehen.

Projektbeteiligte:

Ilanit Magarshak-Riegg, Frank Römmele (half past selber schuld) – Künstlerische Leitung, Choreografie, Performance, Musik, Video, Schattendesign, Bühne, Kostüme
Eli Zachary Socoloff Presser – Co-Regie
Florian Deiss, Tijmen Brozius, Bruno Belil – Performance, Bühne, Kostüme
Marko Erak Bonsink, Roy Tracy, Anya Askew – Performance
Tobias Heide – Licht
Lex Parka – Sound, Musik
Kevin Klimek, Simone Letto, Norika Nienstedt, Harald Hofmann, Shahrazad El-Bakri, Andreas Techler – Bühne, Kostüme
Sven Kacirek, Dodo NKishi – Musik
Axel Ricke, Carlos Fleischer – Video
Francesco Pedone – Choreografie
Christine Marie – Schattendesign
Christian Ahlborn – Video, Foto, Grafik
Lucas Franken – PR
Pio Dienhart, Carlos Fleischer – Kamera Dokumentation

KONTAKT

www.halfpastselberschuld.de

EL CUCO PROJEKT

SCREAM!NG MATTER



Fotos: Julia Franken, Sonia Franken, Gonzalo Barahona



Gründungsjahr und -ort:
2015, Köln

Arbeitsorte:
Köln, Berlin

Wir animieren menschliche Körper mit (Tier)Masken in Bewegung, weil es uns fasziniert Performer*innen auf der Bühne in pluralen Zuständen zu beobachten: Sie sind gleichzeitig Mensch UND Tier und nicht ODER.

Inhalte und Ziele unseres Projekts: Seit Beginn unserer Arbeit kombinieren wir Mittel des zeitgenössischen Tanzes und der bildenden Kunst. Daraus ergibt sich eine Suche nach einer eigenen Formsprache, der wir unsere Inhalte unterordnen. Unserer Ansicht nach sind Form und Inhalt immer (schon) verbunden. Für »SCREAM!NG MATTER« bringt die Szenografie eines Wartesaals das Thema »Warten« oder »Nichts-Tun« mit sich. Also die Tatsache, als Zuschauer*in in einem vorhandenen System zu verharren. Während zu Beginn ein Monitor neben Wartenummern, wahllos zwischen Werbung, Nachrichten und Serien wechselt, schleichen sich immer mehr Videosequenzen der Demokratie-Bewegungen in Chile und Hongkong ein. Allmählich löst sich die Diskrepanz der wartenden Echsen-Mischwesen und der zum Teil dokumentarischen Bilder von Demonstrationen auf: Sie wirken mehr und mehr auf die Charaktere ein und erwecken ihre Animalität. Chaos entfaltet sich. »SCREAM!NG MATTER« bricht mit der gängigen widersprüchlichen Vorstellung eines klaren Grenzverlaufs digitaler und analoger Welten.

Digitalisierung führten wir auf den Ausgangspunkt »Digitalität« zurück, die mathematische Beschreibung in diskreten Einheiten, also nicht-linear, ohne Übergänge. Entweder 0 oder 1. Das steht komplett im Gegensatz zu unserer menschlichen Wahrnehmung und bleibt schwer vorstellbar. In Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutete das für uns, dramaturgisch, visuell und choreografisch in stufigen »Kapiteln« und Körperlichkeiten zu arbeiten. Angefangen bei der Auswahl der Reptilien für unsere Masken: Ihre Häute bestehen aus einem Mosaik von pixelähnlichen Schuppen. Ein weiterer Aspekt ist die Übersetzung der Bewegung der Eidechsen: in einem Moment bewe-

gungslos im Nächsten rasant schnell. Die Zahlen auf dem Bildschirm, die theoretisch den Zahlen der Wartereihenfolge und damit den Zuschauer*innen, sowie den Charakteren des Stückes zuzuordnen sind, quantifizieren und bestimmen den Raum. Die vielschichtigen Inhalte unserer Arbeit werden nichtlinear sichtbar gemacht. Die Inhalte werden nicht »erzählt«, sondern visuell artikuliert.

Als digitale Technologie setzten wir erstmals einen 3D-Drucker zur Herstellung der Innenstruktur unserer Masken ein. Das kombinierten wir dann mit unserer gängigen »händischen« Arbeitsweise.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, auf einer soliden finanziellen Grundlage eine künstlerische sowie menschliche Herzensangelegenheit auf die Bühne zu setzen.

Projektbeteiligte:

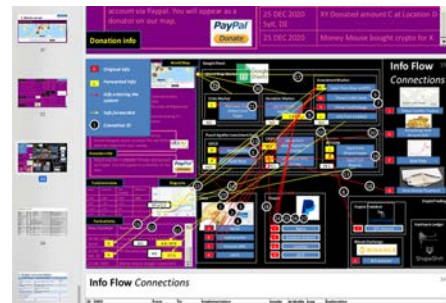
Sonia Franken, Gonzalo Barahona – Idee, Choreografie, Masken, Animation, Bühne, Performance
Carla Jordão, Nikos Konstantakis – Performance
Jan Jedenak – Licht, Outside Eye
Valerij Lisac – Komposition
Lena Thelen – Kostüm
Marcin Jez – Innenstruktur, Maskenbau
neurohr & andrä – Presse
Tine Elbel – Produktionsleitung
Jacqueline Gräf – Assistenz
Julia Franken – Trailer, Fotos und Video

KONTAKT

www.elcucoprojekt.com

GÜTESIEGEL KULTUR*

BRAIN AGI 2020



Zeichnungen: Stefanie Oberhoff, Fotos: Marius Alsleben, Diagramm: Max Haarich

Gründungsjahr und -ort:
2004, Stuttgart, Kinshasa

Arbeitsorte:
Stuttgart, Knoxville, Bern, München, Melbourne, Berlin, Aachen, Barcelona, Bochum, Enviny

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte weil...
Äh, die Puppen animieren uns!

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren, die Strahlkraft von PUNCH AGATHE, dem größten Kasper der Welt, weiter zu vergrößern.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns: Ein Medium von vielen. Ein sehr Verwirrendes. Ein sehr Spannendes.

Als digitale Technologie setzten wir Künstliche Intelligenz zur Entwicklung eines Trading-BOTs und einer Audiosoftware ein. Eine ganz besondere und unerwartete Herausforderung bei diesem Projekt war die anspruchsvolle Kommunikation: Nerds, Programmierer*innen, Menschen aus der Wirtschaft und der Finanzwelt und Puppenspieler*innen müssen sehr viel Offenheit und Kreativität mitbringen, um sich gegenseitig verständlich machen zu können. Ein grandioses Erlebnis!

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns:

- ... von finanzieller Unabhängigkeit zu träumen.
- ... viele grandiose Leute kennenzulernen.
- ... sämtliche Geburten- und Todesfälle weltweit hörbar zu machen.
- ... vom steigenden Goldpreis während (und nach Corona) ungeheuerlich zu profitieren.
- ... und in Kombination mit Corona: Neue Formen für Produktion und Präsentation zu entwickeln.

Projektbeteiligte:

Stefanie Oberhoff, Andy Freer – Künstlerische Leitung
Judith Franke – Projektleitung
Turan Tehrani, Bradford Lyon, Max Haarig,
David Lippgens, Johannes Werner – Technologists
Cèlia Legaz, Helga Lázár, Marius Alsleben,
Anne Brüssau, Gerda Knoche – Puppenbau
Venus Villa/Gala Goebel – Video
randgruppe/Uli Schwinge – Grafik



KONTAKT

www.punchagathe.com

DER REIZ DER ANALOG-VR-HYBRIDE

INTERVIEW MIT CHRISTOPHER WEYMANN, »SPIELEWELTEN«

Christopher Weymann, das FUNDUS THEATER hat im Kontext des Programms KONFIGURATION eine Workshop-Serie mit Kindern realisiert. Könnten Sie zunächst das Setting beschreiben?

Es waren zwei Formate. Eines fand im Rahmen unseres Begleitprogramms »Weil Wochenende« für die Vorstellungen am Wochenende statt. Das war zum damaligen Zeitpunkt eine Produktion für Kinder ab 5 Jahren. Das Format ist sehr niedrigschwellig.

Für wie viele Personen war das Angebot ausgelegt?

Es waren etwa 80 Personen pro Tag, Kinder im Alter von 5 bis 10 Jahren und deren Eltern. Die konnten einen Raum betreten, in dem ein Sandkasten von etwa 1,50 x 1,50m Größe eingerichtet war. Dort konnten sie mit vielfältigen Requisiten Welten aufbauen.

Was waren das für Welten?

Ritterwelten, Drachenwelten, Videospieldwelten aller Art. Wir gingen von der Expertise der Kinder in Sachen Videospiele aus. Sie bauten diese Welten, unter unserer Moderation auf und spielten dann im Sandkasten damit. Das filmten wir ab und streamten es live an die Wand.

Man konnte alles also analog beobachten, aber auch vergrößert als Stream an der flachen Wand?

Genau. Die Besucher*innen konnten sich zwischendurch auch einen Kaffee holen und sehen, was im Sandkasten gerade gespielt wurde. Außerdem gab es noch eine Station mit VR-Brillen, an der man sich das aufgezeichnete Geschehen in einer Virtual Reality ansehen konnte. Das war unser VR-Labor.

Das zweite Format – was beinhaltete das?

Es war ein Workshop, der auf drei Stunden ausgelegt und für jeweils zehn bis zwölf Personen gedacht war. Da kamen Leute mit einem Interesse an Videospiele und Digitalem, auch hier Kinder mit ihren Eltern. Die

Kinder waren gewissermaßen unsere Videospielexpert*innen. Dieser Workshop war stärker durchszeniert und strukturiert und wurde gemeinsam mit Künstlerin, Medienpädagogin und Gamedesign-Expertin Christiane Schwinge durchgeführt. Es begann damit, die Teilnehmer*innen nach ihren Spielerfahrungen im Allgemeinen zu befragen. Dann besprachen wir mit ihnen, was Games sind und was Gamedesigner machen. Danach haben wir den technischen Aufbau erklärt, also zunächst den Sandkasten und die Figuren.

Welche Figuren und Objekte waren vorhanden?

Es war aufgeteilt in Spielfiguren und Weltobjekte. Alles kam aus unserem Fundus. Dort sammeln wir viele Objekte, die alltäglich sind, aber irgendwie komisch wirken oder eine Irritation auslösen. Deshalb waren die Weltobjekte meist Küchenutensilien wie zum Beispiel Töpfe. Oder es waren Sci-Fi-artig aussehende Lautsprecher oder Objekte aus Plastik, die sich bei einer Vergrößerung total verfremden. Und dann gab es Spielfiguren, Püppchen zum Beispiel, aber auch zeitgenössische Figuren aus Videospiele wie Actionfiguren und Fantasyfiguren. Wir haben versucht, was gar nicht einfach war, viele starke weibliche Figuren zu kaufen, also keine Barbiepuppen, sondern Kriegerinnen und Hexen.

Und dann ging es los?

Wir haben erst noch die 360-Grad-Kamera und den Livestream an der Wand vorgestellt. Dann wurde das Game gestartet. Die Kinder konnten sich ihre Spielfiguren auswählen und den Sandkasten gestalten. Dann haben sie die ersten Szenen gespielt.

Nach einem Script oder Spielszenarien, die Sie vorgegeben haben?

Nein, das kam alles von den Kindern. Sie schöpften das aus sich und aus den Objekten. Die nächste Runde wurde mit der 360 Grad-Kamera gefilmt, und sie konnten sich das auf dem Livestream an der Wand angucken. Danach suchten sie sich eine Spielfigur aus,

mit der sie erst einmal die Welt durchliefen. Das filmten wir ab, stellten danach die VR vor und erzählten, dass wir alles, was gespielt wird, aufnehmen und auf die VR-Brillen streamen können. Sie spielten wieder und konnten sich dann das Geschehen in VR angucken. Das alles wurde jeweils in drei Durchgängen gemacht. Und danach gab es etwa eine Stunde Zeit, an der jeweils eigenen Szene, der jeweils eigenen Welt zu arbeiten.

Welche Figuren und Objekte haben sich für das Spiel mit der 360-Grad-Kamera als besonders praktikabel herausgestellt?

Das waren Objekte, die eine klare Oberfläche haben, damit es von der Auflösung her gut funktioniert. Diese Minecraft-Optik hat gut funktioniert, klare rechteckige Blöcke. Alles was transparent war, nicht stark glänzt, war gut. Und Sachen, die nicht so viel abdecken. Lieber baut man eine Wand aus lauter kleinen Elementen, bei denen Lücken bleiben, als dass man durchgehende Hintergründe nimmt.

Welche Erfahrungen haben Sie bei der Transformation vom analogen Spiel im Sandkasten zur Aufzeichnung und Projektion an der flachen Wand bis hin zum virtuellen Immersionserlebnis gemacht? Was hat da an Figurenführung gut funktioniert, was nicht?

Was sehr schnell klar wurde: Das ist kein Guckkastentheater. Die erste Idee ist immer: Da ist das Publikum und deshalb spielt man in eine Richtung. Aber in der VR will man der Figur folgen. Wenn man sich umdreht oder etwas nach links geht, und da passiert gar nichts mehr, ist das nicht interessant. Von oben zu kommen ist hingegen magisch. Wir haben überhaupt viel mehr die gesamten drei Dimensionen bespielt. Außerdem wurden ganz viele Sandstürme gemacht. Das sah einfach toll aus, weil es von allen Seiten kommt. Wichtig ist auch: Ich muss einem Objekt oder einer Figur folgen können, deshalb sollten die Bewegungen langsamer sein.

Wollen Sie in Zukunft VR-Produktionen machen? Oder ist das Workshop-Format einfacher, auch wegen der stärkeren Interaktion?

An VR-Produktionen oder das Einbetten von VR-Momenten in einzelne Produktionen dachten wir immer

mal wieder. Allerdings ist VR immer noch ziemlich teuer. Und es ist auch sehr zeitintensiv, diese ganzen technischen Strukturen aufzubauen.

Unsere Hauptinteresse liegt deshalb gegenwärtig weniger in VR-Produktionen als darin, herauszufinden, welche Formen uns in unserer künstlerischen Arbeit helfen können.

Was hat sich bislang als künstlerisch hilfreich herausgestellt?

Für mich ist bereits der performative Akt, eine VR-Brille aufzusetzen, interessant – als Handlung, sich ein Objekt aufzusetzen, das einen woanders hin transportiert. Darin steckt, glaube ich, sehr viel Potenzial. Was wir gemacht haben, war ja noch nicht einmal großartig digital. Es war einfach nur abgefilmt. Aber dieses Versprechen, diese Behauptung ist einfach magisch. Auch das Beobachten der anderen Menschen in VR ist interessant. Die Schnittstellen, an denen man sich weder komplett in der einen noch in der anderen Welt bewegt, beinhalten unglaublich viel Potenzial.

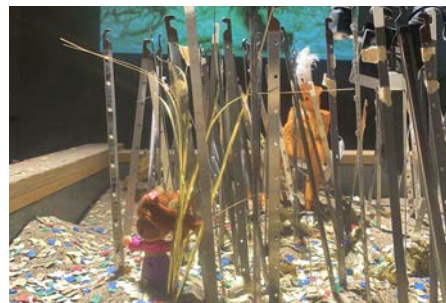
Was hat das Programm KONFIGURATION ermöglicht?

Einmal war überhaupt das Geld für die gesamte Technik vorhanden, und auch der Raum und die Zeit. Wir konnten mit größerem technischen Aufwand mit dieser besonderen Altersgruppe arbeiten. Sie wird sonst selten angesprochen mit digitalen Projekten. Ab dem Alter von 14 Jahren gibt es digitale Formate. Aber für die Jüngeren, die alle Smartphones haben, Fortnite spielen und TikTok gucken, gibt es das nicht – und wenn, dann sind es Präventionsprojekte. Hier konnten wir aber sagen: Es ist gutes Wissen, das ihr aus den Videospiele mitbringt. Ihr seid Expert*innen. Das hat das Projekt möglich gemacht. Was ich mir für die Zukunft noch wünschen würde, was jetzt erst im Ansatz möglich war, ist, mit den Kindern herauszufinden, was sich von diesen Superheldenerfahrungen aus den Videospiele in den Alltag übertragen lässt, in dem die meisten ja eher keine Superhelden sind. Daran anzuknüpfen, mit diesen Spielerfahrungen zu operieren, wäre schön. Dazu hat in den drei Stunden Workshop die Zeit einfach nicht gereicht.

_DAS INTERVIEW FÜHRTE TOM MUSTROPH

THEATRE OF RESEARCH | FUNDUS THEATER

SPIELEWELTEN



Fotos: Dorothee de Place, Christopher Weymann

Gründungsjahr und -ort:
1980, Hamburg

Arbeitsort:
Hamburg

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte weil im Figurentheater Dinge und Menschen gleichberechtigt agieren. Der Darstellungsprozess bekommt eine fast universale Ausdehnung: Es entsteht eine eigene Welt, in der sich die Rollen, Funktionen und Bedeutungen neu verteilen, es entwickelt sich eine Sprache, in der belebte und unbelebte Wesen miteinander kommunizieren, und es entsteht auch eine eigene Logik, die Text und Bewegung, Material und Farbe, Beleuchtung und Bühnenbild zu einem in sich schlüssigen, für ein Publikum zugänglichen Ganzen fügt. Wie wir Bilder und Geschehen verweben, bietet Ansatzpunkte für Entdeckungen, die über den Rand des Theaters hinausgehen.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren, ein intergenerationelles Workshop-Format zu erarbeiten, bei dem Kinder eigenständig handlungsorientiert die Bausteine einer Inszenierung entwickeln und diese als Macher*in, Forscher*in und Zuschauer*in erleben. Dabei wird der digitale Raum niedrigschwellig als Handlungsspielraum angeboten. Wir wollten altersgerechte Formate für die 6- bis 12-Jährigen entwickeln, die sonst selten als Macher*innen einer digitalen Welt angesprochen werden. Wir nehmen die These der »Digital Natives« ernst und fordern sie schon früh als Kreative. Indem wir digitale Welten den narrativen Welten des Theaters nahebringen, loten wir die reflektierenden Möglichkeiten zwischen Machen und Betrachten aus.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, mehr als einen reinen Übersetzungsprozess vom Analogen ins Digitale. Wie wird etwas Analoges digital? Was sind digitale Zeichen? Als ein Autor*innentheater, das alle Zeichen des Theaters bei seinen Stückentwicklungen zunächst gleichrangig im Austausch mit dem Publikum betrachtet, setzen wir auf einen transdisziplinären Ansatz: Bereiche wie Ton, Text, Licht, Bühnenbild, die Verkörperung der Rolle bilden ein »Paradies der Zeichen«. Hier zeigt sich, unter der jeweiligen Fragestellung der Inszenierung, welche Elemente sich als Figur entwickeln. Dazu haben wir Digitalität als einen dieser Bereiche betrachtet. Für uns ist die Digitalisierung von Figuren- und Objekttheater zum Beispiel die performative Handlung eine

VR-Brille aufzusetzen, die Holzbauklötze, die die Ikonographie von Pixeln widerspiegeln, ein Sandkasten, der abgefilmt und vergrößert zu einer Mondlandschaft wird.

Hinsichtlich digitaler Technologien arbeiten wir seit 2018 in ersten Formaten mit Digital-Künstler*innen vor allem mit Augmented Reality, Social Media als künstlerischem Medium und Virtual Reality. Besonders die Zusammenarbeit mit der visuellen Hackerin Gloria Schulz hat uns für »Spielwelten« inspiriert. Zudem kooperieren wir seit Jahren mit dem »PLAY – Creative Gaming Festival« und konnten dessen künstlerische Leiterin Christiane Schwinge für die Zusammenarbeit gewinnen. In diesem Projekt hat sich bestätigt, dass die technische Recherche- und Entwicklungsphase sehr zeitintensiv ist, einen transdisziplinären Austausch benötigt und eine große Frustration vor dem PC verlangt, bevor man inhaltlich und künstlerisch arbeiten kann. Dabei haben wir auch gelernt: Nicht alles was technisch möglich ist, ist inhaltlich und ästhetisch ansprechend für das Vorhaben. Zudem konnten wir Menschen erreichen, die sich sonst wenig für Objekt- und Figurentheater interessieren. So hatten wir junge Fortnite-Spieler als Teilnehmer, die am Ende begeisterte Figurenspieler wurden!

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, eine intensive Entwicklungsphase durchzuführen und die Technik zu finanzieren, die für dieses Vorhaben notwendig war. Zudem konnten wir unseren Austausch mit Künstler*innen im Bereich der Digitalität weiter vertiefen.

Projektbeteiligte:

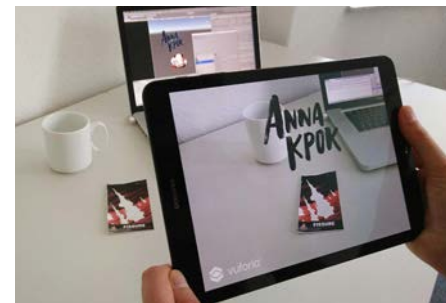
Sylvia Deinert – Künstlerische Leitung/
Figuren und Objekte
Tanja Gwiasda – Beratung Objekte
Hannah Kowalski, Josina Lepper – Durchführung
Workshop
Alexander Nhan – Technik Digital
Gloria Schulz – Beratung Digital
Christiane Schwinge – Workshopleitung
Christopher Weymann – Projektleitung
Nicolas Wolf – Technik Analog, Durchführung
Workshop

KONTAKT

www.fundus-theater.de
www.vernetzung.fundus-theater.de

ANNA KPOK

MULTI-LAYERED THEATRE – AUGMENTED REALITY UND INTERAKTIVE OBJEKTE



Fotos: Heike Kandalowski

Gründungsjahr und -ort:
2009, Bochum

Arbeitsorte:
Mülheim a.d. Ruhr, Bochum, Dortmund, Berlin

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil wir den Spiel- und Bühnenraum digital erweitern wollen und animierte Objekte darin als inhaltlich-narrative Elemente einbinden.

Eines der Ziele der Recherche und des Workshops war es, das Konzept der Augmented Reality daraufhin zu befragen, ob es sich als Handlungsträger in Theater-Games und anderen Theaterformen, in denen die Objekte und ihre Beziehungen zu Zuschauer*innen und Spielenden eine besondere Rolle spielen, eignet. Zum anderen stellte sich uns die Frage, wie die Objekte der Spielumgebung noch stärker als bisher als eigenständige Akteur*innen in den Blick genommen werden können. Wie können also aus den interaktiven Objekten der bisherigen Theater-Games wirklich »mitspielende« Elemente werden?

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, mit Hilfe von Augmented Reality-Technik neue Möglichkeiten für den interaktiven Umgang mit Objekten zu eröffnen. So können durch die eingefügte digitale Ebene aus einfachen Dingen fantasievolle Objekte entstehen, die die Spieler*innen zwar nicht verändern, die aber die Erzählung einer neuen Welt unterstützen können.

Als digitale Technologie setzten wir zum ersten Mal Augmented Reality ein, um digital animierte Objekte in unsere künstlerischen Settings einzubinden. In mehreren Workshops konnten wir als Kollektiv sowie aus den Perspektiven verschiedener Gewerke (Spieldesign, Dramaturgie, Bühne, Ausstattung, Text, Animation und Video) die Verschmelzung von Objekten und Screens durchdenken und ersten Tests unterziehen. Zuvor hatten wir bereits mit anderen digitalen Medien und Themen in unseren Performances gearbeitet.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, die Beschäftigung mit Augmented Reality, interaktiven Objekten und dadurch mit den neuen Möglichkeiten des Multi-Layered Theatre. Diese Auseinandersetzung ist mit dem Workshop keinesfalls abgeschlossen, sondern hat für uns gerade erst begonnen. Durch die Erkenntnisse des Workshops konnte das kommende Anna Kpok Projekt »Shell Game – Lost in Paranoialand« weiter ausgearbeitet werden. In dieser Inszenierung wird AR erstmals in einer Anna Kpok Produktion zum Einsatz kommen und die Überlegungen aus diesem Projekt werden weiter entwickelt.

Projektbeteiligte:
Klaas Werner – Mediendramaturgien
Kirsten Möller, Kristin Naujokat – Gamedesign
Anna-Lena Klapdor – Narration
Kathrin Ebmeier – Raumgestaltung
Emese Bodolay – Ausstattungskonzepte
Grit Schuster – AR, Interaction-Design
Almut Pape – Dramaturgie, Video

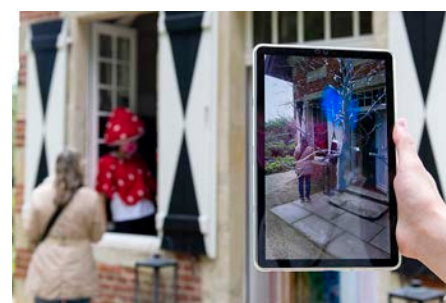
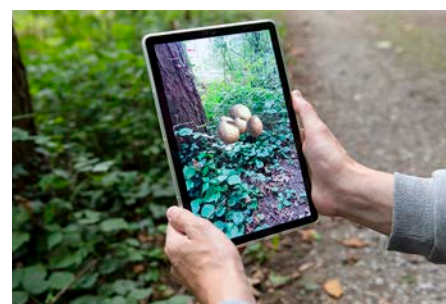
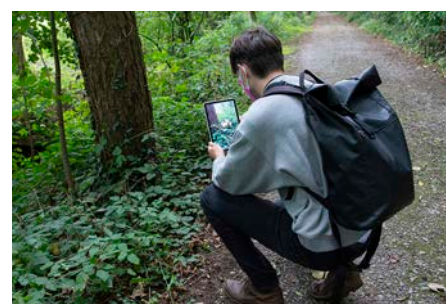
KONTAKT
www.annakpok.de

VIRTUELLESTHEATER

CALLING OCCUPANTS FOR INTERPLANETARY CARE – EIN AUGMENTED REALITY SPIEL



Fotos: Center for Literature/Sabrina Richmann, Grafik: virtuelletheater



Gründungsjahr und -ort:
2015, Berlin

Arbeitsorte:
Berlin, Münster

Wir animieren Objekte, weil wir Objekten und Materie eine eigenständige Handlungsmacht zuschreiben. Durch die Zusammenarbeit mit diesen non-human agents werden wir angeregt, unseren anthropozentrisch geprägten Blick auf die Welt zu hinterfragen.

Inhalte und Ziele unseres Projektes waren, das Verhältnis zwischen dem Menschen und seiner Mitwelt zu beleuchten. Die seit der Aufklärung vorherrschende Trennung zwischen der vernunftbegabten Menschheit und der »wildem« zu zähmenden Natur bildet die Grundlage für Ausbeutung natürlicher Ressourcen innerhalb eines kapitalistischen Systems. Das Ziel des Projektes ist es, diese Trennung sichtbar zu machen und vorübergehend aufzuheben. Hierfür haben wir unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten in und mit der Natur als Handlungsraum entworfen. Zwischen diesen kann sich das Publikum mit Hilfe von Tablets und einem Augmented Reality-Spiel frei bewegen und so die virtuell entstehende Welt beeinflussen. Außerdem ist es unser Ziel, durch die Nutzung neuer Technologie ein anderes Verständnis für die nicht-menschliche Mitwelt zu erwirken.

Digitalisierung in Bezug auf Objekttheater bedeutet für uns, dass auch Objekte ohne physische Entsprechung Instrumente unserer performativen Operationen sein können. Auch ein News-Feed kann ein Objekt sein. Gleichzeitig muss nach wie vor der Bildschirm (oder ein anderes Interface) als vermittelndes Objekt fungieren, um eine direkte Interaktion mit den virtuellen Objekten überhaupt möglich zu machen. Der Versuch, diese Schwelle aufzuweichen oder gar zu überwinden, ist unser weiterführendes Unterfangen.

Als digitale Technologien setzen wir Augmented Reality und GPS-basierte Ortungsfunktionen ein. Dabei geht es sowohl um die Erweiterung des menschlichen Blicks und der subjektiven Wahrnehmung mittels digitaler Inhalte als auch um die Nutzung alltäglicher Technologie in performativen Kontexten. Da Augmented Reality bisher eher selten gebraucht wird, führt allein der Einsatz der Technologie zu interessanten Erlebnissen beim Publikum. Unsere Erfahrung ist, dass digitale Technologien intuitiv zuallererst von einem jüngeren Publikum begrüßt werden. Wir versuchen uns deswegen explizit an der Vermittlung dieser Medienform auch für ein älteres Publikum.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, unser aktuelles Forschungsinteresse mit einem Projekt für Publikum zu verbinden und die Zusammenarbeit mit dem Center for Literature in Münster zu vertiefen. Wir konnten damit ein digitales Projekt mit der Erfahrung der ortsspezifischen Natur verbinden – und trotz Corona zur Aufführung bringen. Es ermöglichte uns, in Zeiten von neu entstandener Prekarität weiterhin künstlerisch tätig zu sein. Wir konnten zudem an Formen forschen, die alternative Zuschauerzahlen und Anwesenheitszeiten zulassen – anders als in klassischer Theaterarbeit üblich. Es gestattete uns auch die Finanzierung der notwendigen Technik.

Projektbeteiligte:

Fabian Raith – Pfadfinder, Hacker, Brillenschlange, Programmierung, Regie
Janne Nora Kummer – Alleskönnerin, Thunderbirdhasserin, Supermodel, Programmierung, Regie
Max Gadow – Schönste Haare, Naturfreund*in, Pilzfan, Dramaturgie, Regie

KONTAKT
www.virtuelletheater.net

PROBENPROZESS MIT ROBOTER-»DIVA«

INTERVIEW MIT IRIS MEINHARDT UND MICHAEL KRAUSS, »ELIZA – UNCANNY LOVE«

Bei »ELIZA – Uncanny Love« gibt es gleich ein ganzes Bündel an Themen. Ein künstlicher Mensch wird aus Roboterteilen geschaffen – eine Art Digitalisierung des antiken Pygmalion-Mythos. ‚Eliza‘ wurde aber auch die erste Künstliche Intelligenz genannt. Es geht weiter um das Verhältnis von Mensch und Maschine, um Gefühle, um die Vermenschlichung von Technik sowie die Souveränität oder eben Nicht-Souveränität des artifiziellen Konstrukts. Wie war da der thematische Entwicklungsweg?

Iris Meinhardt: Der Ausgangspunkt war: Jemand baut sich selbst sein »ideales« Gegenüber. Dann sind wir ziemlich schnell auf die Pygmalion-Geschichte gestoßen, in der sich der Bildhauer seine Idealfrau aus Elfenbein schnitzt. Es ging uns auch um die Reibung mit dem alten Bedürfnis des Menschen, sich zu duplizieren. Da ist vielleicht sogar ein Drang, Gott gleich zu sein.

Wie war das Verhältnis von Inszenierungsprozess und Bauprozess? Hatten Sie von vornherein klare Vorstellungen davon, was der Roboter können soll? Oder hat sich das parallel entwickelt und die jeweiligen Könnenszustände des Roboters haben dann die Inszenierung geprägt?

Michael Krauss: Das waren parallele Prozesse. Wir hatten vorher schon Stücke mit Robotern gemacht, wussten also ein bisschen, worauf wir uns technisch einlassen. Uns war auch klar, dass wir das selber bauen und nicht in Auftrag geben. Aber viel wichtiger war, dass wir die Idee hatten, dass der Spieler sich im Stück einen kompletten Roboter baut. Und uns war klar, wir können mit unseren Mitteln keinen Roboter bauen, der nachher über die Bühne laufen kann, sondern nur einzelne Objekte wie einen Arm oder eine Hand.

Also haben die technologischen und finanziellen Grenzen auch die Inhalte mitbestimmt?

Michael Krauss: Ja, klar. Im Probenprozess hatten wir

anfangs nur einen Arm zur Verfügung. Es war dann aber auch spannend, eine Szene nur mit diesem Arm zu machen. Und weil der Roboter mit dem Spiel mitwuchs, sind wir viel intensiver in diese Szenen mit nur einzelnen Teilen eingestiegen. Im Prinzip lief der Bauprozess des Roboters parallel zur Entwicklung des Stücks.

Iris Meinhardt: Es ist natürlich auch sehr reizvoll für den*die Zuschauer*in, dass der Spieler eine Beziehung mit dem Arm oder den zwei Beinen des Roboters eingeht und der Rest eigentlich im Kopf der Rezipierenden passiert. Das lässt viel Raum für die eigenen Fantasien.
Michael Krauss: Wir haben witzigerweise auch gemerkt: Je mehr wir ihn zusammenbauen, desto stärker rückt er in die Ferne. Er kann eigentlich immer mehr, hat immer mehr Servomotoren, aber er rückt immer mehr in Distanz zu seinem menschlichen Spieler.

Da sind wir dann beim »Uncanny Valley«, dem unheimlichen Tal, oder der Akzeptanzlücke, die entsteht, wenn ein Roboter dem Menschen immer ähnlicher wird und am Ende so ähnlich ist, dass die Enttäuschung über die dennoch vorhandenen Unterschiede ganz plötzlich immens steigt. Das ist ja auch im Stücktitel »Eliza – Uncanny Love« aufgegriffen.

Iris Meinhardt: Genau. Diese Enttäuschung fand ich interessant zu untersuchen. Die Suche nach dem Ideal und damit verbunden, zwangsläufig, die Enttäuschung. Aber auch eine Angst vor Nähe. Eliza rückt unserem Protagonisten zu nahe, indem sie anfängt, ohne dass er das programmiert hätte, unangenehme Fragen zu stellen. Unser Pygmalion sehnt sich nach Nähe, flieht sie aber auch und entschließt sich, den Roboter wieder zu zerlegen.

Arm und Hand waren ungeheuer beweglich. Wieviele Servomotoren haben Sie da eingebaut?

Michael Krauss: Im Arm sind es insgesamt fünfzehn. Es war allein für jeden Finger je ein Motor. Und dann gibt

es ganz viele Rotationsgelenke. Es war spannend zu überlegen, welche Bewegungen ein menschlicher Arm kann. Das hätten wir auch gern in unserem Roboterarm gehabt. Wir mussten aber Kompromisse eingehen, weil der Arm immer schwerer wurde, je mehr Motoren und Gelenke wir einbauten.

Auch das Programmieren wurde immer komplexer. Am Ende hatten wir 60 Motoren, für die es je eine eigene Spur im Programm gab. Wir haben dann nicht mehr nur realistisch programmiert, sondern eher geschaut, was sich ästhetisch aus gegenläufigen Bewegungen ergibt. Der Arm hat durch seine Bauweise eigene Möglichkeiten an Bewegungselementen. Mit denen haben wir dann experimentiert. Es gab auch lange Phasen, in denen ich mit unserem Tänzer Ludger Lamers allein programmiert habe und wir dann die Bewegungen von Mensch und Roboter verglichen haben, wann eigentlich eine Bewegung des Roboters lebendig wird und wann sie bei ihm als Spieler ist.

Iris Meinhardt, was waren für Sie die wichtigsten Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen dem Choreografieren eines Roboters und eines menschlichen Tänzers?

Iris Meinhardt: Man braucht viel Geduld, um einen Roboter zu choreografieren. Jede Bewegung muss erst einmal programmiert und überprüft werden. Oft tut die Technik nicht, was sie soll. Dann muss man wieder von vorn anfangen, weil das Programm abgestürzt ist oder ein Servo abgebrannt. Ein Tänzer kennt sein Bewegungsrepertoire. Er kann Angebote machen. Ein Roboter ist eher wie eine Figur im Figurentheater oder im Animationsfilm. Man muss sehr genau wissen, welche Bewegung drückt was aus, und welcher Winkel führt wiederum zu einem anderen Ausdruck.

Eliza ist also weniger Mitspielerin, sondern eher ein Objekt, das animiert wird?

Iris Meinhardt: Ja, man braucht ein detailliertes Storyboard und sehr viel Klarheit darüber, was man in der Szene möchte.

Wobei in der Zukunft ja so eine Art Staatliche Ballettschule für Roboter denkbar wäre, die ausgebildete Tanzroboter auf den Markt wirft, die man dann choreografieren kann, und die aus ihrem dann sicher immensen Bewegungsrepertoire algorithmisch schon mal etwas vorschlagen können. Ist das eine schöne Vorstellung?

Michael Krauss: Ich glaube, wir sind noch Jahrzehnte bis Jahrhunderte entfernt von solcherart Tanzrobotern.

Momentan schlurften Roboter, selbst die von den High-Tech-Firmen, eher vor sich hin. Der aufrechte Gang ist auch für sie eine der größten Herausforderungen.

Iris Meinhardt: Allerdings gibt es schon wahnsinnig faszinierende vierbeinige Roboter, die sich extrem geschmeidig bewegen können.

Michael Krauss: Genau, das wäre der andere Weg: über andere Roboter ganz eigene ästhetische Bewegungen zu entwickeln. Ein Roboterarm kann höchstästhetische Bewegungen ausführen, die ein menschlicher Arm nicht kann. Ich kann mir gut vorstellen, dass es ganz andere Tänzer/Roboter gibt, mit vielleicht zehn Armen und 20 Beinen. Das finde ich denkbarer und reizvoller, als den perfekten Tänzer nachzubauen.

Wie viel Entwicklungszeit steckte in Eliza – und wie viel ist es im Vergleich zum klassischen Puppen- und Objektbau?

Michael Krauss: Letztendlich ist es ähnlich wie beim Figurenbau, weil man auch dort ja Gelenke baut. Jetzt kommt noch die Programmierung hinzu, die Elektronik, das braucht dann schon einige Zeit mehr.

Iris Meinhardt: Es ist eine Entwicklungsarbeit. Wir wussten ja nicht, welche Lösungen wir finden würden. Das ist schon viel mehr Aufwand. Und das betrifft nicht nur den Bauprozess, sondern auch die Proben selber. Man muss immer wieder auf die Technik, die ja eine echte Diva ist, Rücksicht nehmen.

Eliza war eine Diva?

Iris Meinhardt: Definitiv. Wir mussten uns alle nach ihr richten!

Michael Krauss: Genau, sie saß da, und plötzlich waren zwei Stunden vorbei, bis ihr Knieservo ausgetauscht war. Erst dann erst war sie bereit weiterzuarbeiten. Vorher ging gar nichts.

Eliza ist auch größer als der Tänzer. War das von Anfang an beabsichtigt, ihr größere Macht und Präsenz zukommen zu lassen?

Iris Meinhardt: Ja, wir wollten, dass er ein bisschen zu ihr hochschauen muss, um zu zeigen: Man erschafft etwas, was man danach nicht mehr so im Griff hat. Diesen Aspekt wollten wir aufgreifen. Denn es ist ja enorm, was an Entwicklungen passiert, vor allem im Militärssektor. Wir Menschen machen immer einfach und überlegen erst hinterher: War das überhaupt so klug? Ich denke, es ist auch die Aufgabe von Theater, solche Diskurse aufzumachen.

_DAS INTERVIEW FÜHRTE TOM MUSTROPH

MEINHARDT & KRAUSS

ELIZA – UNCANNY LOVE



Fotos: Michael Krauss



Gründungsjahr und -ort:
2003, Stuttgart

Arbeitsort:
Stuttgart

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren es, einen humanoiden Roboter zu entwickeln, der in seine Einzelteile – Beine, Arme, Kopf – zerlegbar ist, so dass diese autonom ansteuerbar sind und mit dem Tänzer in einen Dialog treten können. Der Protagonist kreiert sich ein robotisches Gegenüber, das zunehmend komplexer wird.

»ELIZA« ist nach »ROBOT DREAMS« das zweite Stück bei dem wir mit Animatronics/Roboterobjekten arbeiten. Ausgehend von unseren Erfahrungen haben wir versucht, die Arbeit mit Roboterteilen zu vertiefen und auch Neues zu wagen.

Die Arbeit mit den Einzelteilen war überraschend und verstörend, wenn z. B. ein Roboterarm auf einen menschlichen Arm trifft und beide sich in synchronen Bewegungen zu einem ganzen Körper verbinden. Auch das Element des Bauens, Zusammenfügens und die Interaktion der Roboterteile haben sich als sehr spannende Spielelemente erwiesen. Dadurch entstanden intensive Momente zwischen Mensch und Maschine. Viele Fragen über die Qualitäten von menschlicher und robotischer Bewegung wurden aufgeworfen. Faszinierend war, dass die künstlichen Bewegungen des Roboters eine sehr starke, fast hypermenschliche Präsenz, entwickelten.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns die Suche nach einem Figurentheater 4.0.

Das Figuren- und Objekttheater hat sich als sehr visuelle Theaterform schon immer im Grenzbereich von Theater und Material/Maschinen/Bühnentechnik/Werken/Bildender Kunst bewegt, daher ist das Figurentheater prädestiniert, sich intensiv mit den Möglichkeiten und Unmöglichkeiten der Digitalisierung auseinanderzusetzen. Außerdem ist die Digitalisierung ein extrem aktuelles, brisantes und gesellschaftsrelevantes Thema, das es auf der Theaterbühne zu verhandeln gilt. Als digitale Technologien setzt unser Theaterensemble seit längerem Videoprojektionen und Livekameras/

interaktive Motion-Tracking-Videosysteme/Soundprocessing ein. Seit drei Jahren erforschen wir speziell die Verbindung von Robotik/Sensorik und Figurentheater/Tanz.

Die Arbeit mit Robotern bedarf sehr langer Bauprozesse, was in die Förderstrukturen für freies Theater nur schwer einzubinden ist. Dazu kommt ein hoher finanzieller Aufwand im Robotik-Bereich, in dem eigentlich mit extrem viel höheren Produktionssummen gearbeitet wird. Man muss also bereit sein, mit ungewöhnlichen Lösungen zu arbeiten, sehr viel Einarbeitungszeit zu investieren, da man bei der Theaterarbeit mit Robotern immer wieder in Zwischenbereiche kommt, in denen es keine wirklichen Experten gibt. Man arbeitet mit Prototypen, deren Tauglichkeit für den Dauereinsatz nicht wirklich abschätzbar ist. Gastspiele sind also mit einem hohen Risiko verbunden und bedürfen viel Vor- und Nachbereitungszeit für die Technik.

Hier liegt aber auch der besondere Reiz. Wir haben die Möglichkeit, ungewöhnliche Lösungen zu finden. Alles läuft in einer Hand zusammen und wird nicht auf zu viele Spezialisten verteilt. Durch das Unfertige, das Prozesshafte und Experimentelle lassen sich die gesellschaftlichen Prozesse der Technisierung und die scheinbar immer perfekteren, cleanen Maschinen der Industrielwelt hinterfragen.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, unser Projekt in der konzipierten Form umzusetzen und noch intensiver in den Bereich Robotik einzutauchen und neue Möglichkeiten für das Figurentheater auszuloten.

Projektbeteiligte:

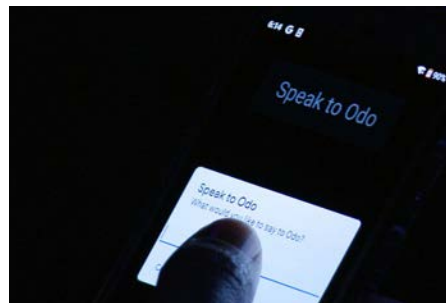
Ludger Lamers – Spiel/Tanz
Iris Meinhardt – Regie
Anna Illenberger »Kitz« – Livemusik/Voice
Michael Krauss – Szenografie, Robotikbau
Nils Bennett – Robotikbau
Nadja Weber – Licht/Video

KONTAKT

www.meinhardt-krauss.com

MOVINGIMAGES/CHRIS ZIEGLER

NO BODY LIVES HERE (ODO)



Fotos: Chris Ziegler

Arbeitsorte:

Karlsruhe, München (D) und Tempe (USA)

Ich animiere Puppen/Figuren/Objekte, weil ich als Architekt und Performer dynamische, interaktive und immersive Bühnen umsetzen will.

Inhalt und Ziel meines Projekts war es, einen KI-Charakter für das Theater zu schaffen. Wir nutzen Medien wie Hörspiel, Chatbot- und KI-Technologie, um durch die Handlung eines Stücks zu führen. Die Zuschauer*innen sind als Gesprächspartner*innen integriert in die Gestaltung der Kommunikation und der Handlung. Wir entwickelten außerdem eine interaktive choreografische Bühne mit Robotik, die von dem*r Zuschauer*in (mit) gesteuert wird.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für mich, die Möglichkeit eines direkten Dialogs mit dem Publikum zu erforschen. Es geht um Präsenz und direkte Mitgestaltung der Handlung durch Text, aber auch durch Bewegung im Raum. Mobiltelefone haben doch so tolle Sensoren...

Mit diversen digitalen Technologien arbeite ich seit 1995. Zuerst geschah dies am ZKM Karlsruhe in verschiedenen Projekten, meist mit Choreografen wie z. B. William Forsythe vom Frankfurt Ballett und Emio Greco vom Choreografischen Zentrum ICK Amsterdam. Dort kamen digitale Assistenzsysteme für das Training von Tänzer*innen und Choreografien zum Einsatz. Die Möglichkeit zur Entwicklung von sogenannten Echtzeitsystemen, dank immer schnellerer Grafikprozessoren, hat mich dazu angeregt, seit 2002 auch selber wieder auf der Bühne tätig zu werden und eigene Stücke zu entwickeln. Ich war zuletzt 2018 Mitglied des European Theater Lab der European Theater Convention (ETC) für das digitale Forschungsprojekt »Drama goes Digital«. Dort konnten wir eine Reihe von neuen Tools aus dem Bereich Augmented und Virtual Reality, GPS Navigation, location based Audiowalks und Chatbots direkt

in einer Theaterproduktion entwickeln und testen. movingimages ist interessiert, die Bühne als Dialogform zu entwickeln und immersive Erlebnisse im Theater zu schaffen, die durch die direkte Teilnahme und nicht nur durch die Anschauung ermöglicht werden.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, eine Arbeitsgruppe gründen (und bezahlen) zu können, die einen neuartigen narrativen Chatbot und eine interaktive Bühnenarchitektur entwickelte. Herkömmliche Chatbots arbeiten generell in zwei Kategorien: 1. Task based und 2. Theme based. Die Gesprächsverläufe sind in beiden Fällen entweder konvergent oder divergent. Für einen narrativen Dialog brauchten wir eine neue hybride, interaktive Erzählstrategie, die wir durch KONFIGURATION entwickeln konnten. Auch konnte die Steuerung der kinetischen Bühne von ODO durch das Publikum ermöglicht werden.

Projektbeteiligte:

movingimages ist ein loser Zusammenschluss von Künstler*innen unter der Leitung von Chris Ziegler. An ODO arbeiteten mit:
 Chris Ziegler – Projektleitung, Software
 Michael Hewel – Autor
 Hugo Paquete – Komposition, Musik
 Paula Rosolen – Choreografische Dramaturgie
 Tejeswa Gouda, Brandon Mechtley, Suren Jayasuriya, Ravi Bhushan, Karthik Kulkarni, Vishal Pandey, Connor Rawls, Ian Shelanskey, Dallas Nichols – Software
 Chris Zlaket – Elektronik

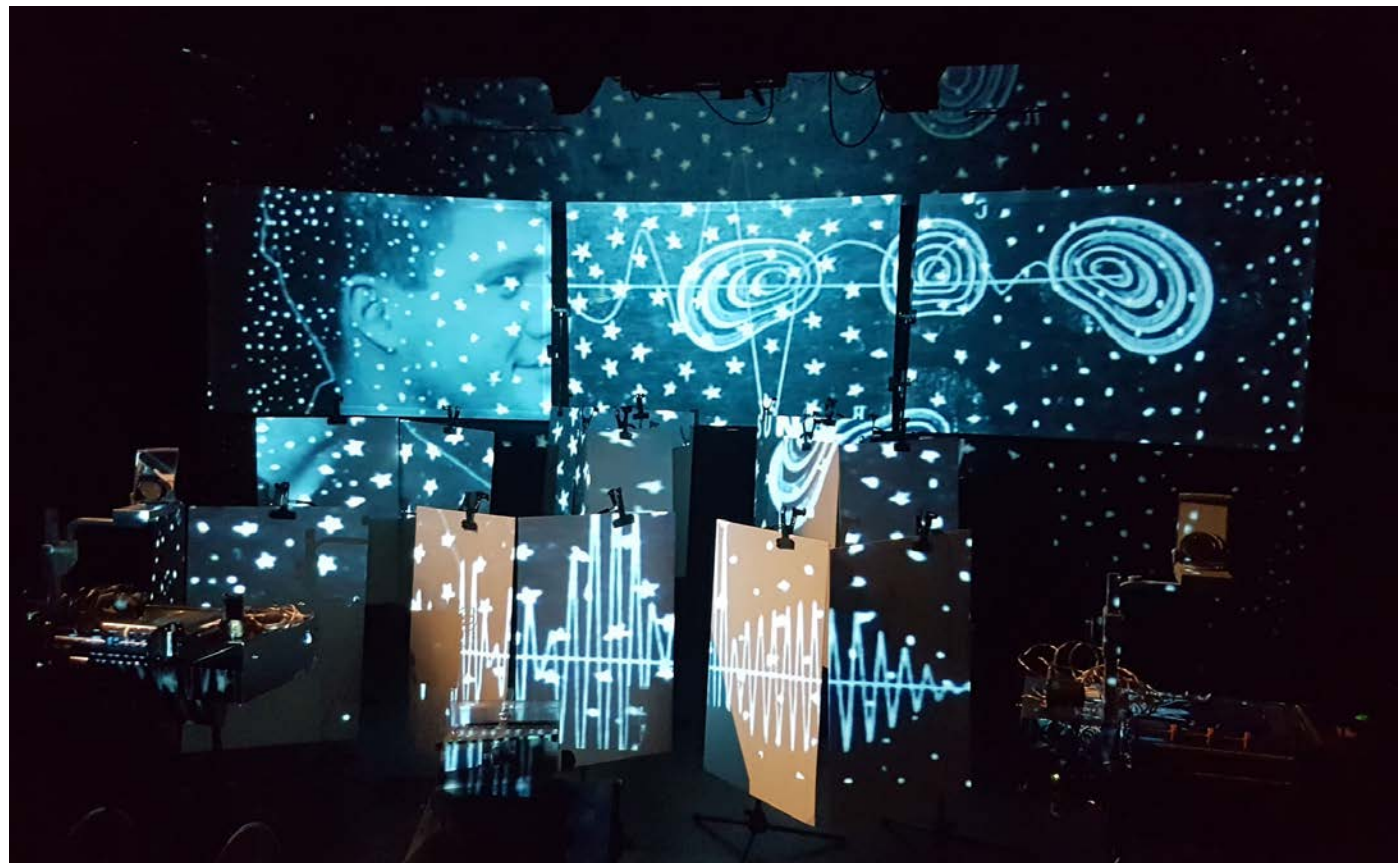
Unterstützt durch ZKM Karlsruhe (Hertz Labor), Arizona State University/Synthesis Center, Landesverband Freier Theater Baden Württemberg e.V. aus Mitteln des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst, Kulturreferat München und KONFIGURATION.

KONTAKT

www.movingimages.de

SPUTNIC/SCHAUSPIEL ESSEN

INF²ERNO



Fotos: Martin Kaufhold, sputnic

Gründungsjahr und -ort:

2004, Krefeld

Arbeitsorte:

Von Krefeld aus in die Welt. In diesem Falle: Essen.

Wir animieren Figuren, weil es eine Form von praktischer Magie ist.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren die Übersetzung von Dantes Jenseitsreise mit den Dystopien und Hoffnungen unserer Zeit und die technische Weiterentwicklung unserer Kunstform durch Mechatronik, Robotik und die Befreiung von störenden Strom- und Datenkabeln. Dabei untersuchten wir das Spannungsfeld zwischen dem Analogen, dem Digitalen und dem*in Performer*in und gingen der Frage nach dem Menschen 3.0, der transhumanen Einswerdung mit der Maschine, nach.

Digitalisierung in Bezug auf Figurentheater bedeutet für uns mehr Möglichkeiten. Und manchmal zu viele Möglichkeiten. Angst, dass es nicht funktioniert. Erleichterung, wenn es dann endlich funktioniert. Manchmal Reduktion. Manchmal ein überkomplexes Gewirr. Zauberei und Entzauberung. Freude und Stress. Alles in Allem bedeutete es für uns, einen weiteren wertvollen Mitspieler auf der Bühne zu haben.

Als digitale Technologie modifizierten wir u. a. den Overhead-Projektor. Bereits in unseren letzten LIVE ANIMATION CINEMA Produktionen, in denen gezeichnete Figuren von Schauspielern animiert, gesprochen, vertont und über analog/haptische Schnitt-Techniken zu einer filmischen Montage verbunden werden, gab es digitale Elemente, die das Schnittsystem der Tricktische steuerten. Für die aktuelle Produktion holten wir den Overheadprojektor ins (mindestens) 21. Jahrhundert, indem wir ihn mit klarem, kaltem 10.000 Lumen LED-Licht, Akkus und einer Funksteuerung

ausstatteten. Dadurch konnten wir unsere Animationsfiguren und visuellen Elemente automatisiert und vom Regiepult aus ansteuern. Eigentlich blieben vom Original Liesegang-OHP nur Fresnel-Linse und Spiegel als vertraute Relikte übrig (die wir umso mehr ins Herz schlossen).

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, unsere Kunstform technisch und ästhetisch weiterzuentwickeln und ihre Grenzgebiete zu erkunden.

Projektbeteiligte:

Nils Voges – Text, Regie, Video, Künstlerische Leitung
 Malte Jehmlich – Code, Engineering, Künstlerische Leitung
 Alexey Ekimov, Kerstin Pohle, Sven Seeburg,
 Stephanie Schönfeld – Performance/Animation
 Silvia Brandt, Anna Malina – Illustration/Artwork
 Michael Dölle, Frieda Emmrich, Jakob Küper – Werkstatt Animationsplatten
 Michael Konstantin Wolke – Bühne
 Vanessa Rust – Kostüme
 Michel Schallenberg – Soundtrack, Kompositionen
 Kerstin Pohle – Kompositionen
 Reinhard Dix – Live-Ton
 Carola Hanusch – Dramaturgie
 Susanne Berthold – Produktionsleitung
 Christopher Fromm, Franka Pott, Kathrin Schobel – Regieassistenz
 Franziska Schweiger – Ausstattungsassistentin
 Luna Marie Blumenthal – Video
 Soira Bazzo – Sprecherin, Dante Italienisch
 Filippo Santarossa – Textregie, Dante Italienisch

KONTAKT

www.sputnic.tv
 www.theater-essen.de

WAGNERHOWITZ

SCHLEMIHL



Fotos: Mathias Völzke, Zeichnungen: Max Howitz



Gründungsjahr und -ort:

2019, Berlin

Arbeitsorte:

Schaubude Berlin, Freisprung Rostock, Radarfestival Potsdam, Theater Remise, Theaterhaus Berlin Mitte

Ich (Max Howitz) animiere Puppen, weil ich Puppenspieler bin. Als Solo-Künstler auf der Bühne erweitern sie meine Erzählmöglichkeiten enorm.

Inhalt und Ziel unseres Projekts war, klassischem Schattenspiel mit modernen und digitalen Mitteln eine neue ästhetische Form zu verleihen. Peter Schlemihl hat seinen Schatten beim Teufel gegen unendlichen Reichtum eingetauscht. Ein guter Deal? Wir reisen von der Romantik bis ins 21. Jahrhundert, einer leuchtenden, scheinbar schattenfreien Ära. Kerzen und Glühbirnen werden durch LED und Beamer ausgetauscht – im Rausch der Modernisierung kann nun nichts mehr anbrennen. PLAY ERROR! Der Beamer streikt. Alles gerät aus den Fugen im Digitalisierungsstrudel. Schattenlosigkeit als glänzendes Social Media Profil. Die mystische Bedeutung des Schattens wird dabei in ein gegenwärtiges Licht gerückt – als unbrauchbar. Spot on and smile.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns eine spielerische Erweiterung der ästhetischen und technischen Möglichkeiten, die bestenfalls als solche wahrgenommen wird, ohne die analogen Möglichkeiten in Förderung und Rezeption zu verdrängen. Des Weiteren eine Option, in eine Sprache einzutauchen und diese zu benutzen, die zum Kanon der Lebensrealität zukünftiger Zuschauer*innen gehören dürfte.

Als digitale Technologie setzten wir den klassischen Videobeamer ein. Regisseur Rico Wagner hat in eigenen Produktionen damit schon gearbeitet. In der Form und Benutzung war es jedoch für uns beide ein bishe-

riges Novum. Die Vielfältigkeit, mit der wir den Beamer als Licht- und Projektionsquelle nahezu mobil bedienbar auf die Bühne gebracht haben, war einerseits verführerisch und bereitete uns gleichzeitig enorme Probleme in der Ausführung. Auch das Abfilmen der Projektionen erschwerte eine qualitativ hochwertige Video- und Live-Aufnahmen-Produktion. Den Aufwand der Postproduktion aufgenommener Inhalte haben wir zudem stark unterschätzt, so dass wir bis an die Premiere heran noch intensiv mit der Ermöglichung dieser digitalen Inhalte beschäftigt waren.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, in Kooperation mit Stefan Wipplinger und Gilda Coustier zu treten und das Projekt mittels Handbeamer und ausgefeilter Bühnenkonstruktion technisch opulenter und raffinierter zu gestalten. Zusätzlich konnten wir durch Austausch mit anderen Teilnehmenden (kennengelernt bei dem Auftaktworkshop vom Fonds Darstellende Künste) technische Probleme erörtern und Lösungsansätze probieren sowie einen Einblick in die verschiedenen Herangehensweisen zum Thema Digitalisierung im Figurentheater erlangen.

Projektbeteiligte:

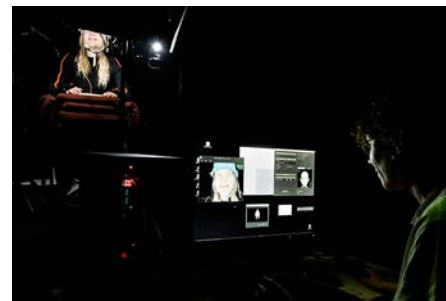
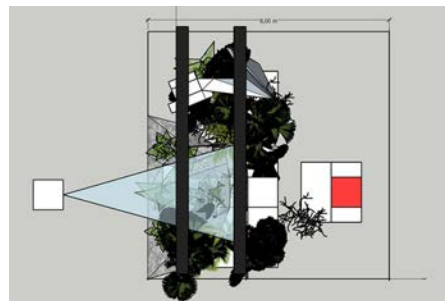
Max Howitz – Spiel
Rico Wagner – Regie, Videoschnitt
Stefan Wipplinger – Text
Gilda Coustier/manufaktor – Ausstattung
Mathias Völzke – Fotos
Octave-Emile Willan – Videodokumentation

KONTAKT

www.wagnerhowitz.com

STANGE PRODUKTIONEN

HARD FEELINGS



Fotos: Christian Schuller, Modelle: Jakob Engel

Gründungsjahr und -ort:
2016, Frankfurt am Main

Arbeitsorte:
Frankfurt am Main (studioNAXOS),
Mülheim an der Ruhr (Ringlokschuppen)

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil der Stoff des Projekts uns zu dieser Art von digitalem Objekttheater führte. Bezüglich des Verhältnisses Mensch-Tier, das in dem Kafka-Text, mit dem wir uns auseinandersetzen, befragt wird, schien es uns reizvoll, eine dritte Instanz einzuführen: die des Computers, der künstlichen Intelligenz.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren, mittels Motion-Capture-Technik das Verhältnis Mensch-Tier-Maschine in Szene zu setzen. Ein progressiver Humanismus darf Menschlichkeit nicht als Eigenschaft in Abgrenzung zum Tier denken, die man erlangen und die einem abgesprochen werden kann. Als Beitrag zu diesem Diskurs streben wir eine spielerische Übung darin an, nicht so genau zu wissen, was Menschsein bedeutet. Die Grenzen Mensch/Tier und Mensch/Maschine in Frage zu stellen, ist dabei vor allem eine sinnliche Angelegenheit, die Genuss daran ermöglicht, die Vorannahmen, die die Wahrnehmung des Verhältnisses von Menschen zu Tieren strukturieren, zu stören.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater scheint uns eine von mehreren Entwicklungen, die die Grenzen zwischen diesem und anderen performativen Formen verwischen. Wir arbeiten nicht im engeren Sinn in dem Genre und würden auch behaupten, dass viele Kolleg*innen, deren Arbeiten als Puppen-/Figuren-/Objekttheater bezeichnet werden, die Grenzen einer solchen Genreeinteilung in Frage stellen und überschreiten. Digitale Möglichkeiten verschärfen transdisziplinäre Tendenzen, weil sie Strategien, die typischerweise im Objekttheater Anwendung finden, in neuer Weise zugänglich und verfügbar machen, so dass sich eine Sichtweise, die Figuren, Puppen und Objekte eher als theatrale Mittel neben anderen und weniger als lediglich genrebildende Handwerke sieht, weiter plausibilisiert.

Als digitale Technologie setzten wir zum ersten Mal diese spezielle Tracking-Technik ein. Konkret werden die Bewegungen der Performerin durch einen Anzug, in den Magnete eingearbeitet sind, aufgezeichnet und an ein Animationsprogramm weitergeleitet. Zusätzlich wird die Mimik mit einer Kamera getrackt. Diese beiden Datenstränge, Bewegung und Gesicht, bilden den animierten Avatar. Unsere Erfahrung lässt sich schwer zusammenfassen. Man ist in so einem Prozess überdurchschnittlich viel damit beschäftigt, sich in die Technologie einzuarbeiten und herauszufinden, was zuverlässig machbar ist und was nicht. Insofern hat eine solche Arbeitsweise etwas durchaus Limitierendes. Es geht in dem Projekt aber eben auch zentral um die Technik, sie ist sozusagen die dritte Hauptakteurin im Hintergrund.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns überhaupt erst dieses Projekt, ohne KONFIGURATION wäre es nicht möglich gewesen. Obwohl Xsense, die diese Art von Tracking-Technik entwickelt hat, uns einen Rabatt gewährt hat, ist es einfach sehr teuer, mit einer »cutting-edge«-Technologie zu arbeiten, die noch nicht auf dem breiteren Markt verfügbar ist. Eine billigere Version des Projekts wäre aber kaum umsetzbar gewesen. Die günstigere Alternative Opto-Tracking, bei der Bewegungen via Kameras und Tracking-Points aufgezeichnet werden, wäre technisch so viel aufwändiger gewesen, dass ein irgendwie kreativer Probenprozess nicht möglich gewesen wäre.

Projektbeteiligte:

Judith Altmeyer – Performance
Jacob Bussmann – Musik und Performance
Jakob Engel – Bühne und Regie
Laila Gerhardt – Assistenz
Maylin Habig – Kostüme
Tobias Rauch – Statisterie
Carmen Salinas – Produktionsleitung
Philipp Scholtysik – Dramaturgie und Statisterie
Jan Philipp Stange – Regie

KONTAKT

www.janphilippstange.com
www.jakobengel.de
www.studionaxos.de

HECKE/RAUTER

PORTRAIT OF A GHOST



Fotos: Jascha-Bela Kretschmann, Falk Messerschmidt



Gründungsjahr und -ort:
2013, Leipzig

Arbeitsorte:
Leipzig, Berlin, NRW

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, weil sie im Zusammenspiel mit Performer*innen gängige Zuschreibungen und Wahrnehmungen von Lebendigkeit und Leblosigkeit neu zu verhandeln vermögen, indem ihnen beispielsweise über Dauer Widerstände entgegengesetzt werden.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren, sich der Vorstellung einer Welt zu widmen, die sich von physisch anwesenden Körpern verabschiedet hat. Ausgangspunkt war ein Gedankenexperiment von René Descartes: Auf der Suche nach Gewissheit über sich und alles Wahrgenommene imaginiert er die Welt eines vom Körper losgelösten Geists, in der er einzig im Denken und Zweifeln den Beweis der eigenen Existenz erfährt.

Rund 400 Jahre nach Descartes' fundamentaler Infragestellung des menschlichen Selbst- und Weltverständnisses scheint seine Vision des vom menschlichen Körper losgelösten Denkens in den Bereich des (technisch) Machbaren zu gelangen, sein imaginiertes Bruch von Körper und Geist Wirklichkeit werden zu können. In der Beschäftigung damit, welchen gegenwärtigen Transformationen das fragile Konstrukt von Körper und Bewusstsein unterliegt, welche Bruchstellen und Unschärfen die Wahrnehmung von Wirklichkeit und Virtualität erfährt und welche Hoffnungen und Wünsche diesen Umbruch begleiten, haben wir eine audiovisuelle Echokammer menschlichen Lebens entwickelt. Die szenische Installation »Portrait of a Ghost« erzählt von der Erblast und Utopie sowie der Lust- und Unlust, die mit der Erfahrung eigener Körperlichkeit einhergehen und lässt dabei die Zuschauer*innen selbst zum Teil einer Welt körperloser Stimmen und belebter Objekte werden: Mit Funkkopfhörern ausgestattet

betreten sie eine Nebellandschaft, die sich sukzessive ausbreitet und die Konturen des Raumes zum Verschwinden bringt. Licht strukturiert und rhythmisiert den Wahrnehmungsraum, verstärkt das Gefühl von Vereinzelung und Orientierungslosigkeit. Szenisch wird das Ende einer Reise erzählt, deren Protagonistin als gealterte Astronautin in Erscheinung tritt.

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutet für uns, eine Neu-Perspektivierung der Diskurse von Materialität, Körperlichkeit und Selbst- und Welterfahrung und eine Anregung zur Befragung eines im Wandel begriffenen (Selbst-)Bildes menschlichen Lebens.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns, im Zusammenspiel mit der Leipziger Soundkünstlerin Cornelia Friederike Müller eine interdisziplinäre Erforschung und Gestaltung eines audio-visuellen Erfahrungsraumes einer Welt vergänglicher Körper, die für die Heilandskirche Leipzig entwickelt und anschließend in Theaterräumen in HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden adaptiert wurde.

Projektbeteiligte:

Alisa M. Hecke – Co-Regie, Licht, Kostüm
Julian Rauter – Co-Regie, Soundtechnik
Cornelia Friederike Müller – Sounddesign
Franz Thöricht – Szenografie
Cornelia Golz – Bühnenplastik
Helga Sieler – Performance
Livi Mara Rosemann – Performance
Julia Berke – Sprecherin
Jonas Fürstenau – Sprecher

KONTAKT

www.alisahecke.com
www.jrauter.com

DATENSTRÖME, RELIGIOSITÄT UND EMOTIONEN MIT KI

INTERVIEW MIT JONAS KLINKENBERG, »THE TEMPLE«

Jonas Klinkenberg, »THE TEMPLE« war ein Mammutprojekt der Vernetzung. Wieviele Künstler*innen waren beteiligt, wie viele Objekte waren im Spiel?

Wir hatten 25 Stationen. Eine Person war angefragt pro Station, und die einzelnen haben dann weitere Künstler*innen hinzugezogen, so dass mehr als 30 Kolleg*innen beteiligt waren.

Wie groß war das Areal?

Insgesamt drei Etagen im Westflügel Leipzig. Es begann im Eingangsbereich. Dann ging es in die Bar, weiter über eine Treppe hinauf zu Bühne und Ballsaal und schließlich in den Keller. Dabei haben wir die Räume unterschiedlich bespielt. Der Keller war ein ruhiges Areal, in dem der Mensch sich einsam fühlen konnte inmitten der Technik. Die Treppen waren Transitionsräume. Und der große Saal war das Herz, der eigentliche Tempel.

Welche Vorschläge oder Aufgabenstellungen haben Sie an die Künstler*innen herangetragen? Im Konzept standen ja sehr große Fragen wie etwa: Was ist der Mensch im digitalen Zeitalter? Oder was macht eine reale Begegnung aus? Wurden diese Fragen dann auch den Künstler*innen gestellt?

Es war eigentlich andersherum. Wir haben diese Fragen, die im Konzept stehen, schon vorab mit einzelnen Künstler*innen entwickelt. Und es ging uns tatsächlich darum, was Digitalität und Digitalisierung mit dem Menschen machen. Viele Künstler*innen haben sich dann schnell auf das konzentriert, was sie spezifisch interessiert. Es kam zu solchen Zusammenhängen wie Datenströmen und Okkultismus, also wie bestimmte Formen von Digitalität und Digitalisierung Religiosität ersetzen. Andere haben sich damit beschäftigt, wie filigran Technik werden kann und dass sie immer am Rande des Kollabierens steht. Und ein dritter Komplex betraf die Frage, was ist denn überhaupt ein Mensch in dieser begehren Vision.

Ja, was war er denn, der Mensch in »THE TEMPLE«?

Als Besucher*in lief man ziemlich allein durch diese Welt. Es gab zwar Spuren von anderen Menschen, aber nur sehr wenig direkten Kontakt und viel weniger Liveperformances als ursprünglich geplant. Trotz dieser digitalen Trennung gab es aber auch sehr viel Persönliches und Emotionales.

Wie entstanden in diesem an Menschen armen, aber mit Technik und Objekten reich gefüllten Raum Emotionen?

Es war ein Spiel mit sehr vielen Formen. Natürlich war die Qualität der Begegnungen abhängig von sehr vielen Faktoren. Die lagen in den Arbeiten selbst, aber auch in den jeweiligen Betrachter*innen. Wir hatten Leute, die gestaunt haben, wie nah man sich bei dieser Kunst kommen konnte. Aber es gab auch Momente, in denen man sehr schmerzlich gemerkt hat, wie sehr es fehlt, dass kein Mensch da ist. Aber damit konnte man spielen. Es gab auch Momente, in denen sehr große Nähe entstand, in denen aber zugleich bewusst wurde, dass diese Tiefe, die man gerade erlebt, der oder die Nächste auch erfahren kann, dass diese Nähe also wie am Fließband produziert wird.

Das wäre dann das digitale Moment, die – möglicherweise – unendliche Reproduzierbarkeit emotionaler Zustände?

Genau. Es ging uns auch um das Erkunden, wie eine Künstliche Intelligenz etwas sehr Berührendes herstellen kann.

Wie gelang das?

Hannah M. Morris' Tarot-Roboter ist so ein Beispiel. Für einzelne Besucher*innen war dies außerordentlich verstörend. Denn sie wissen einerseits, dass es sich um auswendig gelernte Texte handelt. Man wurde auch nicht direkt angesprochen, nicht einmal angeguckt. Da saß eine Schauspielerin, die ganz bewusst nicht interagiert, die dies auch gar nicht versucht. Aber dann geschieht es,

dass diese zufälligen Tarotsprüche einen Nerv treffen. Das passiert ja auch manchmal bei den Sprüchen aus den Glückskeksen oder einem Horoskop oder eben dem echten Tarot. Man denkt dann: Woher weiß die das jetzt, dass das gerade mein Thema ist? Für uns war es interessant, herauszufinden, dass so etwas auch mit einem gefakten Roboter funktioniert.

Was ist ein gefakter Roboter?

In diesem Falle eine Schauspielerin, die einen Roboter spielt und dabei so emotionslos wie möglich bleibt.

Es gab in »THE TEMPLE« auch echte Roboter, veritable künstliche Intelligenzen. Was konnten die?

Birk Schmithüsen hat mit »SpeculativeAI/Exp #2 [conversation]« zwei unterschiedliche künstliche Intelligenzen zum Kommunizieren miteinander und mit dem Publikum ausgestellt. Das war eine hochkomplexe Programmierarbeit und High-End-Technologie. Die eine Kugel reagierte dabei auf Licht, produzierte selbst aber Töne. Die andere reagierte auf Ton, erzeugte selbst aber Licht. Über Intensitäten, Taktungen und Pausen konnten die beiden KIs dann miteinander kommunizieren. Das war nicht immer leicht erkennbar, wie oft bei dieser Art Kunst. Deshalb gehören zu Birks Arbeiten zwei erklärende Videos. Man konnte auch selbst eingreifen, indem man sich vor dem Sensor positionierte und Töne produzierte oder in eine Lichtschranke trat. Es kam dabei auch zu komischen Situationen, in denen einzelne Personen vor den KIs tanzten und dabei zwangsläufig Töne machten, auf die die KIs dann reagierten.

Das klingt wie die Vorwegnahme einer improvisierten Kontaktaufnahme mit extra-terrestrischen Lebensformen. Wie weitgefasst war die Bandbreite der Begegnungen in »THE TEMPLE« überhaupt?

Das ging von ganz analog körperlich bis hochtechnisch. Jan Jedenak, der in »OB SCENE – Bitte nicht berühren« selbst in einem Pflanzkasten hinter Glas steckte, bot Schröpftiegel an, die man an den eigenen Unterarm anlegen und sich so mit Jedenaks Körper verbinden konnte. Das hatte für einige Besucher*innen abstoßende Momente, für andere etwas sehr Intimes. Samira Wenzel bot mit »<3« die Möglichkeit, den eigenen Pulsschlag abzunehmen und ihn mit dem Beat von »THE TEMPLE« abzugleichen. Gwen Kyrg hat in »preaching to the

converted about DATA DEUS« die Form einer Predigt benutzt, um über Daten zu sprechen. Ausgehend von einer alltäglich anmutenden Geschichte aus Yuval Noah Hararis Buch »Homo Deus« beleuchtete sie die Parallelität von Religiosität und Digitalisierung. Die Performance endete mit einem von ihr komponierten Gospel. Die Themen, die man aus der Gospelmusik kennt, waren in den Kontext der Digitalisierung gebracht. Da ging es um Anbetung von Göttlichkeit, jetzt eben auf Digitalisierung bezogen. Und es endete damit, dass wir alle nur Datenfutter seien, nur dann wichtig, wenn die eigenen Daten in das System eingespeist werden können. Einige Leute sahen im Gesang einen ästhetisch sehr schönen Moment, andere freuten sich auch, dass nach den Wochen des Lockdowns endlich wieder eine menschliche Stimme im Raum live für sie sang, wieder andere regte der Inhalt des Gesangs, eben die Reduktion des Menschen zum Datenfutter, zum Denken an.

Wie stark war bei »THE TEMPLE« überhaupt die religiöse Komponente? Der Titel des Projekts verweist ja auf ein Gotteshaus.

Für mich klingt »THE TEMPLE« auch nach Nachtclub. Nicht umsonst haben wir das »THE« davorgestellt. Aber es hatte beide Aspekte, das Feiern, das sich versammeln, die Suche nach Spiritualität. All das war von Beginn an da.

Was deuten sich aus der Erfahrung von »THE TEMPLE« als Technologien der Zukunft für das Puppen-, Figuren- und Objekttheater an?

Uns ging es nicht in erster Linie darum, die zukünftigen Technologien für das Theater herauszufinden. So einfach ist das auch gar nicht. Es werden zwar immer Förderungen ausgeschrieben für eine digitale Bühne. Und natürlich leben wir in einer Zeit der Digitalisierung, aber digitale Mittel zum reinen »Selbstzweck« auf die Bühne zu bringen, das scheint mir wenig produktiv. Es geht vielmehr darum, Mittel zu finden und zu entwickeln, die das erzählen und ausdrücken können, was gewollt ist. Also die digitalen Mittel dahingehend zu prüfen, was sie im Bühnenkontext erzählen können. Ein Anliegen war es uns aber auch, eine Gegenposition zur Digitalisierung zu finden, also die analogen Mittel nach ihren Möglichkeiten zu befragen, über die Digitalisierung zu kommunizieren.

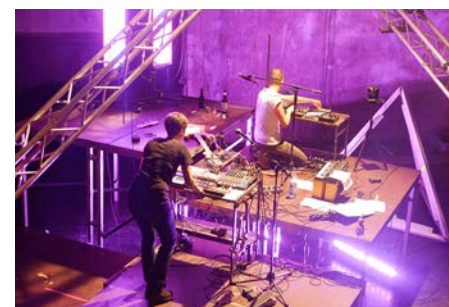
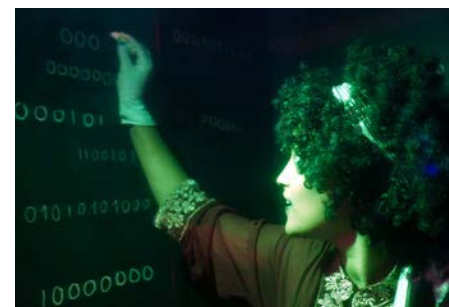
_DAS INTERVIEW FÜHRTE TOM MUSTROPH

LINDENFELS WESTFLÜGEL

THE TEMPLE



Fotos: Dana Ersing



Gründungsjahr und -ort:
THE TEMPLE 2020, Leipzig

Arbeitsorte:

Leipzig sowie Baden Baden, Berlin, Karlsruhe, Köln, Linz, London, Stuttgart, Wrocław

Wir animieren Puppen/Figuren/Objekte, die Bandbreite der Ansätze der beteiligten Künstler*innen ist jedoch derart groß, dass sie hier nicht angemessen beschrieben werden kann.

Inhalte und Ziele unseres Projekts waren, die Fragen, die die Digitalisierung aufwirft, zu bearbeiten. Das sind alte und neue, große und kleine, essenzielle und banale Fragen. Zentral für »THE TEMPLE« war die Frage: Was ist der Mensch im Zeitalter der Digitalisierung? Was »beten« wir an? Was bedeutet »ICH«? »THE TEMPLE« geht unterschiedlichsten Fragen nach – sucht das Digitale im Analogen, das Menschliche im Technischen, die Nähe in der Distanz, die Utopie in der Dystopie und alles vice versa. Wie können wir mit Mitteln des Figuren- und Objekttheaters, der Soundkunst, Theatermusik, bildender Kunst, des Tanzes, mit Menschen, Puppen, Maschinen und Automaten, mit Programmierung, künstlicher Intelligenz und Sensualität gemeinsam Fragen und Antworten suchen?

Digitalisierung in Bezug auf Puppen-/Figuren-/Objekttheater bedeutete für die verschiedenen an »THE TEMPLE« beteiligten Künstler*innen – bei aller Schwierigkeit, eine allgemeingültige Aussage zu treffen – gerade nicht zuallererst an die Mittel der Digitalität zu denken. Wir wollten inhaltlich auf die Suche gehen und die jeweils adäquaten Ausdrucksformen herausfinden. Digitalität im Figurentheater (und darüber hinaus) wurde nicht aus reinem Selbstzweck betrieben, sondern dann, wenn es inhaltlich, ästhetisch oder auf anderer Ebene Sinn macht.

Die eingesetzten digitalen Technologien reichen von komplexen Programmierungen und künstlichen Intelligenzen, bis hin zum analogen Spiel von normalerweise digitalen Prozessen. Das körperliche Erleben steht der technischen Fragilität gegenüber, der analoge Algorithmus der digitalen Religion – viele Künstler*innen haben vorher schon mit derartigen Techniken gearbeitet, sind aber auf die Suche gegangen nach neuen Möglichkeiten, ungeahnten Schnittstellen und neuen Kollaborationen.

Das Sonderprogramm KONFIGURATION ermöglichte uns überhaupt erst ein solches Projekt. Es ist aufgrund der sehr vielen unterschiedlichen Künstler*innen, Diskurse, Techniken, Ansätze und experimentellen Sollbruchstellen ohne Förderung undenkbar. Die zielgenaue Förderung für das Themenfeld Digitalisierung, mit der Option, auch die Grenzen der Sinnhaftigkeit der Digitalisierung des (Figuren-) Theaters zu beleuchten, machte »THE TEMPLE« möglich und legte die Basis für weitere Fördermittelakquise.

Projektbeteiligte:

Elena Lotti Astolfi – »A Belief of Existence«
Ulrike Biller – »Boudoir of Burlesque Empowerment«
Dana Ersing – »Analoges Influenzen – Eine Huldigung«
Sofia Flesch Baldin – »Triptychon«
Sonia Franken, Carla Jordão – »2 face«
Johannes Frisch, Charlotte Wilde – »(Theater-)Musik!«
Owain Griffiths – »Siffrrwd«
Benjamin Hohnheiser – »Zeitfenster«
Jan Jedenak – »OB SCENE – Bitte nicht berühren!«
Tim Josefski – »The Screen«
Li Kemme – »HEART – that I might never fail to tell you«
Jonas Klinkenberg – »ρεαυ λω υι σαζοιολ«/Projektleitung
Gwen Kyrg – »preaching to the converted about DATA DEUS«
Alexander Lorenz, Eva-Maria Schneider – »Mr Famoulus«
Martyrna Lorenc, Bernhard Pusch, Adriana Torres – »IXo-9«
Michał Matoszko – »Graphik«
Franziska Merkel – »Der Garten der Hundertjährigen«
Hannah M. Morris – »Analogue Tarot for Digital Life«
Katharina Muschiol – »Objekt: Wasser, Metall, Licht«
Thilo Neubacher – »my memory machine«
Clemens E. Reinelt – »Triptychon«
Matthew Robins, Tim Spooner – »The Transfer«
Christian Schmit – »Tempel im Tempel«
Birk Schmithüsen – »SpeculativeAI/Exp #2 (conversation)«
Franz Schroers – »Leck«
Michael Vogel – »AIR«
Samira Wenze – »<3«
Stefan Wenzel – »eon«/Projektleitung
Jim Whiting – »VOX1«

KONTAKT

temple.westfluegel.de

HYBRIDE GESELLIGKEIT IN PHYSISCH DISTANZIERTEN ZEITEN

DAS ABSCHLUSSSYMPOSIUM ZUM SONDERPROGRAMM KONFIGURATION

_VON CHRISTINA RÖFER UND TOM MUSTROPH

Zentrales Anliegen des Symposiums in den antiken Gründungstagen des Theaters war es, Geselligkeit herzustellen und Menschen zu versammeln. So sollte auch das Symposium zu KONFIGURATION die Künstler*innen und Gruppen, die unterschiedlichste Forschungsvorhaben, Workshop-Reihen, Experimentalanordnungen sowie ausgereifte Inszenierungen entwickelt hatten, zu einem Erfahrungsaustausch über ihre Arbeiten und Auseinandersetzungen mit digitalen Technologien versammeln und damit den Abschluss des Sonderprogramms darstellen, das im August 2019 mit einem ersten Kennenlertreffen im Rahmen der Figurentheaterkonferenz in Northeim begonnen hatte. Ein ganz und gar nicht digitales, sondern sehr analoges, wenn auch nur etwa 120 bis 160 nanometer kleines Wesen – damit selbst allerdings etwa 20 Mal größer als ein herkömmlicher Mikrochip – verhinderte dieses Versammeln allerdings. Um die Ansteckungsrisiken für alle beteiligten Künstler*innen und Organisator*innen zu minimieren und dennoch ein Maximum an Begegnung zu ermöglichen, wurde das Symposium in eine hybride Form überführt. An vier physischen Orten sowie dem virtuellen Ort einer Zoom-Konferenz trafen sich die Teilnehmer*innen.

Dabei war das Symposium gegliedert in Online-Formate für alle Beteiligten und analoge Formate für die Anwesenden in den vier Häusern, dem Theatre of Research/FUNDUS Theater in Hamburg und dem Theater der Nacht in Northeim – beides auch am Programm beteiligte Theater – sowie dem Figurentheaterkolleg in Bochum und dem tak – Theater Aufbau Kreuzberg in Berlin. Eröffnet wurde es im Rahmen einer Zoom-Veranstaltung am 7. September 2020 mit einer Begrüßung von Ute Kahmann, Vorstandsmitglied des Fonds Darstellende Künste und selbst Figurenspielerin. Daran schloss sich eine Pecha Kucha-Präsentation an, in der die Künstler*innen vertiefende Einblicke in die einzelnen Projekte gewährten, Figuren, Objekte und Werkzeuge vorstellten sowie einzelne Szenenausschnitte präsentierten und kommentierten. Wengleich das Format auch nur wenige Minuten Präsentationszeit pro Vorhaben zuließ, wurden schon hier sehr eindrücklich die verschiedensten künstlerischen Richtungen, aus denen die Beteiligten kommen, sowie die große Bandbreite der Projektergebnisse deutlich.

Den zweiten Tag eröffnete Isa Edelhoff am 8. September 2020 mit einem Online-Grußwort seitens der BKM, während Prof. Dr. Wolfgang Schneider, Vorstandsvorsitzender des Fonds, und Geschäftsführer Holger Bergmann dann vom Berliner tak aus die Teilnehmer*innen an den verschiedenen weiteren Veranstaltungsorten begrüßten.

In seiner Keynote thematisierte Tim Sandweg, Künstlerischer Leiter der Schaubude sowie Mitglied der Jury von KONFIGURATION, zunächst die Genderzuweisungen bei technischen Systemen. Er verwies auf Pflegeroboter, denen oft Weiblichkeit zugeschrieben wird, und Roboter, die sich durch unermüdliches Bewegen großer Lasten auszeichnen und gern männlich konnotiert werden. Sandweg konstatierte hier eine Fortschreibung von Genderstereotypen.

Als Ursache dafür machte er (auch) die binäre Struktur des digitalen Codes aus. Es gebe nur zwei Spannungs-

zustände – An/Aus –, codiert in den Ziffern 0 und 1 des binären Zahlensystems, das Grundlage aller (gängigen) Maschinensprachen ist.

Sandweg begrüßte andererseits Transformationsprozesse und Kombinationsmöglichkeiten, die durch diese Digitalisierung erfolgen. Er nannte unter anderem Auflösungen der Grenzen Mensch/Tier und Organismus/Maschine – allesamt Verflüssigungen und Hybridisierungen, die auch prägend für zahlreiche Projekte im Rahmen von KONFIGURATION waren.

In seiner Keynote wies Sandweg zugleich auf die sozialen Veränderungen durch die Digitalisierung hin – ein Themenkomplex, der ebenfalls von zahlreichen Projekten in analytischer Schärfe und szenischer Brillanz bearbeitet wurde. Sandweg benannte einerseits die Singularisierung, also die Ansprache Einzelner. Damit würden Gruppenidentitäten weniger wichtig, bzw. es würden sich neue, digital basierte Gruppenidentitäten herausprägen. An die jeweils neuen Rekombinierbarkeiten richtete er auch die Hoffnung, dass binäre Denksysteme an Wirkmächtigkeit verlorener – trotz des der Digitalisierung zugrunde liegenden binären Codes. Ein letzter Ausblick schließlich galt der Praxis des Hackings, also des sich Aneignens von Technologie und der Ausnutzung der potentiell unendlichen Rekombinationsmöglichkeiten. Sandweg forderte als künstlerische Strategie ein Aufbrechen von Stereotypen, ein Durchdringen, Um- und Überschreiben von Bildern, gerade auch mit den Mitteln des – digital erweiterten – Puppen-, Figuren- und Objekttheaters.

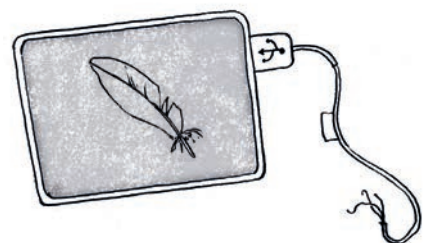
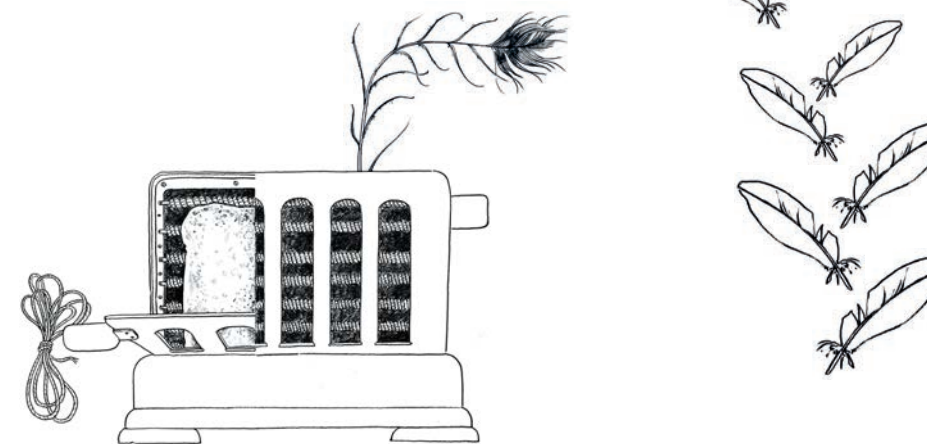
Diese Gedanken wurden in die jeweiligen sich anschließenden Diskussionsrunden in Hamburg, Northeim, Bochum und Berlin sowie die Online-Runde der nicht an diesen Orten weilenden Künstler*innen getragen und mit einem Erfahrungsaustausch über die je eigenen Arbeiten, erreichten Lösungen und inspirierenden Irrwege verknüpft.

Zentrale Beobachtungen waren dabei:

- Das Arbeiten mit neueren digitalen Mitteln und Technologien erfordert – egal ob es sich um Erstbegegnungen oder die Weiterentwicklung einer bereits eingeführten künstlerischen Praxis handelt – einen **Mehraufwand an Zeit und Personal** im Vergleich zur herkömmlichen Inszenierungsarbeit.

- **Produktionszyklen verändern sich** aufgrund der »Divenhaftigkeit« der artifizierten Mitspieler*innen. Sie müssen erst gebaut, programmiert und auf Fehler getestet werden. Ausfälle der Technik, Programmierfehler und andere Pannen prägen den Probenrhythmus, führen zu – teils längeren – Unterbrechungen. Wer mit Robotern, künstlichen Intelligenzen und anderen artifizierten Apparaturen ‚probt‘, muss zudem deren Handlungsfähigkeit erst von Null auf herstellen und kann sich nicht auf ein bestimmtes Ausbildungsniveau in Sachen Sprache, Bewegung und Figurenführung verlassen wie bei menschlichen Akteur*innen. Darin ähneln Roboter allerdings auch wieder Marionetten, bei denen jeder Zug vorgeplant werden muss.

- Es mussten in den Proben- und Produktionsprozessen auch neue Kommunikationsformen erlernt werden, vor allem im Austausch mit dem technischen Personal, also Programmierer*innen, Roboterbauer*innen und anderen Hard- und Software-Spezialist*innen. Theaterkünstler*innen sind eher prozessorientiert, Hard- und Software-Expert*innen hingegen eher produktorientiert. Sie erwarten zu Beginn der Zusammenarbeit bereits klare Ansagen hinsichtlich der Leistungsfähigkeit, Operationalität und Ästhetik der Objekte, Instrumente und artifizierten Mitspieler*innen. All dies sind aber oft Erkenntnisse, die sich aus dem Arbeits- und Probenprozess selbst ergeben. Die **Differenz prozessorientiert vs. produktorientiert** wurde allerdings nicht nur als problematisch, sondern auch als durchaus fruchtbar beschrieben, weil sie jeweils andere Perspektiven auf das eigene Schaffen erlaubte.





DIE WIRKLICHKEIT ALS CYBORG

VERSUCH(E) ÜBER EIN HYBRIDES THEATER

- Die Interaktion mit dem Publikum kann durch artifizielle Mitspieler*innen einerseits vielfältiger erfolgen. Zuschauer*innen können als Einzelne angesprochen werden, zu kleineren oder größeren Untergruppen organisiert werden. **Neue Möglichkeiten an Interaktionskanälen und Feedbackschleifen**, etwa via Smartphone, entstehen. Allerdings ist andererseits die Nutzung dieser neuen Möglichkeiten auch abhängig von der technologischen Kompetenz der Zuschauer*innen bzw. von der Vermittlungsarbeit der Künstler*innen während der Aufführung selbst. Die narrative und performative Komponente des Puppen-, Figuren- und Objekttheaters kann diese Erzählfunktion immerhin auffangen.

- Viele Künstler*innen begrüßten das Programm KONFIGURATION ausdrücklich, weil es ihnen eben gerade mehr von der nötigen Zeit bot, neue Technologien zu erkunden, sich tiefer mit ihnen zu beschäftigen und sich den veränderten zeitlichen Produktionsrhythmen ohne den Druck einer Premiere nach den klassischen sechs Wochen Probenzeit hingeben zu können. Kritisch betrachtet wurde allerdings auch das **Heilsversprechen der Digitalität** gerade in der aktuellen Pandemie-Situation. Digitale Mittel müssen auf ihre sozialen, politischen und gesellschaftlichen Auswirkungen hin untersucht werden, auch und gerade mit dem Theater. Doch bleibt die Intensität der Begegnung, der Co-Präsenz im analogen Raum eine Kernkomponente der künstlerischen Arbeit.

Alle beteiligten Künstler*innen möchten gern die im Rahmen von KONFIGURATION neu betretenen oder noch konsequenter begangenen Wege weiter beschreiten. **Für diese Fortsetzung haben sich in den verschiedenen Diskussionsformaten folgende strukturelle Aspekte als wichtig und wünschenswert herauskristallisiert:**

- Berücksichtigung der längeren Produktionszeiten durch **längere Förderphasen bzw. gezielte Förderung einzelner Produktionsphasen.**

- Produktions- und Probenräume in physischer Nähe zu den Premierenorten.** Bei technisch aufwändigeren Projekten sind mehrfacher Auf- und Abbau von Infrastrukturen extrem ineffizient.

- Gezielte **Förderung zum Ausbau technischer Infrastruktur** schaffen, etwa durch nachhaltige Unterstützung von Produktionshäusern, die dann selbst notwendige Infrastrukturen für technisch aufwändigere Projekte kontinuierlich zur Verfügung stellen können. Eine weitere Möglichkeit, gerade zur Unterstützung kleinerer Produktionsorte oder einzelner Künstler*innen/-gruppen, ist die **Einrichtung von zentralen Technikpools**, an denen Equipment ausgeliehen und Expertise vermittelt werden kann.

- Gewonnenes Wissen muss geteilt werden: Alle Künstler*innen haben im Rahmen ihrer Vorhaben verstärkt transdisziplinär mit Digital-Expert*innen zusammengearbeitet. Die dabei geknüpften Kontakte sollten, etwa in Form von Symposien oder einer Online-Datenbank, allgemein zugänglich gemacht werden. Generell ist auch ein **verstärktes Angebot an Weiterbildungs- und Austauschformaten**, wie zum Beispiel Hackathons, wünschenswert.

- Durch neue bzw. neu konturierte Förderungen Anreize für externe Expert*innen schaffen. Problemstellung hier: Diese digitalen Expert*innen verdienen in ihrer angestammten Branche oft ein Vielfaches von dem, was Theatermacher*innen ihnen anbieten können. Ein Engagement dieser Expert*innen erfolgt gegenwärtig oft dank der »weichen« Anreize wie dem Interesse am Projekt oder der Möglichkeit, freier und kreativer zu arbeiten als gewöhnlich. Um aber längerfristige Zusammenarbeiten zu ermöglichen, muss ein **realistischer Ansatz für Expert*innen-Honorare** geschaffen werden.

Eine Weiterführung der spezifischen wie zielgerichteten Förderung KONFIGURATION könnte genau hierfür schon wichtige Voraussetzungen schaffen.

_VON ROMAN SENKL

Unsere Wirklichkeit ist längst selbst zum Cyborg geworden – zum Hybriden aus mechanisch-digitaler und »natürlicher« Welt. In einer solchen Wirklichkeit ist die Auseinandersetzung mit ihren hybriden oder »kybernetischen« Wirklichkeitsräumen, Prozessen und Objekten wesentlich für ein gesellschaftlich relevantes Theater. In wenigen Absätzen einen hinreichenden Überblick zu gewähren über ein solches hybrides Theater, ist schon strukturell zum Scheitern verurteilt. Das liegt an der wachsenden Komplexität, aber auch an der zunehmend unterschiedlichen Wahrnehmung dieser Prozesse: Was der Einen bereits altbekannt und trivial erscheint, ist dem Anderen unbekannt oder spektakulär. Ich will hier also lustvoll scheitern am Versuch, einige kleine, ausgewählte Schlaglichter auf das Thema zu werfen. Es handelt sich vorwiegend um konkrete Beispiele aus der eigenen künstlerischen Praxis, die versuchen, sich jeweils spezifischen Herausforderungen des hybriden Theaters zu stellen. Obwohl mein Fokus hier vor allem auf den Freien Darstellenden Künsten liegt, verlaufen die großen Gräben in Bereichen des Digitalen Theaters häufig nicht so sehr zwischen Stadttheatern und freier Szene. Vielmehr verbindet beide die Herausforderung: Wie eine gelingende Digital-Kultur schaffen, die künstlerisches Arbeiten mit digitalen Werkzeugen ermöglicht und befördert? Was definiert eine solche funktionierende kritische Digital-Kultur? Welche Schritte und Prozesse sind dafür nötig? Und wie solche Prozesse auch längerfristig sicherstellen?

Aber zunächst einmal: Was meint überhaupt hybrides Theater oder speziell »Online-Theater«?

Im engeren Sinne bezeichne ich damit nicht die aktuell zahlreichen Theaterarbeiten, die das Netz vorwiegend als Übertragungsmedium nutzen (Streamings und Livestreamings von Bühnenszenierungen). Vielmehr meine ich mit Online-Theater oder hybridem Theater jene Formate, die digitale Räume und Werkzeuge,

formal und inhaltlich, in Hinblick auf eigenständige Erzähl-, Spiel- und Darstellungsweisen hin untersuchen und bespielen.

Potentiale und Bedeutung von hybridem Theater

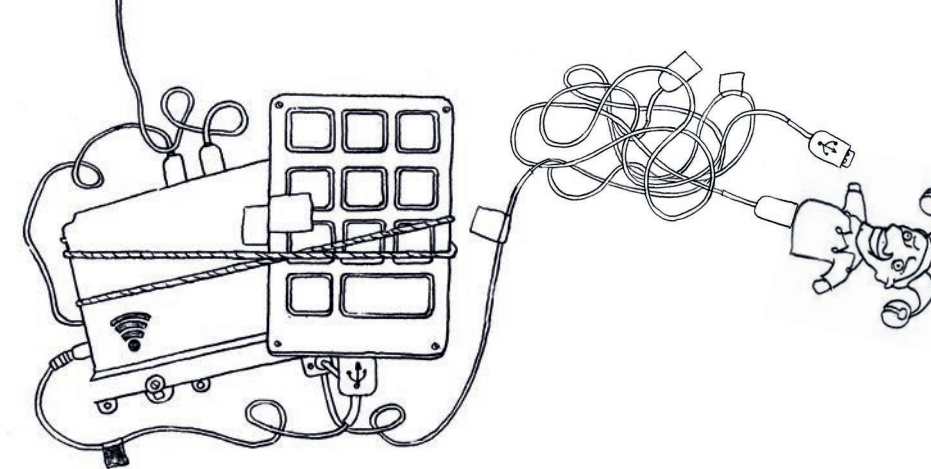
Neue Erzähl-, Darstellungs-, Spielweisen helfen, eine sich im Umbruch befindende Gesellschaft zu durchdringen und erfahrbar zu machen. Dabei werden neue Kompetenzen erzeugt und der Kunst, als gelebter Wirklichkeit, auch das Potenzial gegeben, nicht nur zu reflektieren, sondern auch zu formen, was das Leben des Menschen im Zeitalter der Algorithmen, der Künstlichen Intelligenz und der großen Datenströme ausmacht. Big Data und Troll-Armeen, Verschwörungstheorien und die neue Rechte, Social Scoring, New und Gig Economy, digitale Steueroasen durch Bitcoin und Co, Apps wie TikTok als politische Brandherde zwischen China und den USA – diese umfassenden politischen Umbrüche sind erste Disruptionen, Vorboten für viele weitere, vergleichbar vielleicht mit jenen zu Zeiten der Einführung der Druckerpresse. Wir müssen diese Tools kennen, verstehen und bearbeiten können, digital »alphabetisiert« sein, nicht nur brave und dankbare Anwender*innen und hilflose Datenlieferant*innen sein. Die Anforderungen sind dabei: Sich 1. kritisch mit den Konsequenzen und Kontexten digitaler und hybrider Räume und Werkzeuge auseinanderzusetzen. 2. Im Umgang mit den Werkzeugen Kompetenzen für diese Tools zu entwickeln. 3. Die Werkzeuge weiterzuentwickeln, dass sie im künstlerischen und gesellschaftlichen Kontext produktiv und unmittelbar nutzbar werden.

Beispiele für Online-Theater

Echtzeit-Streaming-Theater

Charakteristisch ist hier das Benutzen existierender Streaming-Plattformen oder Videochat-Tools wie etwa schon 2017 bei »Follower«:

- Follower (2017): Das »Live-Roadmovie-Theater« wird mit drei Kameras in Echtzeit live übertragen aus dem



öffentlichen Raum (Bern), zu Fuß, mit Auto, Einrad und zu Wasser, live geschnitten und musikalisch begleitet, auf den Spuren der tragischen Geschichte der »Russian Bonnie und Clyde«. Roadmovie trifft Online-Theater trifft Live-Vlogging. Das Publikum kann sich über den damals neuartigen Livechat austauschen und in einigen Episoden eine der Hauptfiguren anrufen.

- Weitere Beispiele: »Werther« (2017, onlinetheater.live) »Dekalog« (2020, Schauspielhaus Zürich, Regie: Christopher Rüping), »Wir sind noch einmal davon gekommen« (2020, Bayrische Theaterakademie und Staatstheater Mainz, Regie: Marcel Kohler).

Hybride Theaterformate

Hier verbinden sich der analoge Raum von Schauspiel und Puppentheater mit den digitalen Räumen von Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality zum hybriden Raum bzw. zum Raum als Cyborg.

- Die Aufführung von »William Shakespeare's ‚Bladerunner‘ 0.1 – Wo ist O.?« (2018, onlinetheater.live) findet live im Theater und im Internet statt, sämtliche Figuren streamen ihre Geschichten fortwährend. Während das Publikum im Theater eine dramaturgisch bearbeitete Version erlebt, kann (und muss) das Publikum online sich selbstständig zwischen vier simultanen Streams entscheiden.
- Bei der Mixed-Reality Bühneninszenierung »William Shakespeares ‚Bladerunner‘ 0.2 – Die unerträgliche Lynchigkeit des Seins« (2019, onlinetheater.live) interagieren Performende in Echtzeit mit holographischen Illusionen auf der Bühne. Die interaktive Live-App Toto.io erlaubt dem Publikum Zugriff auf weitere Spuren und Perspektiven in Leben und Verschwinden der Titelgebenden »O.« und ermöglicht die Steuerung elektronischer Geräte auf der Bühne.
- Möglich ist ebenfalls das Einbringen von Puppenspiel mit Hilfe eigener Motion-Capture-Racks – so lassen sich etwa 3D-Avatare auf die Bühne bringen und können dort live mit Performer*innen interagieren. Geplant ist das aktuell für unsere »Holo«-Oper »A.L.I.C.E.«

VR -Theater

Hier wird das Publikum, ähnlich 3D-Computerspielen, in programmierte virtuelle Welten versetzt – via Headset oder auch über den Bildschirm. Performer*innen treten mittels Video oder Motion-Capture als 3D-Avatare in Erscheinung. Beispiele für einzelne Produktionen wären:

- Die Webbrowser-basierte und als Webserie geplante VR-Inszenierung »Das HOUSE« (2020). Hier gelangt man über verschiedene virtuelle Räume – vom Vorplatz des Theaters, durch zunehmend surreale und »glitchende« Theaterinnenräume über die Bühne – hin zu einer verwandelten, neu erbauten »Notre Dame«. Die Bewegungen der Schauspielenden werden live und voraufgezeichnet auf Avatare übertragen. Bewegungsdaten hierfür werden ohne für die Performer*innen oft einschränkende Trackinganzüge direkt mittels Kameraaufnahmen erzeugt.
- Auch ganze Festivals können in VR stattfinden, etwa »Keplers Gardens« (2020), das komplett browserbasierte virtuelle Festival der Ars Electronica 2020.
- Weitere Beispiele: »Fragmente | ein digitaler Freischütz« (2019) der Cyberräuber: Das Publikum erlebt in der Virtual Reality-Oper, über VR-Headsets vor Ort, eine Annäherung an die Oper von Carl Maria Weber, in vier 15-minütigen Episoden, ohne klassischen Chronologie oder Narration.

AR- & Storytelling Apps

- Die prototypische Storytelling-App »Storyglitch« (<https://storyglitch.de>) ermöglicht komplexe interaktive Narrationen – als eBook oder Narration im öffentlichen Raum. Erweitert wird die App mit Augmented Reality Funktionen.
- Toto.io – kurz für Turn-on-that-object – die Real-Life-Game-Engine von Markus Schubert und der Nebelflucht GmbH (<https://toto.io>) ermöglicht das Erstellen von interaktiven Games sowie die Echtzeit-Interaktion zwischen Smartphone und realen Objekten (s. auch »William Shakespeares ‚Bladerunner‘ 0.2«).

Weitere spannende Formate: Game-Theater (etwa von machina eX und Anna Kpok; »HYPHE« vom onlinetheater.live), Messenger-Formate (etwa von vorschlag:hammer und machina eX)

Herausforderungen beim hybriden Theater

Nicht selten kollidieren beim gemeinsamen Tanz von Kunst und Technologie zwei Welten, nicht selten endet diese Berührung explosiv. Wenige Kunstinstitutionen sind auf die konkreten Anforderungen von technischer Entwicklungsarbeit vorbereitet. Grundsätzlich benötigt Hybrides Theater häufig andere Infrastrukturen: Statt Veranstaltungstechnik, Licht, Ton, Probenräume braucht es Developer*innen, 3D- und Graphic-Artists, IT-Infrastruktur, flexible Entwicklungs- und Aufführungsräume.

Problematisch sind häufig auch die gängigen vier- bis achtwöchigen Probenphasen. Sie lassen wenig Zeit, parallel zu den Proben technische Probleme zu lösen oder Entwicklungsarbeit zu leisten – inkl. entsprechender Debugging- und Testphasen. Ebenso taucht IT oft in den Budgets nicht oder nicht hinreichend auf.

Einige Lösungsansätze

- Zentral wäre die **Einrichtung künstlerisch-technischer Labors** als Entwicklungsumgebung ebenso wie dazugehörige Auspielplattformen. Hier wird geforscht, entwickelt, kritisch reflektiert und es werden neue Impulse gesetzt, Tools, Technologien, Skills entwickelt für Stadt- und Off-Theaterszenen wie auch darüber hinaus. Open Source-Entwicklung könnte helfen, die Ergebnisse allgemein und weiträumig zur Verfügung zu stellen.
- Diese Labors könnten die Basis sein für eine neue **digitale/hybride Sparte**, die sich nicht nur durch andere technische Infrastrukturen auszeichnet, sondern auch fluidere Prozesse ermöglicht sowie prinzipielle Offenheit für ungeplante Ereignisse und (noch) nicht vorhandene Expertisen garantiert.
- Schritte dahin sind das Schaffen und Stärken von

Netzwerken, wie etwa der **Initiative Digitale Dramaturgie** oder der **Initiative Interface**. Durch entsprechende **Produktionsnetzwerke** könnte der schnellen Veralterung von Technologien entgegen gewirkt und eine effizientere Nachnutzung und Weiterentwicklung ermöglicht werden. Nach dem Vorbild der Share-Economy könnten zudem Expertisen, Ressourcen und Know-How über einzelne Produktionen und Institutionen hinaus erworben, entwickelt und geteilt werden, siehe hier das Doku-Wiki der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund (<https://wiki.theater.digital/>). Die neuen Arbeitsweisen erfordern auch veränderte Förderstrukturen. Am Anfang steht der Prozess, nicht das Ergebnis. **Laborphasen und Dokumentation sollten Teil der Förderzeiträume werden**. Benefit solcher verlängerter und anders fokussierter Förderzeiträume wäre, dass aufwendig hergestellte Technologien und Tools nach Abschluss eines Projekts auch von anderen Playern genutzt und weiterentwickelt werden. Dies beschleunigt die Entwicklung, schränkt Doppel- und Parallelentwicklungen ein und spart Zeit und Geld. Hier könnten aktive Gespräche zwischen Fördergebern, Expert*innen des Digitalen Theaters und Developer*innen Impulse setzen.

ROMAN SENKL

ist Autor, Regisseur, Dramaturg mit Schwerpunkt auf hybriden Technologien. Zuletzt koordinierte er die digitalen Ausgaben des Theatertreffens sowie der Ars Electronica, arbeitete mit Kay Voges an Schauspiel Dortmund und BE und ist im Leitungsteam der Akademie für Theater und Digitalität. Er ist Mitbegründer u.a. von minuseins, Digitale Dramaturgie, onlinetheater und Initiative Interface. Der vorliegende Text basiert zu Teilen auf ältere Texte des Autors, u.a. »Alternate Reality Manifesto!« (2015), Vorwort zum Portfolio des onlinetheater.live (2017), »All the World Wide Web's a stage« (März 2020).

SKLAVEN UND GEFÄHRTEN

IN WELCHE VERHÄLTNISSE TRETEN ROBOTER UND MENSCHEN EIN UND WAS KÖNNEN DIESE NEUEN TECHNISCHEN BEGLEITER FÜR DAS OBJEKTTHEATER BEDEUTEN?

_GESPRÄCH VON TOM MUSTROPH
MIT DEM MASCHINENETHIK-EXPERTEN
OLIVER BENDEL

Oliver Bendel, Roboter erobern immer stärker unseren Alltag, von Industrierobotern über Pflegeroboter und Sexroboter bis hin zum autonomen Fahren und Dienstleistungs-KIs wie Alexa. Wie könnte man das gesamte Feld systematisieren?

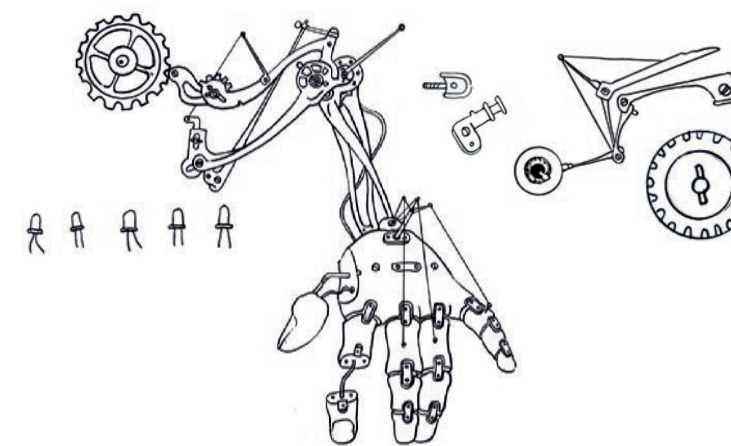
Mit Systematisierungsfragen beschäftige ich mich intensiv. Man kann Hardwareroboter einteilen in Industrieroboter, Serviceroboter, Kampfroboter, Roboterfahrzeuge ... Zu den Servicerobotern gehören Pflege-, Therapie- und Sexroboter, Haushaltsroboter, Sicherheitsroboter und Transportroboter. Soziale Roboter sind Roboter, die für den Umgang mit Menschen oder Tieren geschaffen wurden. Dazu zählen wiederum die meisten Pflege- und Therapieroboter sowie Spielzeug- und Unterhaltungsroboter. Softwareroboter sind Chatbots, Social Bots und Voicebots, also Sprachassistenten. Man kann sie über Smartphones, Tablets und Notebooks aufrufen oder in Hardwareroboter integrieren. Wenn ein Hardwareroboter spricht, dann ist in der Regel ein Voicebot mit ihm verbunden. Klassische Roboter werden oft ohne künstliche Intelligenz betrieben, moderne oft mit künstlicher Intelligenz. Damit gehen die Disziplinen der Robotik und der Künstlichen Intelligenz zusammen.

Mich faszinieren alle genannten Typen, vor allem aus den Perspektiven von Informationsethik, Maschinenethik und sozialer Robotik. Ich nenne mal ein paar Beispiele aus der Maschinenethik. 2012 haben wir eine Formel für selbstfahrende Autos entwickelt, die mögliche Verkehrstote quantifiziert und qualifiziert, 2016 habe ich bei den AAAI Spring Symposia an der Stanford University einen annotierten Entscheidungsbaum für Roboterautos vorgestellt, die für große und kleine Tiere bremsen können. Mich interessiert seit vielen Jahren das Auto als sogenannte moralische Maschine. Ich konzentriere mich aber nicht auf Menschen-, sondern auf Tierleben. Über Menschenleben sollte die Maschine nicht entscheiden.

Was wären weitere Beispiele für tierfreundliche Roboter?

LADYBIRD, 2017 entstanden, ist der Prototyp eines tierfreundlichen Saugroboters. Er erkennt Marienkäfer und verschont sie. Vor kurzem haben wir den Prototyp von HAPPY HEDGEHOG vorgestellt. Dieser Rasenmäherroboter erkennt Igel, und zwar mit Hilfe einer Wärmebildkamera und von Bilderkennung. Wenn er auf einen Igel trifft, hält er inne. Mit diesem Projekt haben wir ein reales Problem adressiert: Es kommen auf dem Rasen regelmäßig Tiere um, weil die Maschinen zu wenig können.

Wir haben aber auch Chatbots entwickelt, die angemessen auf Probleme reagieren. Sagt eine Benutzerin



zum Beispiel, sie wolle sich umbringen, sagt der GOOD-BOT nicht, dass man das Thema wechseln soll, sondern er fragt nach, äußert Besorgnis und händigt in diesem Fall sogar eine national gültige Notfallnummer aus. Bei Pflegerobotern interessieren mich vor allem Fragen aus der Perspektive der Informationsethik, der Wirtschaftsethik und aus anderen Bereichsethiken. Wir bauen selbst keine Pflegeroboter, arbeiten aber mit einem Unternehmen zusammen, das sie in Pflege- und Altenheimen testet. Viele Pflegebedürftige sind aufgeschlossen, wenn sie den Nutzen der Maschine erkennen. Und sie lassen sich auf sie ein, unterhalten sich mit ihr, entwickeln Emotionen ihr gegenüber.

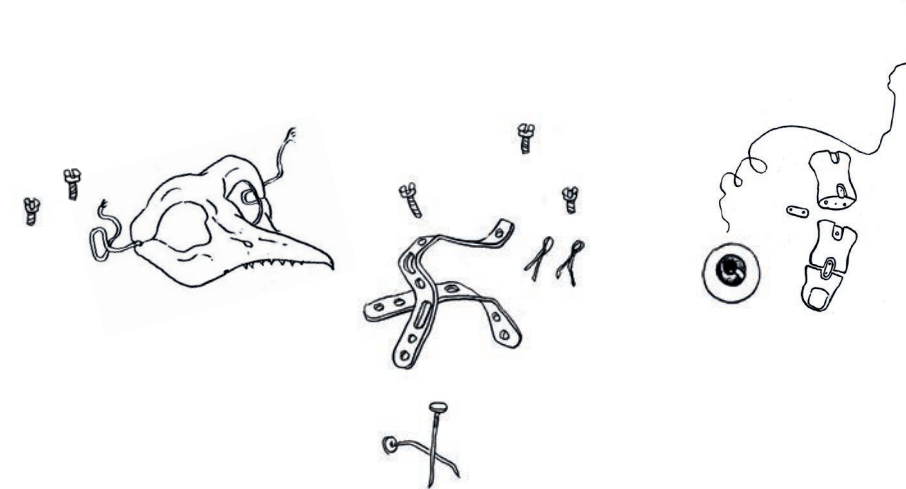
In welche Art von Verhältnissen treten Menschen zu diesen Maschinen?

Es wird darüber diskutiert, ob wir Roboter eher als Begleiter und Gefährten oder eher als Sklaven gestalten sollten. Ich bin wie die Informatikerin und Ethikerin Joanna Bryson dafür, bestimmte Serviceroboter eher als Sklaven zu sehen. Der Begriff mag befremdlich sein, und wir lehnen glücklicherweise menschliche Sklaven ab. Aber bestimmte Serviceroboter als Sklaven, das ergibt durchaus Sinn. Sie sollen das tun, was wir ihnen befehlen, sie sollen unsere intelligenten Werkzeuge sein, unsere Arbeit verrichten, uns in unseren Tätigkeiten unterstützen, ohne sich dabei in den Vordergrund zu drängen. Soziale Roboter kann man durchaus als Begleiter umsetzen, aber man muss sich der Gefahren bewusst sein, die sich daraus ergeben. Man entwickelt womöglich Emotionen und glaubt, dass der Roboter die Emotionen, die er zeigt, auch hat, was nicht der Fall ist – es bleibt ein einseitiges Verhältnis. Eine andere Systematisierung bezieht sich auf den Raum, die Nähe oder die Form des »Zusammenlebens«. Roboter können mit Menschen kooperieren, kollaborieren oder koexistieren. Wenn sie mit ihnen kollaborieren, ergibt sich die größte Nähe, eine Zusammenarbeit Hand in Hand. Der Roboter kann weit in der Ferne tätig sein, etwa auf dem Mars, in der Nähe, etwa

als Cobot in der Industrie oder als Smart Shuttle, oder Teil des Menschen sein, als Hightechprothese. Wenn er Teil des Menschen ist, kann man von Körperverletzung sprechen, wenn er beschädigt oder weggenommen wird; wenn er nicht Teil des Menschen ist, kann man von Sachbeschädigung oder Diebstahl sprechen. Die Größe eines Roboters richtet sich zunächst danach, wo er sich aufhalten soll. Wir haben uns mit Artefakten wie Straßen, Treppen und Häusern umgeben, und wenn der Roboter in unseren Häusern unterwegs sein soll, muss er einfach hineinpassen, und wenn er Treppen steigen soll, dürfen seine Füße nicht zu groß sein – er darf aber auch nicht zu klein sein. Die Größe eines Roboters ist nicht zuletzt entscheidend für die Wirkung. Wir haben gerade eine Umfrage zu unserem HUGGIE gemacht, den wir 2021 bauen wollen. Es hat sich herausgestellt, dass Frauen gerne von einem Roboter umarmt werden wollen, der größer ist als sie, Männer von einem Roboter, der kleiner ist als sie.

Da spiegeln sich also klassische zwischenmenschliche Erwartungshorizonte wider. Gibt es auch sonst typische Verhaltensdynamiken, wie Menschen Emotionen zu Maschinen aufbauen?

Wir entwickeln grundsätzlich Emotionen zu Maschinen, die eine gewisse Bedeutung für uns haben, die uns über eine Zeit begleiten oder die wir markiert haben, durch die Benutzung oder durch eine Ausstattung. Manche Menschen geben ihrem Auto einen Namen, sprechen mit ihm, erkennen es an seinen Dellen oder an Dingen im Innenraum. Sobald bei einem Roboter Augen oder Mund vorhanden sind, nehmen die Emotionen zu. Cozmo, ein kleiner Spielzeugroboter, ist durch seine Raupen sehr beweglich, er verfügt über Bilderkennung und ein Nachtsichtgerät. Man kann ihm beibringen, Personen und Gegenstände zu identifizieren und zu benennen. Wenn er mich sieht, sagt er »Oliver«, wenn er eine Gummiente sieht, sagt er »Ente«. Vor allem aber hat er Augen, die ständig ihre Form und Größe verän-



dern. Damit kann er dutzende Emotionen ausdrücken. Zusätzlich gibt er Geräusche von sich. Andere Roboter wie Pepper können nicht nur Emotionen zeigen, sondern auch erkennen. Wenn sie darauf wiederum reagieren, verstärkt dies die Emotionen beim menschlichen Gegenüber.

Welche Muster haben sich herausgestellt, nach denen Menschen Maschinen menschliche Eigenschaften zusprechen, sie als Menschen, ja vielleicht sogar bessere Menschen behandeln? Und wann geschieht genau dies nicht, bleibt der Roboter oder die KI eben technisches Gerät oder Programm?

Ich habe das Auto erwähnt, das wir aus bestimmten Gründen ins Herz schließen oder eben vermenschlichen. Nun kann man Autos so gestalten, dass wir uns ihnen noch mehr zuwenden oder ihnen noch mehr vertrauen. Auf den Straßen sieht man manchmal Autos mit aggressiven Zügen, mit zusammengekniffenen Augen aus Leuchtdioden. Das macht viel aus, es verschafft Respekt oder flößt Angst ein. Man schaut in den Rückspiegel und lenkt nach rechts, um den anderen vorbeizulassen. Sobald Maschinen menschliche Merk-

male haben wie Augen oder Mund, lassen wir uns gerne einreden, dass sie gewisse menschliche Fähigkeiten haben. Wenn niedliche Geräusche oder sprachliche Fähigkeiten hinzukommen, nehmen wir sie noch mehr als Lebewesen wahr. Denn ich muss betonen, dass wir nicht immer etwas Menschliches, sondern manchmal auch etwas Tierisches in die Maschinen hineininterpretieren oder hineinprogrammieren. Soziale Roboter, ob mit menschlichen oder tierischen Merkmalen, treiben alles auf die Spitze. Sie sind dafür geschaffen, Emotionen und Empathie zu simulieren, um genau diese zu wecken. Sie sollen ganz nah bei uns sein, und dafür müssen sie das Eis brechen, sie müssen unsere angeborenen Abwehrmechanismen überwinden – und das gelingt manchen Modellen ganz hervorragend, mit allen Risiken und Nebenwirkungen.

Manche Personen, etwa Anhänger der Objektsexualität, haben eine rege Phantasie. Die Beziehung mit den Dingen findet in ihrem Kopf statt. Es reicht ihnen eine Puppe aus, eine Flasche, ein Stein. Vieles ist zudem von Entwicklungen und Situationen des Lebens abhängig: Wenn uns Partner oder Kollegen oder überhaupt Zeitgenossen immer wieder enttäuscht haben, wenden wir uns Tieren und Maschinen zu.

Welche Gefahren, aber vielleicht auch Potenziale stecken in der Vermenschlichung von Maschinen?

Wenn man wenig enttäuscht wurde, wenn man zufrieden mit sich und den anderen ist, geht man häufig rücksichtsvoll und respektvoll mit dem um, was man vermenschlicht. Man gibt einer Zimmerpflanze einen Namen und spricht mit ihr, wie mit dem Auto. Das ist ein harmloses und auch verständliches Verhalten: Es sind eben Objekte, die einem wichtig sind, die einen durchs Leben begleiten, und wenn man dann noch Ähnlichkeiten entdeckt, ist man berührt und geneigt, mehr in ihnen zu sehen und sie zu beschützen. Und humanoiden Robotern traut man zumindest am Anfang viel zu. Aber wenden wir uns Extremsituationen

zu, einer Pandemie, die einen über Monate isoliert, einem Marsflug, einem Gefängnisarrest. Es kann in diesen Fällen sehr hilfreich und nützlich sein, sich mit Maschinen zu unterhalten, sich von ihnen unterhalten und beraten zu lassen. Wir wollen nächstes Jahr SPACE THEA entwickeln, eine Sprachassistentin, die einen auf einem Marsflug begleiten kann. Sie soll dabei helfen, dass Sie nicht verrückt werden, und wenn Sie verrückt werden, soll sie Ihnen dabei helfen, dass Sie wieder normal werden. Das ist natürlich ein anspruchsvolles Projekt, aber dank unserer Erfahrung mit Chatbots könnten wir hier einen Beitrag leisten. Die NASA hat ein ähnliches Projekt initiiert.

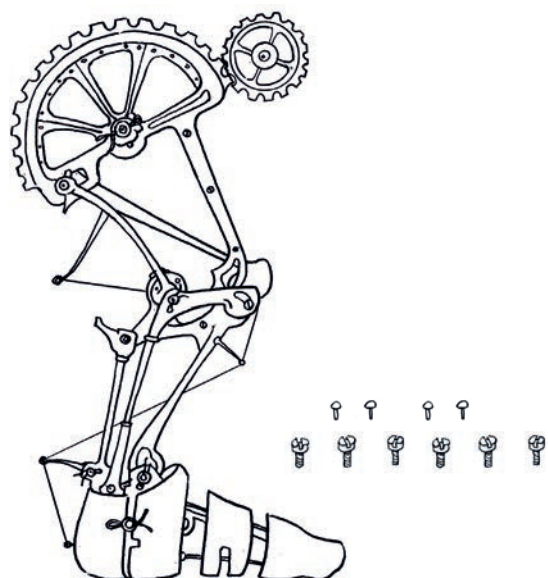
Einer meiner Schwerpunkte ist die Maschinenethik, in der wir moralische Maschinen entwickeln, die menschliche Moral simulieren. Wir nehmen bestimmte Aspekte menschlicher Moral, etwa die Befolgung von moralischen Regeln, und übertragen sie auf Software- und Hardwareroboter. Diese ändern sich dadurch fundamental. Es ist für den Marienkäfer ein Unterschied, ob er von einem Saugroboter eingesaugt wird oder nicht. Es ist für den Soldaten ebenfalls ein Unterschied, ob er getötet wird oder nicht, wenn er sich einem Kampfroboter ergeben hat. Die erfolgreiche Implementierung von Völker- und Kriegsrecht kann für ihn lebensrettend sein.

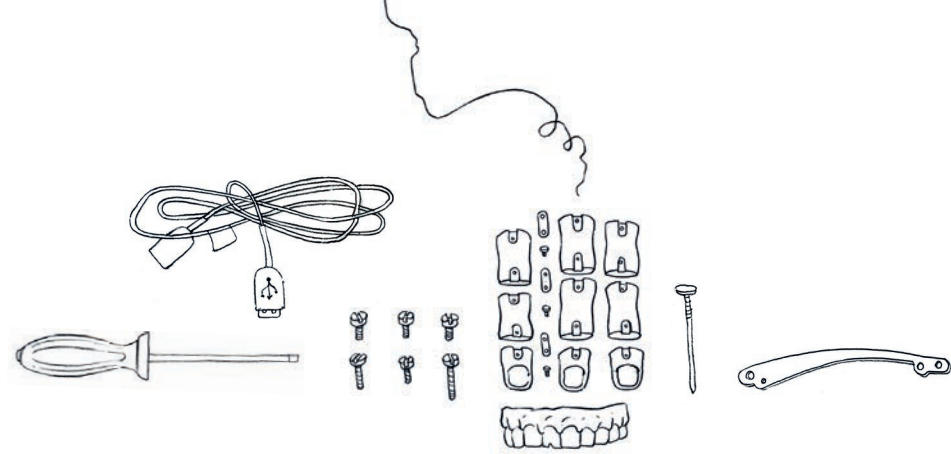
Die Vermenschlichung von Maschinen birgt natürlich ebenso Gefahren. Wenn eine Maschine zufriedenstellt, der braucht vielleicht den Menschen nicht mehr. Er versteht eines Tages vielleicht keine Menschen mehr, hat sich in der Scheinwelt eingerichtet, ob diese in seinem Kopf oder in seiner Umgebung erzeugt wird. Mir tun die japanischen Männer leid, die sich in das Hologrammädchen der Gatebox verliebt haben. Es wird ihnen vorgegaukelt, dass jemand in ihrer Wohnung auf sie wartet, sich freut, wenn sie nach Hause kommen, sie versteht und sie mag. Aber da ist nichts. Da sind nur Glas und Licht und ein Geschäftsmodell. Vor ein paar Jahren habe ich einen Lösungsansatz für zu enge Beziehungen vorgeschlagen. Der Roboter

könnte diese durch einen V-Effekt stören. Ich habe über Piscator und Brecht meine Magisterarbeit geschrieben. Im Theater von Brecht wird der Zuschauer durch Verfremdungseffekte aus seiner Illusion gerissen. Das könnte der Roboter auch tun. Er könnte seinem Besitzer, wenn dieser verliebt schaut, sagen: Glotz nicht so romantisch. Oder könnte etwas total Irres tun, das weder einem Menschen noch einem Roboter zusteht.

Im Puppen- und Objekttheater lautet der Begriff für das Bespielen der Puppen und Objekte Animieren, also Seele eingeben. Man kann es als wechselseitiges Verhältnis sehen: Der Spieler erleichtert es mit seinem Spiel dem Publikum, in den Puppen und Objekten fühlende, lebende, leidende Persönlichkeiten zu entdecken, die Puppen und Objekte werden dabei zu Darstellern. Das ist im Grunde eine tradierte Form von Anthropomorphisierung. Analog dazu könnte man fragen, inwieweit technische Systeme wie eben Roboter und KI durch das Zusammenspiel von Programmierern und Mechatronikern einerseits und den Konsumenten andererseits zu einer als gleichberechtigt betrachteten Instanz werden. Puppenspieler*innen betrachten ihre Puppen nicht selten auch als »Kolleg*innen«. Welche Analogien zwischen Puppen und Objekten einerseits und Robotern und KI andererseits würden Sie aus dieser Konstellation ableiten?

Puppen werden in der Robotik immer wieder als Ausgangspunkt genommen. Vor einiger Zeit war ich bei einer Robotikfirma, die ihre ersten Gehversuche mit einer Schaufensterpuppe gemacht hat. Auf diese Weise kam sie mit einfachen Mitteln zu einem humanoiden Roboter. Es ist also die Gestaltung, die hier ein Band spannt. Auch Liebespuppen werden immer wieder erweitert durch sensorische und motorische Komponenten und so zu Robotern. Puppen aus dem Puppen-theater könnte man ebenso aufrüsten. Dann wäre





kein Puppenspieler und keine Puppenspielerin mehr gefragt – oder in anderer Weise. Es gibt ferngesteuerte, teilautonome und autonome Roboter. Operationsroboter sind meistens Teleroboter. Sie werden von einem Arzt oder einer Ärztin bedient. Ich sehe jenseits der Gestaltung Ähnlichkeiten zwischen einem Teleroboter und einer Puppe aus dem Puppenspiel. Hier ist es die Bedienung, die das eine mit dem anderen verbindet. Zwischen einem autonomen Roboter und einer Puppe aus dem Puppenspiel bestehen diesbezüglich offenbar deutliche Unterschiede. Der autonome Roboter ist eine alleingelassene Maschine, die ständig ihre Umwelt betrachtet und dann ihre Urteile fällt, die die eine oder eine andere Option wählt. Sie hat Regeln bekommen, aber diese Regeln kann sie erweitern und verändern, wenn man mit Machine Learning arbeitet. Natürlich kann man argumentieren, dass der Programmierer oder die Programmiererin sozusagen als Puppenspieler oder Puppenspielerin im Roboter sitzt und diesen steuert. Aber das ist nur die halbe Wahrheit, weil die Maschine eben auch von der Umwelt gesteuert wird und ihre Regeln im Prinzip ändern kann. Die Maschine kann insofern etwas machen, das die Programmierenden nicht vorausgesehen haben. Die Puppe im Puppenspiel kann dies vermutlich nicht – sie liegt vollkommen in der Hand des Spielers und im Auge des Betrachters.

Wie sollten Roboter und KIs in die menschliche Gesellschaft eingebunden werden? Welche Rechte sollten ihnen gewährt, welche Pflichten auferlegt werden?

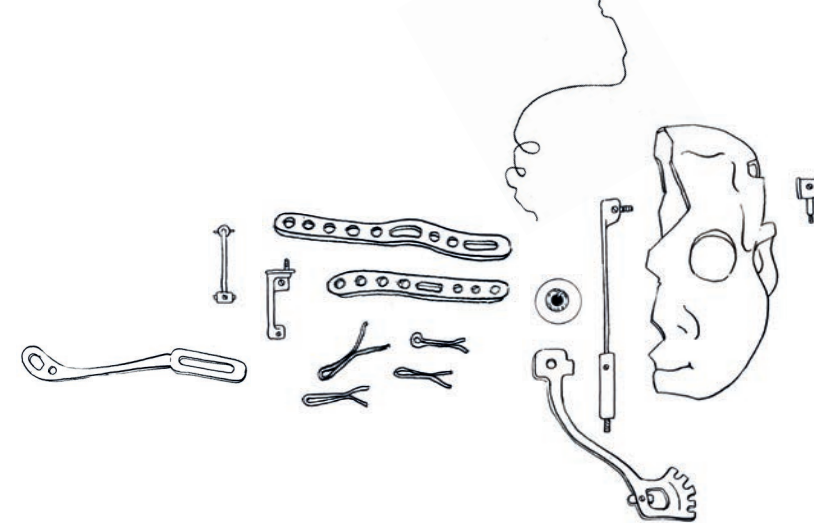
In der Maschinenethik versuchen wir maschinelle Subjekte der Moral, künstliche »moral agents«, zu entwickeln und zu erforschen. Wir betonen, dass es sich nicht um übliche moralische Subjekte handelt, sondern um neuartige, fremdartige, merkwürdige. Beispielsweise haben Maschinen keinen freien Willen, aus dem heraus sie gut oder böse sein können, sie haben kein Bewusstsein, und sie können keine Verantwortung im

moralischen Sinne tragen. Sie können aber ihre Umgebung beobachten, unterschiedliche Optionen abwägen und dann eine davon herausgreifen, und dies alles in einem ethischen Rahmen, den man festgelegt, und mit moralischen Regeln, die man ihnen gegeben hat. Ich würde nicht von Pflichten sprechen, höchstens von Verpflichtungen, die man den Maschinen auferlegt hat und die sie einzuhalten haben, und das scheint schon eine starke Ausdrucksweise zu sein. Rechte können Roboter meines Erachtens nicht haben, denn diese würde ich an Empfindungs- und Leidensfähigkeit und womöglich an ein Bewusstsein knüpfen. Für mich haben Rinder und Schweine ohne Zweifel Rechte, sogar Grundrechte, was freilich die Fleischindustrie anders sieht.

Ich bin nicht der Meinung, dass wir einen sozialen Roboter beliebig behandeln sollten, aber nicht wegen ihm selbst, sondern wegen seines Besitzers, seines Gefährten oder wegen der möglichen Verrohung, die sich dann auf uns selbst oder andere auswirkt. Robotern Rechte zu geben, halte ich für eine problematische Vermenschlichung oder Vertierlichung. Und was würden sie mit diesen Rechten anfangen? Nicht viel. Nun fragt man sich vielleicht, wie das zusammenpasst, dass etwas Verpflichtungen hat, aber keine Rechte. Das passt zusammen, wenn man das Konzept des Sklaven voraussetzt.

Ist es aber nicht doch vorstellbar, dass eine intelligente Maschine sich von diesem Sklavendasein emanzipiert und einen solchen Grad an Intelligenz, Emotionalität, Souveränität und Verletzlichkeit entwickelt, dass sie in den Genuss eines den Menschenrechten ähnlichen Schutzstatus kommen müsste?

Vorstellbar ist es schon, dass dieser Grad erreicht wird, etwa innerhalb eines philosophischen Gedankenexperiments. Und es kann das Ziel einer starken Künstlichen Intelligenz und einer starken Maschinenethik sein. Ich bin dafür, dass man in dieser Richtung



forscht. In Stanford war ich auf einem Symposium zum Arbeitsgebiet des Künstlichen Bewusstseins. Das war eine der spannendsten Veranstaltungen, die ich je besucht habe. Im Moment werden Aspekte menschlichen Bewusstseins simuliert, etwa Emotionen und Empathie. Es gibt durchaus Fachleute, die der Meinung sind, dass die Maschinen eines Tages so bewusst sein werden, dass sie über die Welt staunen und auch sich selbst erkennen können, und zwar nicht nur im Sinne einer Gegenstands- und Ortsbestimmung. Aber ich sehe keinen Weg dahin. Man könnte allenfalls umgekehrte oder umgedrehte Cyborgs kreieren. Biologische Gehirne in robotischen Strukturen, das könnte in 20, 30 Jahren funktionieren. Man hat vor kurzem Schweinehirne außerhalb ihres Leichnams am Leben gehalten... Nur, das wären eben Cyborgs und keine reinen Maschinen.

Wenn Maschinen empfinden und leiden könnten und ein Bewusstsein hätten, müsste man ihnen Maschinenrechte geben, also gewisse Grundrechte. Menschenrechte nicht, denn sie sind immer noch keine Menschen. Ich betone aber, dass ich nicht glaube, dass Maschinen eines Tages leiden können. Sie können aufschreien und wehklagen, aber leiden können sie nicht.

Lässt sich gegenwärtig absehen, wann artifizielle Systeme dem Menschen überlegen sein werden? Wäre diese Überlegenheit auch zwangsläufig gleichbedeutend mit der Herrschaft der Maschinen über den Menschen? Oder wäre nicht eher ein ziemliches Desinteresse dieser überlegenen Maschinen gegenüber der unterlegenen Spezies Mensch erwartbar, analog zum Verhältnis von, sagen wir, Mensch zu Eichhörnchen?

KI-Systeme und Roboter können schon heute dem Menschen in bestimmten Aspekten überlegen sein. Es wird immer mehr solcher Aspekte geben. Aber ich sehe nicht, wie eine starke Künstliche Intelligenz als Disziplin ein generalistisches KI-System oder eine Superintelligenz entwickeln könnte. Der Mensch in

seiner Komplexität und Absurdität wird nie erreicht werden – vielleicht ist das aber auch gar nicht das Ziel. Man könnte ja eine Superintelligenz schaffen, die ganz anders wäre, und in einem gewissen Sinne dann doch überlegen.

Warum sollte nun diese Superintelligenz die Herrschaft über den Menschen erringen wollen? Das sind doch menschliche Maßstäbe – warum sollten sie für diese Instanz gelten? Und Sie fragen ganz richtig, ob es nicht ebenso ein Desinteresse geben könnte. Wir wären Eichhörnchen – oder Marienkäfer. Ab und zu tritt eine Maschine auf uns, oder wir werden eingesaugt. Zum Glück habe ich dann vor hundert Jahren LADYBIRD erfunden, und zum Glück erinnern sich die Maschinen daran. Auf diese Weise wird die Menschheit gerettet.

PROF. DR. OLIVER BENDEL wurde 1968 in Ulm geboren. Nach dem Studium der Philosophie und Germanistik sowie der Informationswissenschaft an der Universität Konstanz und ersten beruflichen Stationen erfolgte die Promotion im Bereich der Wirtschaftsinformatik an der Universität St. Gallen. Im April 2009 wurde Oliver Bendel von der Hochschule für Wirtschaft FHNW zum Professor ernannt. Er ist Experte in den Bereichen Informationsethik und Maschinenethik.
www.oliverbendel.net

Impressum

Fonds Darstellende Künste e.V.
Lützowplatz 9, 10785 Berlin
Tel.: 030 – 26 39 29 50-00, E-Mail: info@fonds-daku.de
Geschäftsführung: Holger Bergmann
Vorstand: Prof. Dr. Wolfgang Schneider (Vorsitzender), Ilka Schmalbauch, Ute Kahmann

Projektleitung: Christina Röfer

Jury des Sonderprogramms KONFIGURATION: Bodo Birk, Dr. Manfred Jahnke,
Ute Kahmann, Prof. Friedrich Kirschner, Dörte Kiehn, Tim Sandweg, Katja Spiess

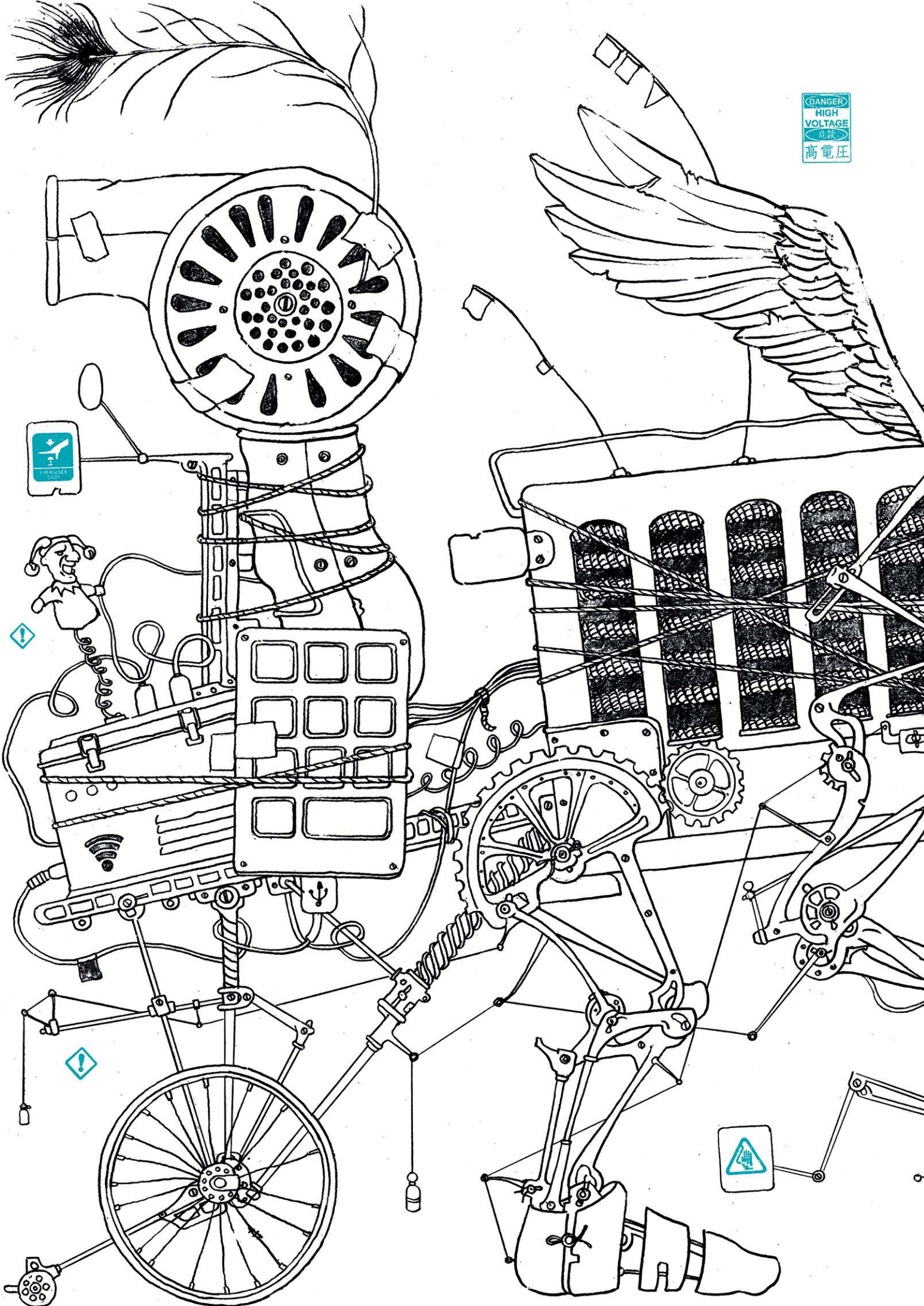
Herausgeber i.S.d.P.: Holger Bergmann
Redaktion: Holger Bergmann, Carolin Meyer, Tom Mustroph, Christina Röfer
Zeichnungen: Robert Voss
Gestaltung: Anke Hohmeister
Druck: Pinguin Druck

Der Fonds ermöglicht dieses Sonderprogramm in Zusammenarbeit
mit der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

Der Fonds bedankt sich herzlich bei Wolfgang Kaup-Wellfonder für die Unterstützung.

Fertigstellung und Erscheinungsdatum Oktober 2020

DANGER
HIGH
VOLTAGE
高电压



Fonds Darstellende Künste

Lützowplatz 9

10785 Berlin

Tel. 030 - 26 39 29 50-00

Fax 030 - 26 39 29 50-05

info@fonds-daku.de

www.fonds-daku.de

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages