NEUE GEMEINSCHAFTEN

Abschlussbericht

zum Projekt **Neue Gemeinschaften** der **Schaubude Berlin** in Kooperation mit dem Studiengang **Spiel und Objekt** der HfS Ernst Busch Berlin

März 2021 bis Februar 2022

In

halt

4.....Vorwort

7.....Gespräch: Transformation gestalten

10.....Best Practices
12.....Live-Streaming
18.....Discord
20.....Blog
22.....Gather Town

24.....Gespräch: Der Weg als Ziel
28..... Remix: Prozess als Brettspiel
31.....Gespräch: Was soll das überhaupt?

36.....StageJams
49.....Gespräch: Es hätte auch knallen können

52.....Kurzer Ausblick

55.....Projektbeschreibung als Anhang

Mit dem Projekt „Neue Gemeinschaften“ ließen sich die Schaubude Berlin und der Masterstudiengang Spiel und Objekt an der HfS „Ernst Busch“ Berlin auf einen gemeinsamen einjährigen Prozess ein. Die beiden Institutionen erprobten Möglichkeitsräume für digital gestützte Dramaturgien sowie neue delokale und interaktive Formen der Zusammenarbeit. Zentral war hierbei die prozesshafte und spielerische Entwicklung von Best Practices zur Gemeinschaftsförderung, die auf die Bedarfe von Produktionshäusern reagieren und die Vernetzung von Mitarbeitenden, Künstler*innen und Publikum stärken. Mit ihnen sollten die Öffnung von künstlerischen Entstehungsprozessen und die öffentliche Teilhabe an ihnen gefördert werden.

Die vorliegende Publikation gibt Einblicke in die Umsetzung des Vorhabens: Das Projektteam spricht in einer ausführlichen Reflexion über die Entstehung, die verschiedenen Projektphasen, die Zusammenarbeit zwischen den beiden Institutionen und Herausforderungen im Prozess. In Best Practices werden die Nutzung der Tools Discord und Gather Town, der Blog der Schaubude Berlin und das Live-Streaming von Vorstellungen vorgestellt. Die Dokumentation des dabei neu entwickelten Formats „StageJam“ zeigt, wie das Projekt „Neue Gemeinschaften“ (Zeit-)Räume für Künstler*innen geschaffen hat, um Online-Tools für die künstlerische Arbeit sowie performative Strategien im digitalen Raum zu erforschen. Wir würden uns freuen, wenn wir mit dieser Zusammenstellung Impulse für neue Möglichkeiten des gemeinsamen Arbeitens senden können.

Herzlich bedanken möchten wir uns bei allen Projektmitwirkenden, den Künstler*innen und dem Publikum für die intensive Auseinandersetzung, kritische Begleitung und Freude am Ausprobieren! Ermöglicht wurde „Neue Gemeinschaften“ durch die Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa im Rahmen des Förderprogramms „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“.

Vorwort

Gespräch

1/4

Transformation gestalten
Idee und Voraussetzungen der Kooperation

Anfang Dezember 2021 trifft sich das Projektteam von „Neue Gemeinschaften“ zum Gespräch: Vom Masterstudiengang Spiel und Objekt sind das Anna Vera Kelle (künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeiterin und Projektleitung) und Friedrich Kirschner (Studiengangsleiter und Co-Projektinitiator), von der Schaubude Berlin Cornelia Winkler (Projektmanagement) und Tim Sandweg (Künstlerischer Leiter und Projektleitung). Dabei gehen die vier gedanklich zum Ausgangspunkt des Projekts zurück und reflektieren aus der Erfahrung der einjährigen gemeinsamen Arbeit ihre Motivation und die Chancen für institutionelle Kooperationen.

Friedrich Kirschner: Dass es ein Förderprogramm für die digitale Entwicklung im Kulturbereich geben soll, wurde auf kulturpolitischer Ebene ja schon seit mehreren Jahren diskutiert. Als es dann 2020 die Ausschreibung gab, haben Tim und ich uns unterhalten, dass wir als langjährige Partnerinstitutionen gemeinsam etwas einreichen wollen. Relativ schnell war klar, dass es um die Frage geht, wie digitale Medien gemeinschaftsbildend wirken können. Entsteht hier die Möglichkeit einer Spielzeit-Dramaturgie des Hauses? Das ist insbesondere an Produktionshäusern wie der Schaubude Berlin interessant. Die definieren sich ja einerseits stark über wechselnde Künstler*innen, ihre Produktionen und die jeweiligen Zielgruppen, andererseits über Formate, etwa das Festival oder die Vormittagsvorstellungen, die mit bestimmtem Wissen aufgeladen sind. Wir wollten erforschen, inwieweit sich eine Dramaturgie bauen lässt, die Menschen mit dem Haus verbindet.

Tim Sandweg: Es gab ja bereits eine ganze Reihe von Kooperationen zwischen eurem Studiengang und unserem Theater, in denen wir herausgefunden haben, dass es ein gegenseitiges Interesse an den künstlerischen Ausrichtungen und an den jeweiligen Arbeitsweisen gibt. Eine wesentliche Schnittstelle ist sicherlich, dass beide Seiten von einem forschenden Theaterbegriff ausgehen. Vielleicht verbindet uns auch, dass sich unsere Institutionen je in Transformationenprozessen befinden: Euer Studiengang ist noch relativ neu und ich habe den Eindruck, dass ihr auf der Suche danach seid, wohin ihr ihn entwickeln wollt, wir wiederum befinden uns mitten im Prozess, von einer Spielstätte zu einem Produktionshaus zu werden.

Friedrich Kirschner: Ich finde es sehr spannend, wie du den Studiengang aus einer gewissen Außenperspektive beschreibst. Beim Curriculum ist es eher so, dass wir selbst überrascht sind, wie stark es das abbildet, was wir in der Welt sehen wollen. Womit wir aber nicht gerechnet haben und was auch gar nicht im Studienplan auftaucht, ist, wie stark der Studiengang einen institutionellen Transformationscharakter bekommen hat und wie sehr von unseren ehemaligen und teils auch jetzigen Studierenden erwartet wird, dass sie Transformationskompetenz mitbringen.

Anna Vera Kelle: In den künstlerischen Projekten im Studiengang ist dieser Transformationsgedanke aber schon sehr stark verankert und das lässt sich in der Praxis am Theater ja auch nicht trennen: Kann ich ein künstlerisches Projekt anders machen oder muss ich erst die Strukturen ändern? Das ist

eine Wechselwirkung. Interessant finde ich, wie der Studiengang eine Beratungsfunktion innerhalb der Theaterlandschaft eingenommen hat. Das ist nicht unbedingt üblich an einer Kunsthochschule; ich finde aber, dass in Partnerschaften, bei denen auch Prozesse begleitet und untersucht werden, eine große Chance für den Studiengang liegt.

Friedrich Kirschner: Wir wollten mit euch als Partnerinstitution arbeiten, weil es bereits ein Vertrauensverhältnis gab. Wir haben natürlich sowohl künstlerisch-ästhetische Ideen als auch technische und institutionskritische, die wir im Studiengang und ein stückweit in unserer Institution Hochschule anwenden. Hier war es aber das erste Mal, dass wir einen solchen Prozess mit externen Menschen angegangen sind. Für uns ist auch die Frage interessant, ob der Studiengang so eine Transformation abbilden soll. Die Frage, wie wir Gesellschaft gestalten wollen, ist ja auch eine ästhetisch-künstlerische. Ich finde es nicht verwunderlich, dass Menschen, die Regie und Schauspiel studiert haben, Transformationsagenturen aufmachen, oder dass Escape Rooms für Teambuilding genutzt werden. Das ist eine Aufgabe fürs Theater, die ich gerne künstlerisch-kritisch und nicht künstlerisch-marktwirtschaftlich angehen würde, und ich glaube, da ist ein Raum, den der Studiengang auch besetzen kann.

Anna Vera Kelle: Die Idee einer Kooperation von Kunsthochschulen und Theatern ist ja meistens, dass den Studiengängen ermöglicht wird, etwas in den Theatern zu präsentieren. Bei „Neue Gemeinschaften“ war das ein ganz anderes Verhältnis: ein gemeinsames Ausprobieren, ein gemeinsames Gestalten. Ich finde das Projekt ein gutes Beispiel dafür, was Kooperation auch bedeuten kann.

Friedrich Kirschner: Die Konzeption des ganzen Projektes und wie wir es umgesetzt haben, wurde sicherlich stark dadurch beeinflusst, dass du, Anna Vera, auch diesen Studiengang absolviert hast und dass dadurch an dich Erwartungshaltungen herangetragen wurden.

Anna Vera Kelle: Ich glaube gar nicht, dass sie so stark an mich herangetragen worden sind, sondern dass ich sie selbst an mich herangetragen habe. Ich habe einmal eine Erfahrung auf einer digitalen Konferenz gemacht: Da war ich 72 Stunden und ich fand es fantastisch. Danach war mir klar, dass ich diese Erfahrung teilen möchte und dass ich herausfinden möchte, wie ich sie weiterführen und auf andere Menschen übertragen kann. Ich möchte nicht, dass Menschen von digitalen Medien frustriert sind; ich möchte, dass sie die Chancen sehen.

Best

oder auch:

Dinge, die jetzt Alltag sind und es vorher nicht waren

Practices

Streaming

Discord

Blog

Gather Town

03:03 PM Kommt da jetzt noch ein Link? 03:06 PM das video startet nicht, ist das richtig? 04:04 PM Hab leider keinen Ton im Zoom 04:04 PM Wir hören auch leider nichts 04:07 PM wir hören euch 04:07 PM Ton ist top. Wenn Ton :) 04:09 PM Stream war bei mir einwandfrei.

Auszug aus einem Chat-Verlauf auf Zoom vor und nach einem Live-Stream im Januar 2021

Live Streaming

Warum?

Der Beginn des Projekts „Neue Gemeinschaften“ fiel in die Zeit des zweiten pandemiebedingten Lockdowns, in dem Aufführungen mit Publikum im Theater unmöglich waren. Um für Künstler*innen und Zuschauer*innen dennoch zugänglich zu bleiben, entschied die Schaubude Berlin schon Ende 2020, auch als kleines Theater einen regulären, qualitativ hochwertigen Online-Spielplan anzubieten. Ab dem Jahreswechsel wurden Live-Streams zum neuen „Normal“.

Vorab eigneten sich die Schaubude-Bühnentechniker*innen innerhalb kürzester Zeit im Crashkurs-Modus Knowhow an bzw. tauschten es untereinander aus. Im Team kam es dabei kurzfristig zum Rollentausch zwischen „alte Hasen“ und jungen Mitarbeiter*innen, wobei erstere es sichtlich genossen, sich neue Kreativbereiche zu erschließen.

Nachdem geeignete Produktionen gesucht und gefunden worden waren und der digitale Spielplan stand, ging es im Projektzeitraum neben der Optimierung des technischen Workflows darum, verschiedene Streaming-Plattformen auszuprobieren, Störungen zu antizipieren und durch rahmende Video-Chats ein kollektives Theatererlebnis zu schaffen – auch wenn das Publikum vereinzelt im privaten Raum vor seinen Endgeräten saß.

> **Live ist toll, aber lieber am Computer als gar nicht. ;-)**

Kommentar einer Zuschauerin im Zoom-Chat zum Live-Streaming „Bei Vollmond spricht man nicht“, Januar 2021

Wie und Was?

Live-Aufnahmen: Workflows und TV-Equipment in der Technik

Zum Einsatz kommen ein bis zwei mobile TV-Kameras für Detailaufnahmen sowie eine Kamera für die Totale, die das gesamte Bühnenbild in den Blick nimmt. Zwei große Bildschirme und Misch-Equipment für den Live-Schnitt von Video und Ton sind hinter den Zuschauerreihen beim Technikpult installiert. Für den Ton sorgen Lavalier-Mikrofone (Ansteckmikrofone) sowie Raummikrofone. Wegen der Empfindlichkeit letzterer können die Kolleg*innen über die Intercom nur flüsternd kommunizieren. Während eines Probedurchlaufs werden Ton und Licht eingestellt; letzteres muss wesentlich heller sein, als für die Bühne normalerweise üblich ist.

Ein Umdenken erfordert, dass Technikteam und Spieler*innen für die Kamera agieren müssen (nicht umgekehrt); im ansonsten leeren Theatersaal sind sie dabei unter sich: hochkonzentriert.

Während des Live-Streams werden die Bilder der Kameras am Mischpult korrigiert und überblendet. Nichts ist vorproduziert, alle Bilder sind live und werden ad hoc für den Stream orchestriert. Ton und Licht werden vom Probedurchlauf übernommen und live gemischt. Der Personalaufwand ist mit vier bis fünf Personen für Ton, Schnitt, Licht und Kameras wesentlich höher als bei analogen Vorstellungen; im Rotationsprinzip übernehmen nach und nach alle Kolleg*innen sämtliche Positionen.

Das positive Feedback backstage und seitens des Publikums wurde tatsächlich mit jeder Vorstellung lauter – gelang es dem Team und den mit der Kamera flirtenden Künstler*innen doch, etwas Neues aus dem Boden in der Greifswalder Straße zu stampfen: kein Abfilmen, sondern ein Neu-und-anders-in-Szene-Setzen dessen, was Figuren- und Objekttheater zu bieten hat, auch im Live-Stream.

Streaming-Plattformen

Als leicht zugängliche Streaming-Dienste wurden für die Live-Übertragungen YouTube, Twitch und testweise Vimeo genutzt.

Rahmung der Live-Übertragungen: Zoom – Streaming – Zoom

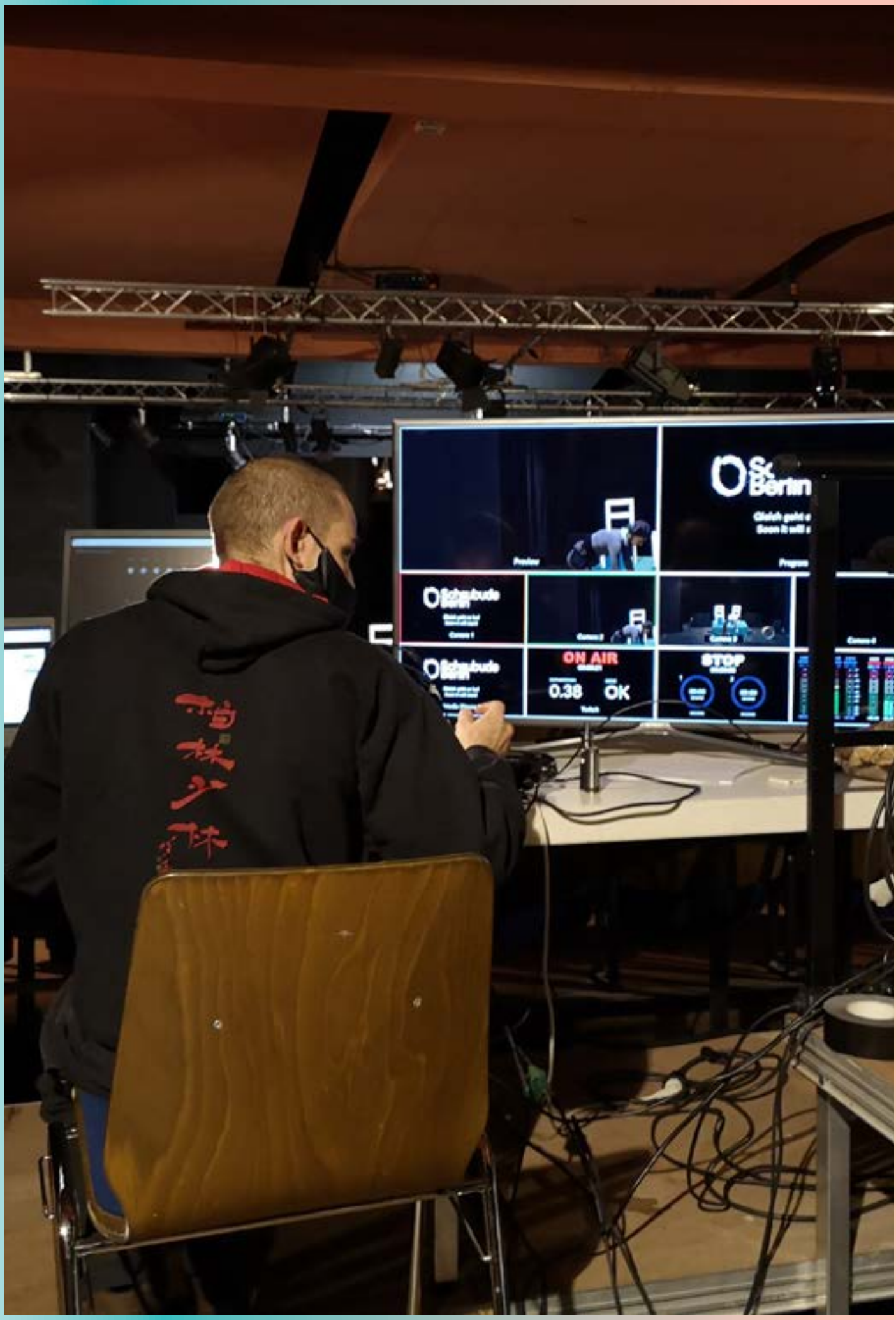
Wie lässt sich ein gemeinsames Erlebnis herstellen und das Gefühl, zeitgleich und gemeinsam mit anderen den denselben Eindrücken ausgesetzt zu sein?

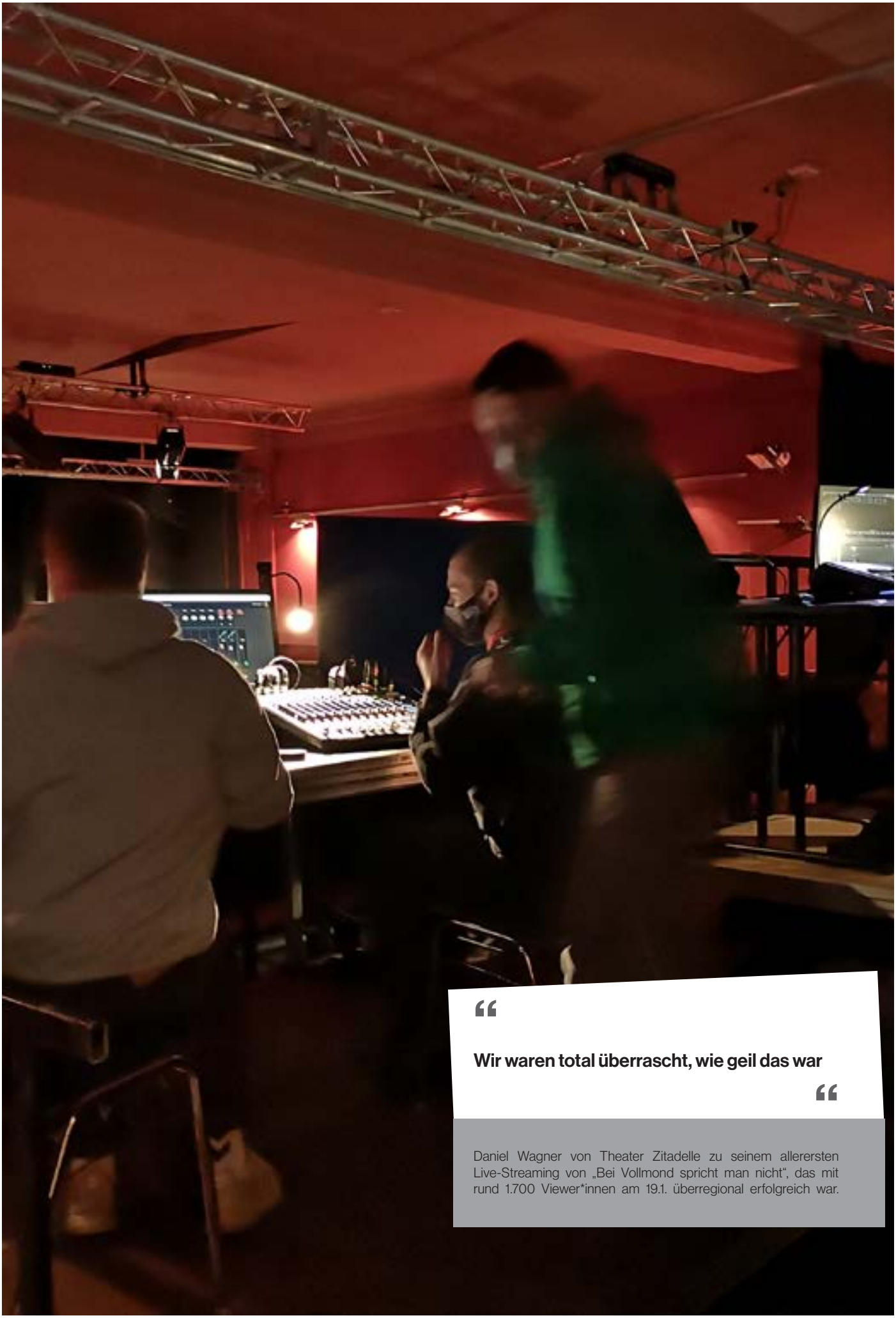
Die Live-Streaming-Angebote der Schaubude Berlin wurden wie beim analogen Theatererlebnis zu festgesetzten Zeiten terminiert. Über ein solidarisches Preissystem (frei bestimmbare Beträge ab 3,00 Euro) konnten vorab Tickets gebucht werden. Für die Rahmung der Online-Vorstellung inklusive Begrüßung und Publikumsgespräch kam ein Videochat-Programm zum Einsatz. Nach der Recherche und dem Ausprobieren unterschiedlicher Programme fiel die Wahl der Schaubude Berlin auf Zoom. Zoom bietet eine sehr hohe Stabilität für eine große Anzahl an Teilnehmer*innen, eine Vielzahl von Funktionen und ist sehr bekannt. Gerade zu Beginn schien es wichtig, die „digitalen Hürden“ so klein wie möglich zu halten. Davon zeugen zumindest die Probleme, die anfangs viele mit dem heute zum Standard gewordenen Programm bzw. mit dem Streaming hatten.

Ablauf:

Mit dem Ticketkauf erhalten die Zuschauenden einen Zoom-Link. Das Team der Schaubude lässt das Publikum etwa fünf Minuten vor Vorstellungsbeginn aus dem sogenannten Warteraum in den Video-Chat eintreten. Hier kann jede*r entscheiden, ob er* oder sie* per Video sichtbar sein möchte oder nicht; die Mikrofone sind standardmäßig ausgeschaltet. Nach der Anmoderation wird im Chat des Video-Meetings der Link zum Live-Stream veröffentlicht und das Publikum aufgefordert, den Link anzuklicken und im sich öffnenden Fenster auf den Beginn der Vorstellung zu warten. Nach dem Stream treffen die Zuschauenden erneut im Zoom-Chat aufeinander und haben Gelegenheit, Kommentare oder Fragen an die Künstler*innen loszuwerden.

Die Betreuung dieses Formats ist ebenfalls recht personalintensiv: Neben einer Moderation, die das Publikum offiziell empfängt, sowie einer Ansprechperson, die telefonisch und per Mail erreichbar ist, ist noch die unsichtbare Position des technischen Supports notwendig, die als Host den Chat-Verlauf im Auge behält und Fragen beantworten kann.


ON AIR
0.38
OK
STOP



“

Wir waren total überrascht, wie geil das war

“

Daniel Wagner von Theater Zitadelle zu seinem allerersten Live-Streaming von „Bei Vollmond spricht man nicht“, das mit rund 1.700 Viewer*innen am 19.1. überregional erfolgreich war.

Wohin?

Zoom

Die Software Zoom erlaubt in der kostenlosen Basis-Version das Hosten von Videokonferenzen für bis zu 100 Teilnehmer*innen, die bis zu 40 Minuten dauern können; danach endet das Meeting automatisch. In der Pro-Version liegt die zeitliche Begrenzung bei 24 Stunden. Das Abo umfasst 1-9 Lizenzen und kostet knapp 140,00 Euro pro Lizenz und Jahr. Außerdem sind 1 GB Speicherplatz für Cloud-Aufzeichnungen je Lizenz inbegriffen. Ein Streaming in sozialen Netzwerken ist theoretisch möglich, aber die Qualität bleibt hinter der anderer Dienste zurück. Weitere Abo-Optionen sind Business (mit bis zu 300 einladbaren Teilnehmer*innen) und Enterprise (ab 100 Lizenzen, Kapazität bis 1.000 Teilnehmer*innen). Die intuitive Bedienung ermöglicht Teilnehmenden, selbst ihr Audio oder Video zu (de-)aktivieren, sich durch Handzeichen und weitere Reaktions-Emojis zu Wort zu melden oder Kommentare und Fragen in den Chat zu schreiben. Der Host kann das Publikum in „Breakout-Rooms“ zeitlich begrenzt in kleineren Gruppen zusammenführen und über die Chat-Funktion Direktnachrichten an Einzelne oder alle versenden. Außerdem gibt es die Möglichkeit, das Hintergrundbild zu gestalten.

YouTube

Lineares Streaming über YouTube ist kostenlos für alle User*innen mit einem verifizierten Kanal möglich. Streaming-Links braucht man nicht zu listen, d. h. sie sind nicht öffentlich. Bei Urheberrechtsverletzungen behält sich YouTube vor, das Streaming zu unterbrechen. Das US-Unternehmen gehört zu Google, d. h. die Datenspur bei YouTube wird über das Google-Konto gespeichert bzw. Datenschutz-Einstellungen können nur dort bearbeitet werden.

Twitch

Auch Twitch.tv ist ein mittlerweile zu Amazon gehörendes Live-Streaming-Videoportal, das interaktiv gedacht ist und vorrangig zur Übertragung von Videospielen dient. Die Schaubude Berlin nutzte für Live-Übertragungen eine kostenlose Version, die auch eine Chat-Kommentarfunktion beinhaltete. Twitch kam nur für ausgewählte Aufführungen infrage, da die Links immer öffentlich sind.

Vimeo

Wegen besserer Bedingungen in puncto Datenschutz und Urheberrecht und auch, weil es viele Künstler*innen nutzen, wollte das Theater für das Live-Streaming zu Vimeo wechseln. Im Premium-Tarif à 70,00 Euro monatlich gibt es unbegrenzt die Möglichkeit dazu. Aber die Ereignisse holten die Schaubude Berlin ein: Mit Beginn der neuen Spielzeit 2021/22 durfte das Theater wieder seine Türen öffnen und die zeitlichen Kapazitäten reichten nicht aus, um neben analogen Vorstellungen für neu hinzukommende hybride Formate schnell das Portal zu wechseln.

GEMA

Beim Streaming sind Copyright-Fragen ein wichtiges Thema. Eingespielte Musik und andere Sound-Elemente, die nicht selbst produziert wurden, sind, sofern mit einem Streaming Einnahmen erzielt werden, GEMA-meldepflichtig. Der Preis für ein Lizenzpaket errechnet sich aus dem zu erwartenden Anteil der Musik in Prozent.

Bei 33 – 66% Musikanteil (z. B. Streaming von gemischten Bühnenaufführungen) kostet ein Lizenzpaket aus dem Tarif VR-OD 10 derzeit 660,00 Euro pro Jahr. Musikfolgen müssen derzeit erst ab 200.000 Abrufen pro Jahr und mehr als 24.000 Euro Einnahmen jährlich gemeldet werden.

Disco

Was?

Discord ist eine Online-Anwendung, die verschiedene Formen der Kommunikation ermöglicht und insbesondere in der Gaming-Szene weit verbreitet ist. Die Oberfläche ist nach Servern aufgebaut, auf denen sich eingeladene Nutzer*innen treffen können. Die Server sind strukturiert nach Textkanälen für die Kommunikation per Chat und Sprachkanälen für die Kommunikation per Sprache und Video. Außerdem können andere Nutzer*innen via Instant Messaging individuell angeschrieben werden.

ord

Woher?

Discord gibt es als Desktop-App für alle gängigen Betriebssysteme, als App für iOS und Android, außerdem kann die Anwendung über einen Web-Browser genutzt werden. Die Nutzung ist kostenfrei, eine Registrierung ist notwendig. Informationen, Download und Registrierung unter https://discord.com/

Warum?

Das Team der Schaubude Berlin befand sich schon länger auf der Suche nach einem Tool zur Verbesserung der internen Kommunikation, der Verbreiterung der Informationsflüsse und der Reduzierung des E-Mail-Aufkommens. Gleichzeitig sollte die Anwendung aber auch eine Schnittstelle zu externen Künstler*innen oder Partner*innen ermöglichen. Discord bot hierfür eine passende, intuitive und stabile Oberfläche. Ausschlaggebend für die Wahl war, dass im Gegensatz zu anderen Messenger-Diensten kein Team-Mitglied Discord privat nutzt und die App somit klar dem Arbeitskontext zugeordnet werden kann.

Wie?

Im Laufe des Jahres 2021 wurden verschiedene Server aufgesetzt, die teilweise teamintern waren, teilweise als externe Schnittstelle fungierten. Auf den Servern wurden verschiedene Strukturen erprobt: Der teaminterne Server ist nach den Abteilungen und Arbeitsgruppen des Theaters organisiert, während der Server für die StageJams allgemeine Bereiche zum Austausch und Workspaces für die jeweils beteiligten Gruppen vorsieht.
Die App wurde sehr schnell das Haupt-Kommunikationstool des Theaters. Sie ermöglicht eine effiziente Informationsverteilung sowie schnelle Absprachen. Darüber hinaus werden die Kanäle für Diskussionen, Wissenstransfer, Dokumentation und Empfehlungen genutzt. Die Kommunikation ist transparenter, zugänglicher und demokratischer geworden, nimmt aber auch alle Nutzer*innen stärker in die Selbstverantwortung.

Was und Woher?

WordPress ist als freies Content-Management-System für Weblogs das weltweit am weitesten verbreitete System zum Betrieb von Websites. Websites/Blogs können laut Open-Source-Entwickler*innen in einer „5-Minuten-Installation“ erstellt werden und haben in der Basis-Version mit kostenloser Domain eine URL mit wordpress.com-Endung. Die Einrichtung erfolgt über einen Webbrowser und erfordert keine Programmierkenntnisse.
Im intuitiv aufgebauten Backend können Themes, d. h. frei veränderbare Design-Vorlagen, gewählt und benutzer*innenfreundlich angepasst werden. Es gibt nach Blog-Manier in chronologisch umgekehrter Reihenfolge angezeigte Artikel, die Kategorien bzw. Menüpunkten zugeordnet werden können, sowie „feste“ Seiten, die etwa für die Startseite, das Impressum oder „Über uns“ infrage kommen. Im Premium- oder Business-Tarif (8,00 bzw. 25,00 Euro/Monat) kann die Domain frei gewählt werden; außerdem stehen hier eine größere Zahl an Themes sowie Plug-Ins zur Verfügung.

Warum?

Der Schaubude-Blog www.theaterderdinge.com ging im September 2018 online. Vom externen Redaktionsteam Beate Absalon und Sebastian Köthe erstellt, wurde er zwei Jahre ausschließlich während des Zeitraums von Theater der Dinge bespielt – dem jeweils im Herbst von der Schaubude Berlin veranstalteten internationalen Festival für zeitgenössisches Figuren- und Objekttheater. In Zusammenarbeit mit dem Bereich Öffentlichkeitsarbeit des Theaters entstand hier ein sehr freies Format für die Festivaldokumentation: Externe Autor*innen – unter ihnen Künstler*innen, Kulturwissenschaftler*innen oder Graduierende – werden eingeladen, ihre individuellen Eindrücke, Gedanken und künstlerischen Reaktionen zu Festivalproduktionen festzuhalten. Die Formate der Beiträge sind sehr vielfältig.
Im ersten pandemiebedingten Lockdown wurde der Blog als „Schaubude-Blog“ umstrukturiert, um einen Kanal zu haben, auf dem das Theater und seine assoziierten Künstler*innen das Publikum erreichen konnten: Kreative Impulse aus der Theaterpädagogik, eine Webserie und eine eigens produzierte Talk-Reihe sowie Insides von künstlerischen Konzeptions- und Arbeitsprozessen (u. a. im Rahmen der #TakeCareResidenzen) kamen hier zur Veröffentlichung.

Wie?

Während der Projektzeit von „Neue Gemeinschaften“ hat die Schaubude Berlin erneut einen Relaunch des Blogs umgesetzt: Neben einem Upgrade zum Business-Tarif inklusive Installation eines neuen, einfacher strukturierten und mobil besser lesbaren Themes, ging es vor allem darum, den Blog dauerhaft als „Schaubude-Blog“ zu etablieren. Was zuvor ein Festivalblog mit zusätzlichem „Vermischten“ war, erhielt eine Struktur, die Prozesse im Produktionshaus dokumentierbar macht.
Neben dem Menüpunkt „Theater der Dinge“, der weiter von Beate Absalon und Sebastian Köthe betreut wird, wurden die Kategorien „Forschung & Prozess“ sowie „Hintergrund & Diskurs“ geschaffen, die von der Schaubude Berlin selbst bespielt werden. In ersterer erscheinen Artikel zu vom Theater initiierten oder begleiteten Forschungen: Das umfasst die hauseigene Forschungsresidenz, die vom Fonds Darstellende Künste e. V. geförderten Residenzen assoziierter Künstler*innen sowie performative Experimente wie die StageJams. „Hintergrund & Diskurs“ ist ein Menüpunkt, unter dem Platz ist für Artikel, die im engeren oder im weiten Sinne im Zusammenhang mit Produktionen stehen, die im Rahmen des Spielplans des Theaters gezeigt werden: Making-ofs, Interviews, theoretische Artikel zum Genre Figurentheater sollen die Arbeit der Schaubude Berlin kontextualisieren sowie die thematischen Setzungen verzweigen und vertiefen.

Blog

Gather Town

Was?

Gather Town ist eine virtuelle Plattform für Begegnungen. Die Nutzer*innen bewegen sich per Pfeiltasten mit Avataren über eine zweidimensionale Oberfläche, die an Videospiele der 80er Jahre erinnert. Räume können nach Vorlagen oder frei geschaffen werden. Die Plattform stellt eine große Anzahl an Gestaltungselementen zur Verfügung, außerdem können externe Inhalte eingebunden werden. Wenn sich Avatare im Raum näherkommen, erscheinen die Videobilder der Teilnehmer*innen und die Personen können miteinander sprechen. Zudem gibt es Privatbereiche, in denen sich nur die jeweils anwesenden Besucher*innen hören und sehen können, und einen Chat.

Woher?

Um Räume zu erstellen und zu hosten, ist eine Anmeldung auf der Website www.gather.town notwendig. Sollen nur bis zu 25 Personen gleichzeitig den Raum besuchen, reicht ein kostenfreier Account, für mehr Personen gibt es Bezahlvarianten mit verschiedener Laufzeit. Die Gäste müssen sich nicht selber anmelden, sondern erhalten per E-Mail einen Zugang über einen Link, der per Passwort geschützt werden kann. Für die Einwahl sind ein PC oder Notebook sowie der Browser Google Chrome empfehlenswert. Auf mobilen Endgeräten und in anderen Browsern läuft das Programm insbesondere bei gleichzeitiger Anwesenheit vieler Nutzer*innen nicht optimal. Die Anwendung ist derzeit nur in englischer Sprache verfügbar.

Warum?

Im Rahmen von „Neue Gemeinschaften“ hat sich das Team der Schaubude Berlin mit verschiedenen Online-Plattformen beschäftigt. Dabei stellte sich heraus, dass Gather Town als vergleichsweise intuitiv zugänglich empfunden wurde. Durch die räumliche Simulation modulieren sich schnell soziale Situationen; die Kommunikation kann weniger hierarchisch organisiert werden als in vielen anderen Videokonferenz-Programmen. Aus künstlerischer und performativer Sicht erschien überdies interessant, dass Gather Town eine Vielzahl spielerischer und gestalterischer Möglichkeiten und Zugänge eröffnet.

Wie?

Die Initialzündung für den Bau eines eigenen Raumes auf Gather Town gab ein Online-Projekt des Kollektivs Anna Kpok, das für das Begegnungsformat „Abhängen mit Anna“ im April 2021 das Theaterfoyer der Schaubude Berlin auf Gather Town nachbaute. Hiervon ausgehend schuf im Sommer die Bühnenbildnerin und Technikerin Neïtah Janzing die Virtuelle Schaubude. Dieser Online-Raum orientiert sich an den räumlichen Gegebenheiten des Produktionshauses: Es gibt eine Gebäudefront, ein Foyer, einen Saal und sanitäre Anlagen. Diese Bestandteile werden ergänzt durch spielerische Elemente, wie ein Labyrinth oder Toiletten, die als Portale fungieren, und durch Wunschräume, wie eine Dachterrasse.

Die Virtuelle Schaubude wurde zunächst für Begegnungsformate und Workshops genutzt. Parallel dazu arbeiteten freie Künstler*innen und Gruppen aus den Bereichen Figurentheater, Bühnenbild, Performance, Theaterwissenschaft und Bildende Kunst in drei einwöchigen StageJams in der virtuellen Spielstätte und erforschten deren performatives Potenzial. In ersten öffentlich zugänglichen Formaten wurden Erfahrungswerte gesammelt, beispielsweise zum notwendigen Personal für die technische Betreuung, zu häufigen Fehlerquellen und zur Veranstaltungsorganisation. Dabei stellte sich heraus, dass bei Formaten in Gather Town insbesondere das Onboarding und die Publikumslenkung konzeptionell mitgedacht werden müssen.

Die virtuelle Schaubude wurde bereits zwei Mal untervermietet, für das Jahr 2022 gibt es weitere Anfragen.

Gespräch

2/4

Der Weg als Ziel vs. irgendwas mit Lasern

Antragstext und Prozesshaftigkeit

Neue Gemeinschaften war als prozesshaftes Projekt aufgesetzt und entfaltete sich ab seinem Beginn im Februar 2021. Bis zur Sommerpause traf sich das Team der Schaubude Berlin jeden Mittwoch, um zunächst intern (virtuelle) Tools auszuprobieren, Wünsche und Bedürfnisse zu besprechen, aber auch um grundlegende Fragen der Kommunikation, Vernetzungsarbeit und Gemeinschaftsbildung zu diskutieren. Dabei gab es gerade zu Beginn verschiedene Erwartungshaltungen, unterschiedliche Verständnisse des Antragstextes und die Herausforderung von Prozesshaftigkeit an sich.

Cornelia Winkler: Als ich zum ersten Mal die Projektbeschreibung gelesen habe, fand ich das Vorhaben noch nicht wirklich greifbar. So, wie es beschrieben war, in diesem „Antragssprech“, hatte ich eigentlich gedacht, dass schon viel mehr voretabliert ist. Es fielen Begriffe wie „Arduino“; das habe ich versucht, auf die Schaubude herunterzubrechen. Auch die Wissensstände in der Mitarbeiter*innenschaft waren mir zu Beginn noch gar nicht bewusst.

Anna Vera Kelle: Ich habe es mir viel praktischer vorgestellt, mit geschlossenen Workshops und künstlerischen Projekten, die dann vielleicht auch strukturgebend sind. Ich habe dann erst im Prozess realisiert, dass das Projekt viel feiner ist, es mehr um Veränderungen geht, die man vielleicht gar nicht mitkriegt, und erst, wenn man genau hinguckt, feststellt, dass sich etwas entwickelt hat.

Friedrich Kirschner: Ich fand es eigentlich sehr überraschend, dass wir diesen Antrag durchbekommen haben, weil wir darin so ehrlich und so vage geblieben sind. Aber nicht vage im Sinne einer Antragssprache, mit der wir cool beschreiben, was am Ende sein wird. Im Gegenteil.

Anna Vera Kelle: Ich verstehe, warum du den Antrag als vage beschreibst. Ich glaube aber, dass jemand, der nicht so in der Materie drin ist, ihn überhaupt nicht als vage empfindet, sondern das Gefühl hat: Ihr wisst genau, was ihr vorhabt. Dass du jetzt sagst: Ist doch klar, dass wir das damals noch nicht wussten – ich glaube, das hat die Jury nicht antizipiert.

Friedrich Kirschner: Deswegen wollte ich es auch gerne ansprechen. Aus einem soziologischen Hintergrund oder aus transformationstheoretischen, institutionskritischen Richtungen blickend, hatte ich das Gefühl, dass im Antrag sehr präzise ein Prozess beschrieben wurde. Wir haben auch klare Pflöcke eingeschlagen, was wann mindestens passiert sein muss. Das hat uns sehr geholfen.

Tim Sandweg: Diese Diskrepanz zwischen dem, was mit dem Text gemeint ist, und dem, was hineingelesen wird, hatten wir auch im Team: Wer hat welche Erwartungen an das Projekt und wo werden diese Erwartungen erst einmal enttäuscht? Das hat sehr viel Moderation von Cornelia gebraucht. Wir sind ja gewohnt, dass relativ klar ist, was für ein Format am Ende steht. Wenn wir ein Festival bewilligt bekommen, machen wir am Ende ein Festival. Wenn wir eine Produktion entwickeln, steht am Ende eine Premiere. Bei „Neue Gemeinschaften“ war für dieses Haus das erste Mal nicht klar, worauf es hinausläuft. Das hat eine große Unsicherheit provoziert und es war interessant zu merken, was es für ein Haus und ein Team, die nicht gewohnt sind, prozessorientiert zu arbeiten, bedeutet, in einen solchen Prozess zu gehen. Da ist viel passiert in diesem Jahr.

Cornelia Winkler: Am Anfang sind einige Mitarbeiter*innen ziemlich schnell auf mich zugekommen und haben gefragt, was nun wäre mit dem Antrag, wo das Projekt hingehen soll. Von einigen Kolleg*innen wurde sehr schnell Interesse geäußert, etwa von der Öffentlichkeitsarbeit, die sich wünschte, mehr in die Entstehungsprozesse von Produktionen reinschauen zu können. Bei anderen Abteilungen war der Onboarding-Prozess schwieriger, etwa in der Technik – vielleicht weil wir eher auf einer inhaltlichen und weniger auf einer praktischen Ebene begonnen haben.

Ich fand es interessant zu sehen, welche unterschiedlichen Dynamiken es im Team gibt, gerade beim Probieren und in der Recherche: Wie kommen Menschen an Informationen? Welche Wege nutzen sie? Wie risikobereit sind sie und wie schnell geben sie auf? Und natürlich gab es auch Kolleg*innen, die sehr klar geäußert haben, dass das nicht ihr Medium ist. Da hat sich mir die Frage gestellt, wie wir sie trotzdem einbinden können und wo wir sie auch in Ruhe lassen. Das waren spannende Prozesse, aber auch viele frustrierende Situationen.

Für das gesamte Team war dieser Moment nach zwei Monaten schwierig, als ihr euch von Hochschulseite etwas herausgezogen und gesagt habt: Wir haben euch ein großes Potpourri gegeben, jetzt seid ihr es, die dran sind. Dafür ein Verständnis zu schaffen, dass sich das Team untereinander verständigen muss, wie es weitergeht, das war schwierig und dafür gab es große Kritik. Ab dem Moment, wo bestimmte Tools genutzt wurden und wir ins Machen gekommen sind, hat das mehr und mehr abgenommen.

Tim Sandweg: Das war für unser Team ein superwichtiger Punkt. Ich kann diese Frustration total nachvollziehen, da der Projektansatz diametral dem widerspricht, wie sonst dieses Theater funktioniert. Dieser Prozess hat sehr viel darüber erzählt, wie wir strukturiert sind, wie wir als Team funktionieren und wo Grenzen bestehen.

Anna Vera Kelle: Ich habe am Anfang mitbekommen, dass Mitarbeiter*innen ihre Rolle im Projekt unklar war und dass sie das Projekt mit ihrer Aufgabe im Theater nicht zusammenbekommen haben. Woher kam die Entscheidung, dass „Neue Gemeinschaften“ alle betrifft und dass alle dazu gehören?

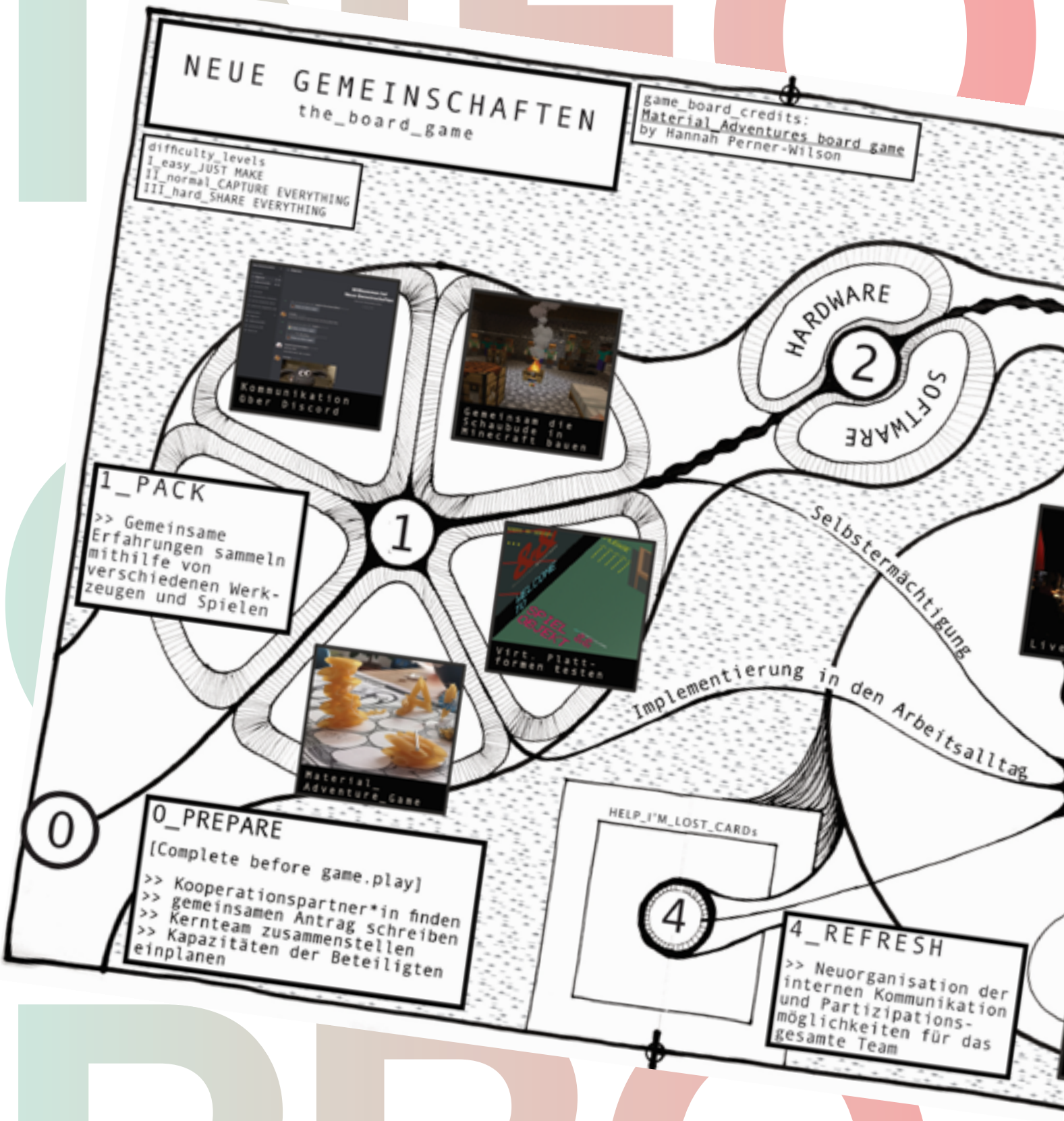
Tim Sandweg: Wir sind kein besonders großes Team und ich fand es wichtig, dass am Anfang alle Kolleg*innen erfahren, dass es dieses Projekt gibt und dass es alle betreffen kann. Ich glaube, das hat sich auch eingelöst. Jede*r hat etwas daraus gezogen, auch wenn der Projektzusammenhang manchmal nicht so offensichtlich war. Das ging natürlich nur, weil wir mitten im Lockdown begonnen haben und tatsächlich alle Zeit hatten. Die Entscheidung war auch gut, weil wir uns im Team

viel stärker zwischen den Abteilungen kennengelernt haben und weil die Kolleg*innen sich über ihre jeweiligen Arbeitsprozesse, Wissensstände und Fähigkeiten austauschen konnten.

Friedrich Kirschner: Es war relativ schnell klar, dass es nicht darum geht, irgendwas zu machen, was nebenher in der Schaubude stattfindet, sondern dass es um interne Kommunikationsprozesse geht, um das, was sich hinter diesem Buzzword „digitale Transformation“ versteckt. Es geht ja nicht darum, dass wir mehr Beamer in Theatervorstellungen einbauen oder irgendwas mit Lasern machen, sondern es verändert elementar die Art und Weise, wie wir kommunizieren, und führt zu anderen Strukturen.

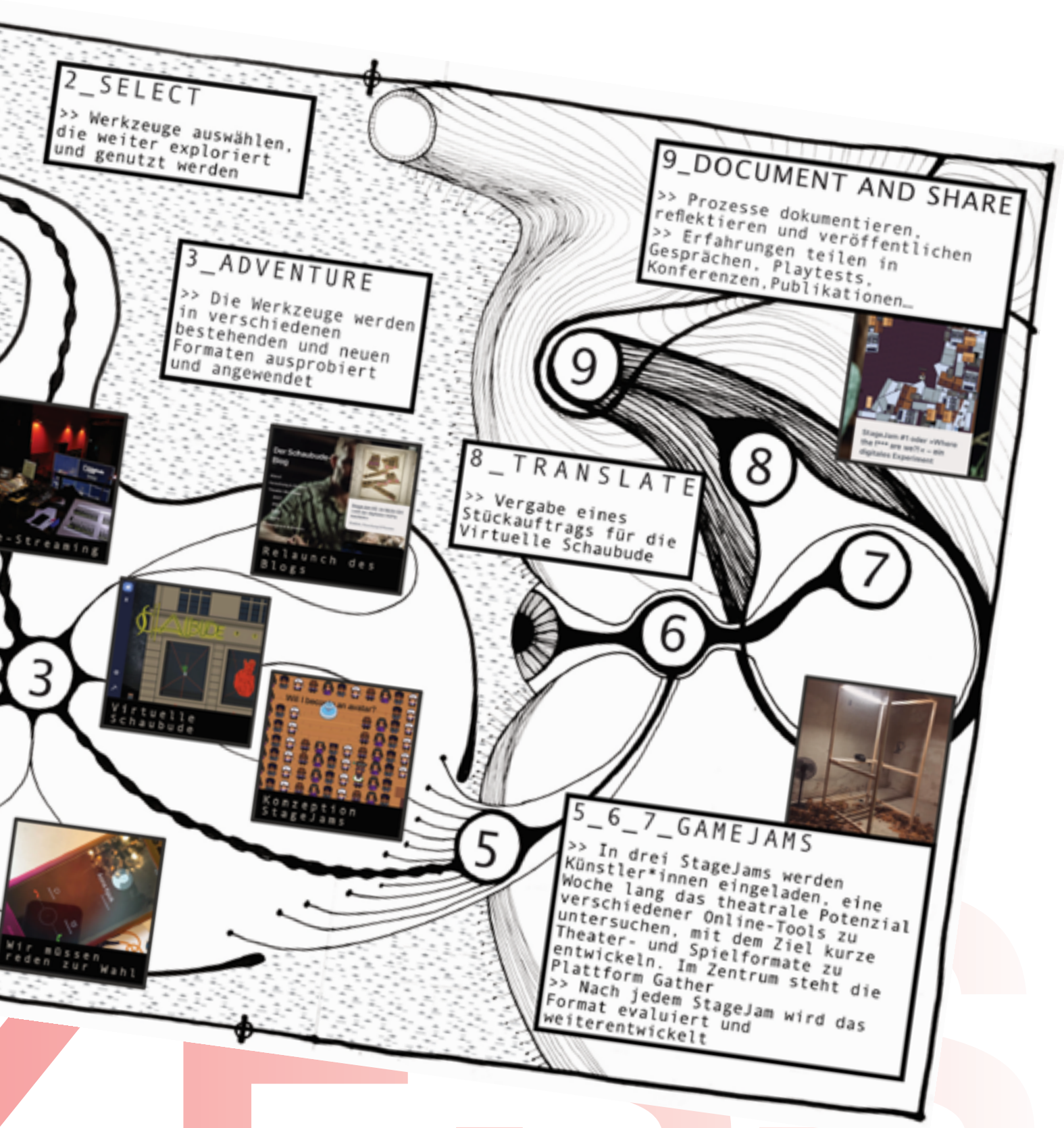
Ich frage mich oft, ob das Wort „digital“ wirklich hilfreich ist, weil es eigentlich um eine gesellschaftliche Transformation geht. Es geht um die Frage, ob man Institutionen ins 21. Jahrhundert bekommt, ob sie Wege finden, gleichzeitig Privatsphäre zu schützen und Möglichkeitsräume zu eröffnen. Dabei können Werkzeuge unterschiedlichster Form helfen. Das müssen aber keine digitalen Programme sein. Ich habe das Gefühl, man stellt sich mit dem Begriff „digitale Transformation“ ein Bein. Diese Benennung hat viel damit zu tun, was ihr gerade gespiegelt habt: Diese Fragen, was ist denn nun dieses Projekt und wofür dürfen wir das Geld ausgeben, haben ganz viel mit dem Wort „digital“ und wenig mit dem Wort „Transformation“ zu tun.

NEO PRO4


NEUE GEMEINSCHAFTEN
the_board_game
game_board_credits:
Material_Adventures board game
by Hannah Perner-Wilson
difficulty_levels
I_easy_JUST MAKE
II_normal_CAPTURE EVERYTHING
III_hard_SHARE EVERYTHING
Kommunikation über Discord
Gemeinsam die Schaubude in Minecraft bauen
HARDWARE
2
SOFTWARE
1_PACK
>> Gemeinsame Erfahrungen sammeln mithilfe von verschiedenen Werkzeugen und Spielen
1
Virt. Plattformen testen
Selbstermächtigung
Implementierung in den Arbeitsalltag
Material_Adventure_Game
0
0_PREPARE
[Complete before game.play]
>> Kooperationspartner*in finden
>> gemeinsamen Antrag schreiben
>> Kernteam zusammenstellen
>> Kapazitäten der Beteiligten einplanen
HELP_I'M_LOST_CARDs
4
4_REFRESH
>> Neuorganisation der internen Kommunikation und Partizipationsmöglichkeiten für das gesamte Team

Remix:
der Prozess von Neue Gemeinschaften als Brettspiel

angelehnt an einen Workshop mit Prof. Hannah Perner-Wilson



Gespräch

3/4

Was soll das überhaupt? Emotionale Arbeit und Räume der Unsicherheit

Zu Beginn des Projektes spielte das Team der Schaubude Berlin gemeinsam Minecraft – ein Vorgang, der auch eine körperliche Erfahrung provozierte. Im weiteren Projektverlauf machten sich immer mehr Räume der Unsicherheit auf, die aber auch gleichzeitig neue Möglichkeiten bargen. Hiervon ausgehend stellt sich die Frage danach, wie Emotionen, die unsichere Zustände und Transformationen stark begleiten, aufgefangen und moderiert werden können.

Friedrich Kirschner: Wir haben mit Minecraft und Discord angefangen, um sehr schnell an den Punkt zu gelangen, wo es weh tut. Ich bin jetzt lange genug Teil von Institutionen, um zu wissen, dass Probleme klar benannt und am besten gemeinsam erlebt und nicht nur beschrieben werden müssen, damit Veränderungsprozesse wirklich greifen können. Das war die dramaturgische Setzung am Anfang: Wir müssen ein Problem herstellen, das für alle klar ist. In unserem Fall war es: Minecraft ohne Discord ist der Horror. Es geht nicht. Wenn ich keine Möglichkeit habe, mich abzusprechen, wer was wo macht, funktioniert es nicht. Das Problem musste nicht nur klar sein, es musste auch emotional gespürt werden.

Und man kommt über Computer sehr schnell an sehr starke Emotionen und an grundlegende Fragestellungen: Was ist meine Rolle als Person, die ins Theater gegangen ist, weil sie mit Menschen arbeiten möchte, in einer Zeit, in der mir das Wort „Digitalisierung" immer ohne Menschen verkauft wird? Das ist ein großes gesellschaftliches Thema: Digitalisierung wird immer besprochen als ein Feld, in dem Dinge jetzt ohne Menschen gemacht werden. So kann man auch ein Problemfeld herstellen: Es wundert mich überhaupt nicht, dass Menschen am Theater oft nichts mit Digitalisierung am Hut haben wollen. Und das muss man als Institution besprechen: Wieso bin ich hier, was ist mir wichtig und wie kann ich die Struktur bauen, dass dieser Kern, warum ich hier bin, weiter Bestand hat? Um schnellstmöglich an diesen Punkt zu kommen, haben wir Minecraft gespielt. Wir hatten innerhalb von zwei Stunden die ganze Liste an Problemen: Kann ich mich einloggen? Kann ich Dinge kaufen? Darf ich etwas herunterladen? Kann ich etwas auf meinem Computer installieren? Wen frage ich, wenn ich nicht weiß, wie es funktioniert? Wie fühle ich mich, wenn ich andere Leute fragen muss? Habe ich das Gefühl, ich werde das jemals können, oder nicht? Wenn nicht, wie gehe ich damit um?

Cornelia Winkler: Und was soll das überhaupt?

Friedrich Kirschner: Ich glaube, es ist für so einen Prozess notwendig, sich mit seiner eigenen Rolle auseinanderzusetzen. Das muss natürlich moderiert werden, da ist viel emotionale Arbeit entstanden. Die steht wahrscheinlich nicht in deiner Arbeitsplatzbeschreibung als Projektmanagerin.

Cornelia Winkler: Nein, aber in jeder Arbeitsbeziehung gehört sie ja dazu.

Friedrich Kirschner: Mit Computern ist es aber noch einmal speziell.

Cornelia Winkler: Ja, das stimmt.

Friedrich Kirschner: In unserer heutigen Zeit passiert sehr viel mit Menschen, wenn sie etwas können oder auch nicht können oder glauben, etwas zu können oder nicht zu können. Ich finde, es wird zu selten besprochen, was die emotionalen Kosten von Transformationsprozessen sind. Wer fängt das auf und telefoniert dann mit den Menschen? Das ist ja die eigentliche Arbeit.

Cornelia Winkler: Ich habe in der ersten Phase ganz oft gedacht, mir fehlen Skills. Weniger interpersonelle Skills, eher Skills, um Transformationsprozesse zu begleiten. Gerade am Anfang waren die Gespräche noch emotionaler aufgeladen. Das musste man erst einmal abfangen, diese Frustration, festzustellen: Ich kann etwas nicht. Was macht das mit mir, wenn ich alleine in meinem Büro bin und mich niemand sieht und das bewertet? Was macht es aber auch mit mir, wenn ich in einem Raum mit zehn anderen Menschen bin, Minecraft spiele und es stellen alle fest: Ich kann das nicht?

Anna Vera Kelle: Es gab vielleicht zu Beginn kein Bewusstsein dafür, dass „Neue Gemeinschaften" ein Transformationsprozess ist. Wir haben es auch nicht angekündigt, vielleicht hätte es dann auch Widerstand gegeben: Wir brauchen doch keine Veränderung, das machen wir doch schon längst. Wir hatten stattdessen diese Frage „Was ist überhaupt ‚Neue Gemeinschaften?'" und in dem daraus resultierenden Prozess hat sich die Notwendigkeit ergeben, Dinge anzupassen und zu transformieren. Das knüpft vielleicht noch einmal an diesen Gedanken an, dass künstlerische Arbeit und strukturelle Veränderungen Hand in Hand miteinander gehen. Das konnte man auch in diesem Projekt sehr genau sehen. Es gibt das Ziel der strukturellen Veränderung, aber erst einmal brauchen wir etwas ganz anderes als Prozess. Ich glaube, das hat das Theater jahrhundertelang verkannt, wie stark künstlerische Arbeit auch struktur- und gesellschaftsbildend ist.

Tim Sandweg: Ich fand es eine große Qualität, dass wir darüber nachdenken konnten, was wir eigentlich am Theater wollen. Das ist eine Frage, die man sich immer wieder stellen sollte. Gerade Institutionen müssen ja sehr stark auf Ansprüche reagieren, die von außen kommen, etwa in der künstlerischen Produktion, aber auch in gesellschaftlichen oder politischen Dimensionen. In diesem Projekt gab es die Freiheit, aus dieser permanenten Reaktion, die seit der Pandemie noch extremer geworden ist, herauszukommen und diese Frage nach der eigenen Motivation wieder zuzulassen.

Friedrich Kirschner: Es gab letztens eine Dokumentation auf 3sat, da hat ein älteres Pärchen, das sehr oft ins Theater geht, gesagt: Man weiß immer nicht, was das für ein Abend wird. Das ist einer der Gründe, warum Menschen ins Theater gehen: Unsicherheit im positiven Sinne. Das Theater verhandelt die ganze Zeit diese positive Unsicherheit. Die Institution Theater ist aber elementar darauf aufgebaut, so viel Unsicherheit wie möglich aus der Welt zu schaffen. Institutionen, auch die Schaubude Berlin, sind darauf ausgerichtet, möglichst pragmatisch Räume zu schaffen, die Künstler*innen mit Unsicherheiten bespielen können. Gleichzeitig stellt sich aber auch die Frage, wie Institutionen die eigenen Unsicherheiten verwalten und sie nutzbar machen können. Eines der Ziele unseres Studiengangs ist es, die Studierenden dahin zu bringen, sich immer wieder auf einen Prozess der Unsicherheit einzulassen. Vielleicht ist das sogar der Kern der Ausbildung. Und das ist auch das, was wir mit euch gemacht haben: Räume der Unsicherheit aufzumachen, die aber gleichzeitig Räume der Möglichkeiten sind.

STA

JAI

* StageJams: im Prinzip wie Game Jams, nur fürs Theater

AGE

MS*

Was?

Künstler*innen-Gruppen untersuchen eine Woche lang das theatrale Potenzial verschiedener Online-Tools mit dem Ziel, kurze Theater- und Spielformate zu entwickeln. Im Zentrum steht die Plattform Gather Town, die als Bühne fungiert. Ergänzend können weitere Tools nach Wahl (z. B. Twine, Discord oder Google Docs bzw. eine vergleichbare Open-Source-Variante) verwendet werden.

Woher?

In der Spieleentwicklung treffen sich Personen mit verschiedenen Kenntnissen und Hintergründen (z.B. Software-Entwickler*innen, Game-Designer*innen, 3D-Künstler*innen, Musiker*innen etc.) zu Game Jams, um gemeinsam innerhalb einer kurzen Zeitspanne Spiele zu entwickeln. Das Format ist von den Jam-Sessions in der Musik abgeleitet. Die Freude an der gemeinsamen Arbeit und das Entdecken neuer Möglichkeitsräume stehen im Mittelpunkt, nicht das Ergebnis.

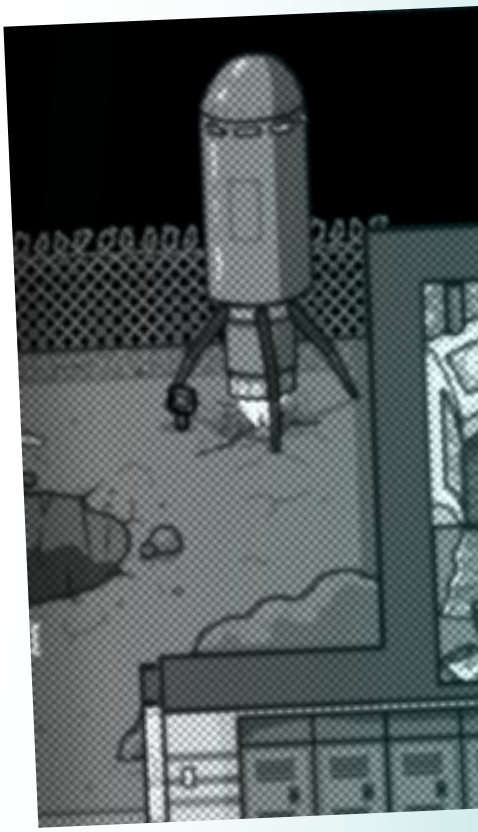
Warum?

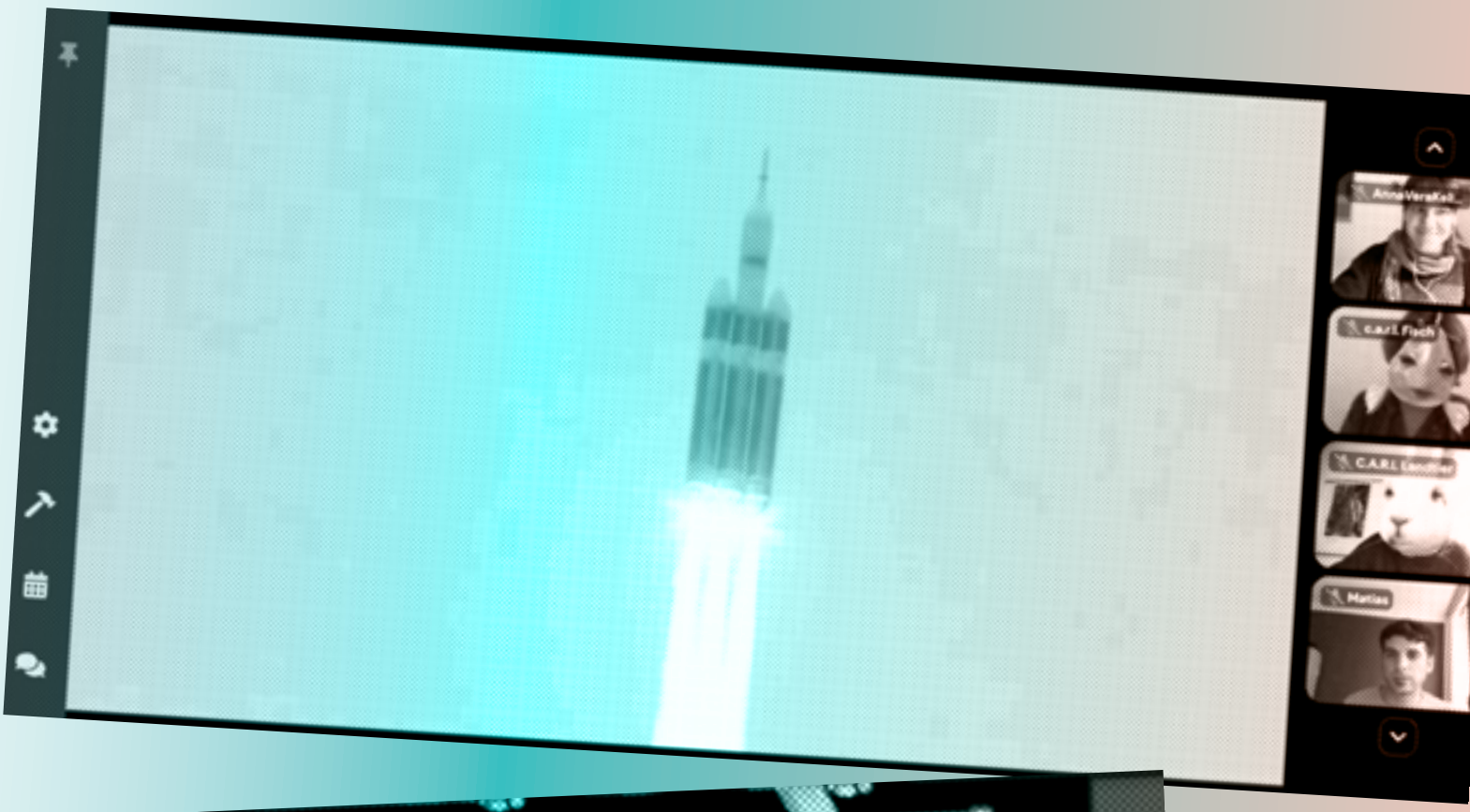
Ziel war es, im Rahmen von „Neue Gemeinschaften" die angestoßenen internen Prozesse auch auf die Zusammenarbeit mit Künstler*innen-Gruppen zu übertragen und das Potenzial der gewählten Tools für die (Zusammen-)Arbeit künstlerisch zu erproben. Mit den StageJams wurde ein Format entwickelt, das einerseits Künstler*innen-Gruppen ein prozesshaftes Arbeiten ermöglicht und (Zeit-)Räume schafft, Fragestellungen und Werkzeuge zu explorieren, und das andererseits der Schaubude Berlin die Chance bietet, an diesen Prozessen teilzuhaben.

Durch den überschaubaren Umfang des Formats ist es möglich, es langfristig und damit nachhaltig in das Programm der Schaubude Berlin zu übernehmen.

Wie?

Während der StageJams haben die Gruppen eine Woche Zeit, um das theatrale Potenzial von Gather Town in Kombination mit anderen Online-Tools zu erproben. Neben einem Kick-off-Treffen zu Beginn gibt es im weiteren Verlauf einzelne Treffen für den Austausch. Die meiste Zeit jedoch steht den Gruppen frei zur Verfügung zum Jammen. Regelmäßige kleine Aufgaben zur Dokumentation ermöglichen sowohl den Gruppen untereinander als auch den Mitarbeitenden der Schaubude Berlin einen Einblick in Fragstellungen und Arbeitsprozesse. Jede Gruppe bekommt ein modifizierbares Duplikat der Virtuellen Schaubude auf Gather Town, die als Grundlage für die Auseinandersetzung genutzt werden kann.
Zur Kommunikation und Vernetzung steht ein Discord-Server mit verschiedenen Kanälen wie „canteen", „skill-share", „helpdesk", „dailyquestion" oder „dailycapture" sowie „Proberäume" für die einzelnen Gruppen zur Verfügung. Am Ende der Woche werden die entstandenen Formate in StageTests vorgestellt und getestet.



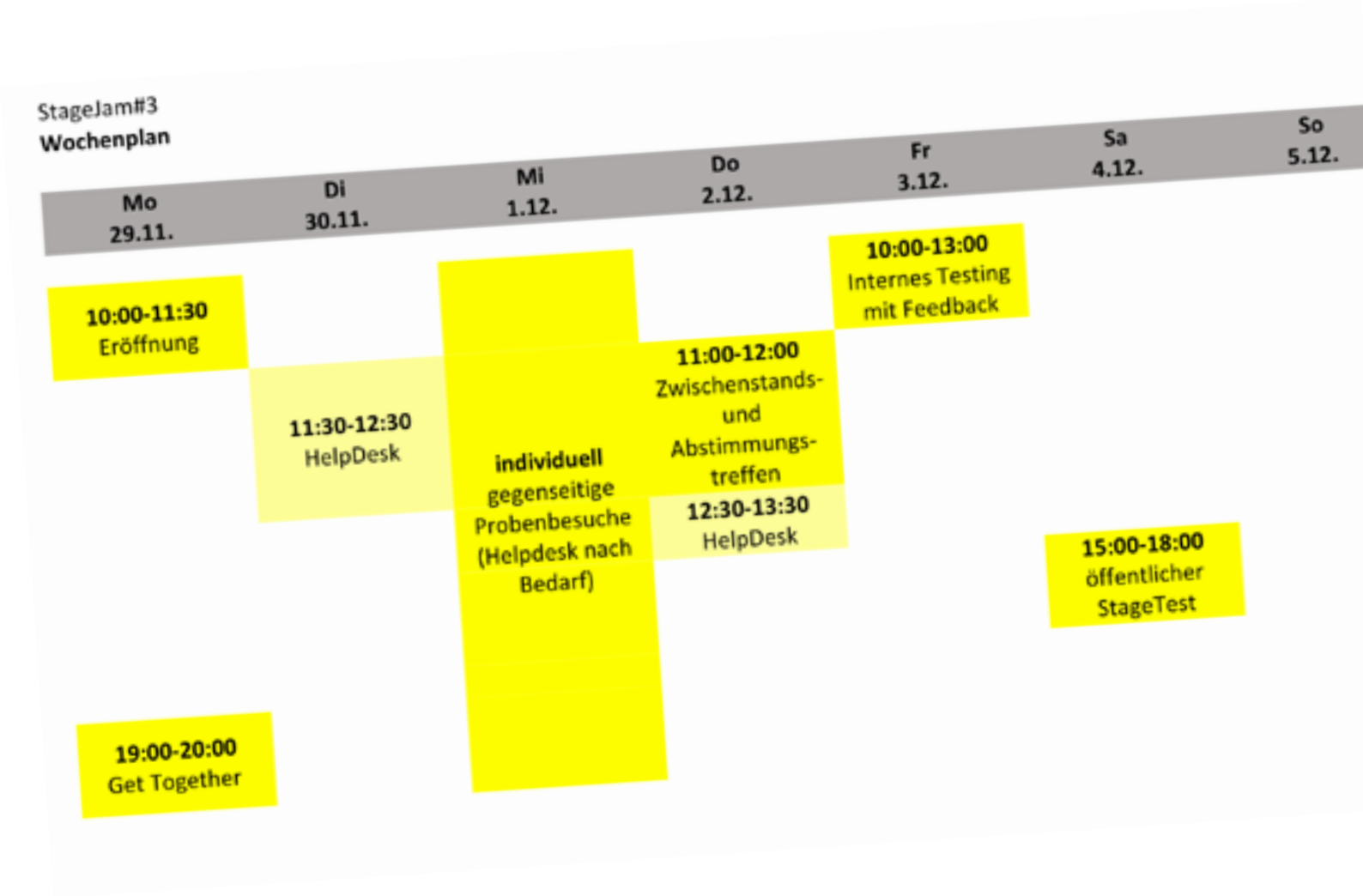


“

It’s not only about working on something, but it’s also a great way to get to know other people and their way of working.

“

Fabian Raith und Mathias Brunacci, Teilnehmer am StageJam #1



An den drei StageJams nahmen 13 Gruppen und Einzelpersonen mit verschiedenen Hintergründen von Objekttheater über Regie, Schauspiel, Bühnenbild bis hin zu Medienkunst und Bildender Kunst teil.
Um das Format zunächst grundlegend zu testen, wurden zum ersten StageJam Gruppen eingeladen, die die Schaubude Berlin bereits aus anderen Arbeitszusammenhängen kannte. Die Ergebnisse dieser Pilotausgabe wurden ausschließlich intern getestet.

Der zweite und dritte StageJam wurden öffentlich ausgeschrieben, wobei sich der zweite explizit an Studierende verschiedener künstlerischer Studiengänge richtete. Eine weitere Besonderheit des zweiten StageJams war die Einbindung in das Festival Theater der Dinge und die Zusammenarbeit mit dem Seminar Soziale Architektur des MA Spiel und Objekt. Der abschließende StageTest fand im Rahmen des Festivals statt; die Studierenden der HfS bauten dafür Schnittstellen zwischen den virtuellen Formaten und der physischen Situation vor Ort an einem der Festivalstandorte in Berlin-Schöneweide.

Der dritte StageTest fand im Rahmen der Online-Konferenz „Extend it!" der Allianz internationaler Produktionszentren für Figurentheater statt.

Nach jedem StageJam wurde in einem Feedback-Gespräch mit den Teilnehmenden die Woche ausgewertet, um das Format zu evaluieren und weiterzuentwickeln. Impulse der Gruppen wurden aufgenommen und in den nachfolgenden Runden erprobt.

Mo
6.12.

19:00-20:30
Abschluss und Feedback

Einblicke
Reflexionen
Beschreibungen
Screenshots

Wie beginnen?

“

Create a place, find an avatar, overcome the first scepticism, put a whiteboard in the middle and start to brainstorm: three figures in a botanical garden ... ”

systhemrhizoma (StageJam #1)

“

Als erstes sind wir einfach rumgelaufen mit unserem Avatar. Wir haben Umgestaltungsmöglichkeiten ausprobiert: Was ist alles auf Gather Town möglich? Dann haben wir in einem eigenen Projekt rumgespielt und in dem StageJam-Raum die Sitzgelegenheiten entweder weggemacht oder mit Grabsteinen versetzt. Inspirierend fanden wir vor allem die Portale (durch ein Objekt von einem Raum in einen anderen transportiert zu werden). ”

F.ART Kollektiv (StageJam #2)

“

Als nicht-deutsche Gruppe erinnert uns Gather Town an unsere ersten Tage in Deutschland. Einerseits angenehme Gefühle, gleichzeitig stressig und beunruhigend. (...) Wir finden Gather Town anders als alle anderen Tools, die wir bisher kennen und mit denen wir gearbeitet haben. Das ist nicht wie die Programme Zoom oder Skype, die nur assoziative Fenster sind. In Gather Town kann man eine bildliche Arbeit durchführen. Wir wissen nur noch nicht WIE? (...) Wir versuchen gerade, in unserem Space einen passenden Raum für unsere Ausstellung zu finden. ”

Nooshin Seifi, Pari Rostamianomran &
Donya Moghaddam Rad (StageJam #2)

“

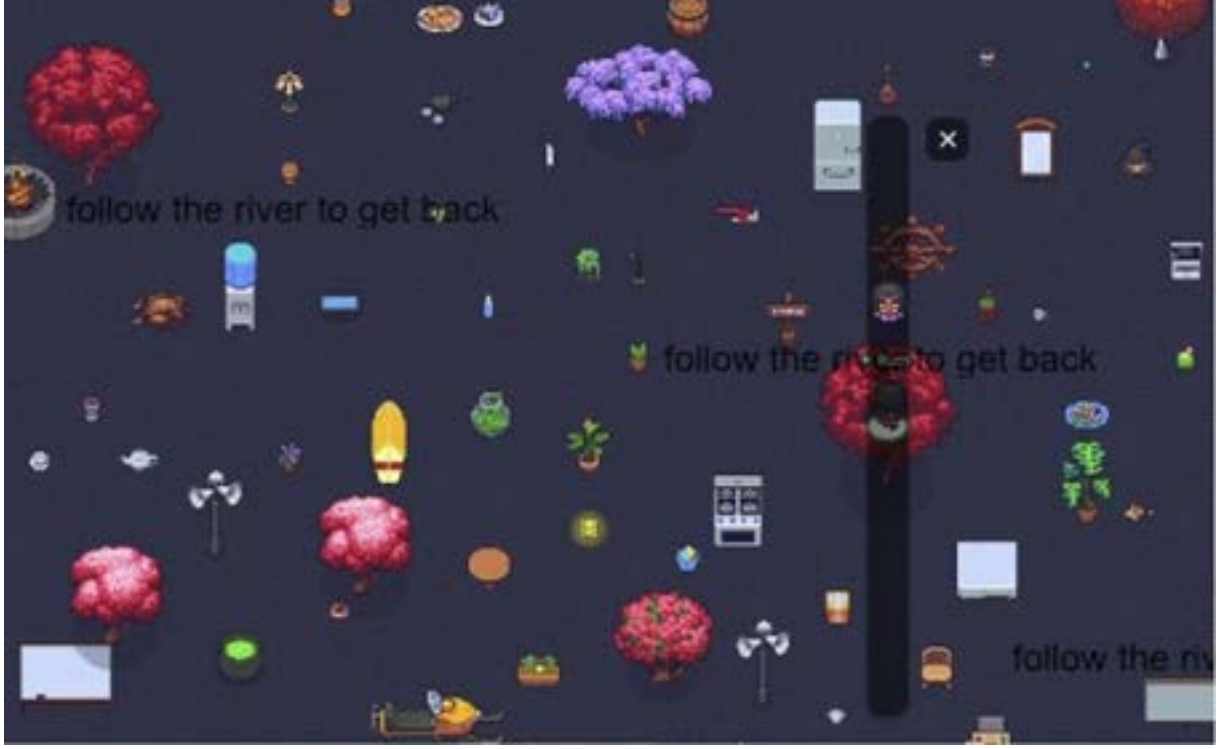
Zunächst steht die Erforschung der Tools und ihrer Funktionsweise im Vordergrund. Ganz nach dem Prinzip learning by doing habe ich erprobt, was das Programm leisten kann und was nicht. Die vorhandenen Objekte bzw. der Objekteditor und die Möglichkeit der Verbindung der sprites mit externen Tools erscheint dabei als eine Andockstelle an äußere Programme. (...) Zum Ausprobieren platzierte ich mit dem Objekteditor wahllos ganz viele verschiedene Objekte in der virtuellen Theaterhalle, um die gestalterischen Möglichkeiten kennenzulernen, und löschte sie wieder. ”

Redjep Hajder (Stagejam #2)

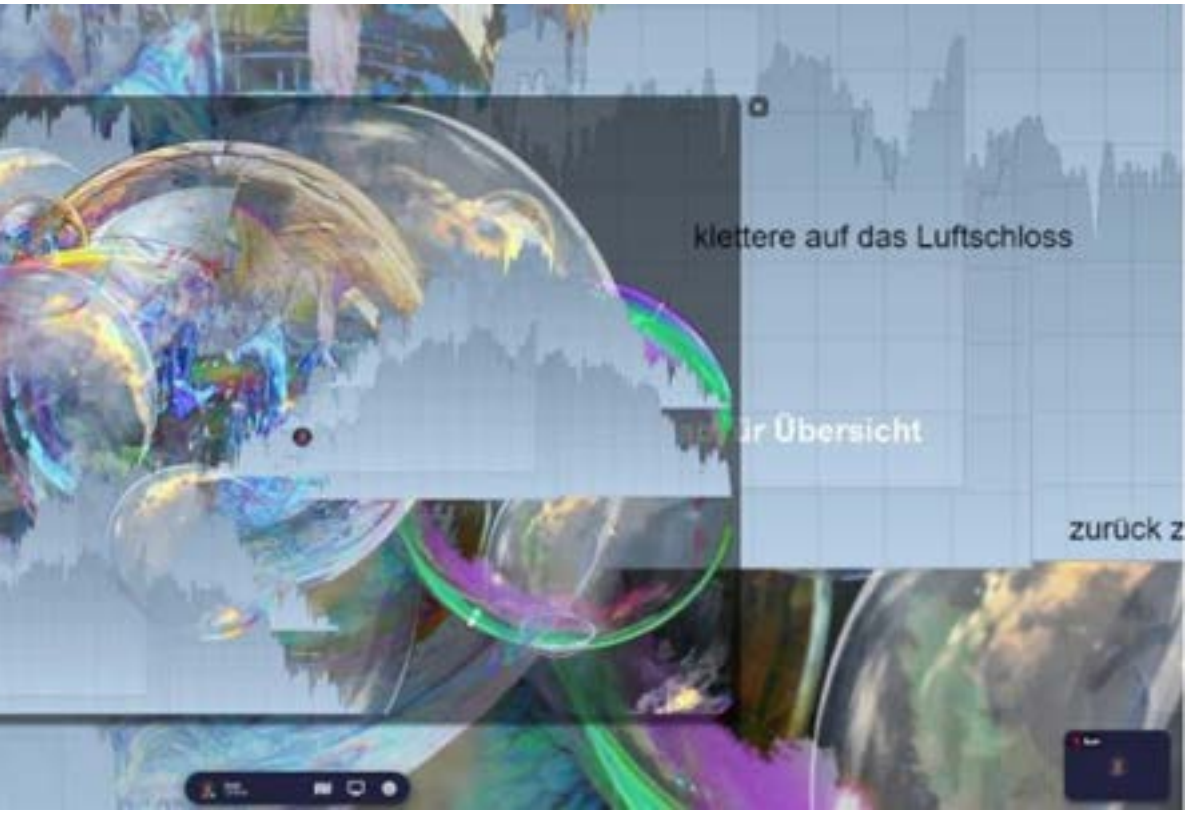
“

Wir haben uns heute gegenseitig Ideen zugespielt und Absprachen getroffen, hauptsächlich über Discord und teilweise auch noch Telegram. Heute Abend haben wir angefangen zu probieren (Videos zu produzieren oder im Internet zu sammeln, Gather Town Tools für Sound und Video zu testen, Kostüme anzuziehen etc.) Unsre Gedanken kreisen technisch um Fragen, wie man mit der Ehrlichkeit umgeht, dass Gather Town als Gaming/Roleplay-Plattform funktioniert, aber dennoch Theatermagie auf die Zuschauenden übergehen kann. ”

Helene Scheithe und Wieland Lemke (StageJam #3)



Remote zusammen arbeiten?



“

During the day we all work alone, connected through telegram for quick questions. This morning we had a lot of “where the f*** are we?!” moments, while trying to use Gather Town, Discord, Zoom and Telegram at the same time for different tasks. ”

Anna Kpok (StageJam #1)

“

It feels more like an ‚inbetween‘: inbetween spaces and inbetween bodies. (...) It appears as clicking between many open windows, using various programmes, looking onto different screens (monitors, phones, laptops), communicating via chat, video call and shared documents, being represented by media such as written word, webcam, recorded voice and avatar gestures, changing analogue spaces such as the kitchen for fresh tea, another room for the charger, different work positions from desk to couch to floor – and all of that SIMULTANEOUSLY. It somehow feels like discovering and acknowledging a physical state of multitasking, of dedicating different parts of your body to different tasks at the same time. ”

systemrhizoma (StageJam #1)

“

We never really forget that we are not in the same physical space, especially as we also have periods where we are not in touch and work on tasks that we pre-defined. (...) But we actually cheated a little bit and met in person on the first day, which was also important as a starting point. ”

Fabian Raith & Matias Brunacci (StageJam #1)

“

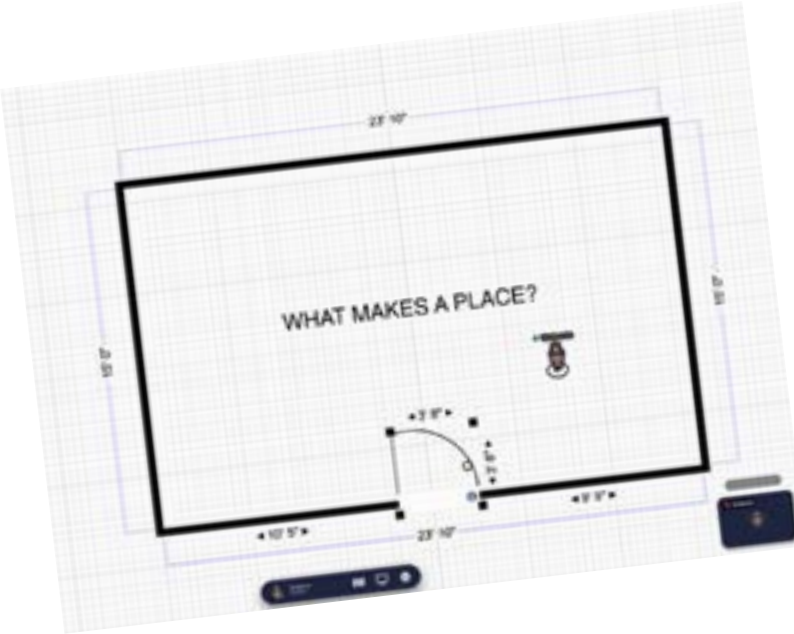
Wir nutzen für die Organisation der kollaborativen Arbeit oft Notion – ein Programm, mit dem man gut Recherchen, Inspirationen und Inhalte zusammenfassen und zeitgleich bearbeiten kann. Zudem kann man in Notion gut projektspezifisch Daten- und Projektmanagement koordinieren. Um uns schnell auszutauschen sonst auch ganz old school telefonieren. ”

Vinzenz Aubry & Ralph Tharayil (StageJam #2)

“

Die Christians kommunizieren fast die ganze Zeit per Live-Video. Dabei wechseln wir zwischen Gather Town, aber auch Discord oder auch Facetime. Oft in Verbindung mit Bildschirmfreigaben. So gemeinsam zu arbeiten fühlt sich mittlerweile sehr selbstverständlich an. ”

Christian Claas und Christian Fuchs (StageJam #3)



“

Wir haben versucht, eine Gesamtdramaturgie zu bauen, eine Geschichte, die die Spieler*innen motiviert, sich einzubringen und sich durch die verschiedenen Räume zu bewegen. Wir haben früh ein Grundgerüst der Räume angelegt und dann weiter ausgebaut. Außerdem haben wir uns oft aufgeteilt, um möglichst viele unterschiedliche Aspekte entwickeln und ausprobieren zu können. Dazu mussten wir uns viel austauschen. Am Abend vor unserem StageTest haben wir das Spiel bereits mit Freundinnen getestet und ihre Anmerkungen noch eingebaut. ”

Anna Kpok (StageJam #1)

“

Nachdem wir Gather Town erkundet und unsere ersten Eindrücke ausgetauscht haben, haben wir drei Versuchsaufbauten entwickelt und einander vorgestellt. Dafür waren wir auch jeweils unser eigenes Testpublikum. Die Strategien zur Interaktion waren: unterschiedliches Wissen erzeugen, so dass die Wissenslücken durch Austausch gefüllt werden mussten, das gemeinsame Bauen im Raum, offene Fragen stellen und um Beantwortung bitten, um sich als Teilnehmende gegenseitig kennenzulernen, das Erfüllen analoger Tasks und ein gegenseitiges Berichten davon, In-Kontakttreten durch Schrift (Chat) und/oder gesprochenes Wort und die individuelle Adressierung der Teilnehmenden. ”

systemrhizoma (StageJam #1)

“

We actually rather tried to focus on the aesthetics and make something that is based on the aesthetic principals of the platform and our ways of moving on them. We are all more or less used to video conference tools by now and we wanted to get the people to interact with the platform and themselves rather than with others. So, we tried to develop that, based on our perception of how we used these platforms. ”

Fabian Raith & Matias Brunacci (StageJam #1)

“

Zu Beginn unserer digitalen Proben auf Gather.Town fragten wir uns, wie sich ein möglichst intuitives, spontanes und doch überraschendes Online-Theatererlebnis herstellen lässt, das sich nicht allein in Unübersichtlichkeit und Verwirrung verliert. Wir versuchten, ein Publikum mitzudenken, das beispielsweise noch nie mit Gather Town in Berührung gekommen ist. Neben diesen strukturellen bzw. formellen Überlegungen interessierte uns vor allem die dauerhafte Vogelperspektive, die die Zuschauer*innen in Gather Town zwangsläufig einnehmen, und die einen maßgeblichen Unterschied zu einem Bühnenraum darstellt. Oder auch nicht? Mit der Fokussierung auf die Frage: ‘Kommunizieren mit vier Pfeiltasten: Was erzähle ich durch meine Position?’ stellten wir fest, dass einige künstlerische Strategien auf Partizipation hinauslaufen können, aber nicht zwangsläufig müssen: Wo kann ich mich verstecken? Wo kann ich abbiegen? Wo bin ich allein, trotz Vogelperspektive? Mit der Partizipation ist eine Verschiebung verbunden, die die Zuschauenden zwischen Spieler*in- und Publikum-Sein schweben lässt. ”

÷ 3 Kollektiv (StageJam #2)

Prozess und

“

Ich denke, das beste Feature an Gather Town ist es, eine (virtuelle) räumliche Ebene zu erschaffen, welche es erlaubt, verschiedene interaktive Elemente zu verknüpfen. Zusätzlich interessiert mich die Chat-Funktion als erzählerische Ebene und die Videokonferenz-Funktion, welche gleichzeitig einen distanzierten, aber gerade dadurch auch intimen Rahmen schafft, wenn man in der inszenierten Welt einem ‘echten’ Fremden begegnet. Ich probiere die optimale Mischung zu finden, inwieweit ich das Geschehen inszeniere / kontrolliere bzw. Freiheiten für die Imagination des Publikums lasse. Es erinnert mich an frühere interaktive Performances/Geisterbahnen/Open-World-Szenarien, die ich inszeniert habe. Falls ich die Zeit finde, würde ich gerne auch mal eine komplexere Arbeit in diesem oder einem anderen Metaverse erschaffen. ”

Paul Wiersbinski (StageJam #3)

“

Uns interessiert, dass wir Figuren und Räume erschaffen können, die fernab von jeder Realität und 3-Dimensionalität funktionieren. Uns fasziniert die Instant-Kreativität, die gefragt ist, wenn wir beim Betreten eines neuen Raumes eine*n neue*n Avatar*in erschaffen müssen. Die ANONYMITÄT und gleichzeitig der fast schon übergriffige Einblick in private Räume der anderen Personen und die Einsamkeit im world-wide connected NET. Ein interessanter Faktor ist auch, dass Theater endlich über große Distanz hinweg konsumierbar ist. Leider funktioniert unsere Performance wirklich flüssig nur auf Deutsch ... Schade, Chance vertan ... Trotzdem mal ein paar Menschen aus anderen Ländern eingeladen, ich hoffe, sie gehen nicht verloren in unserer Gather-Town! ”

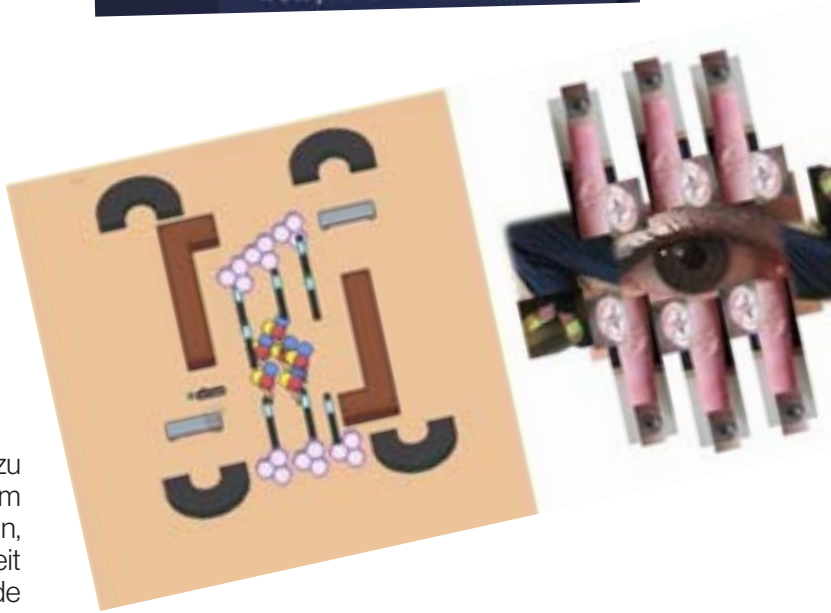
GLANZPAPE (StageJam #3)

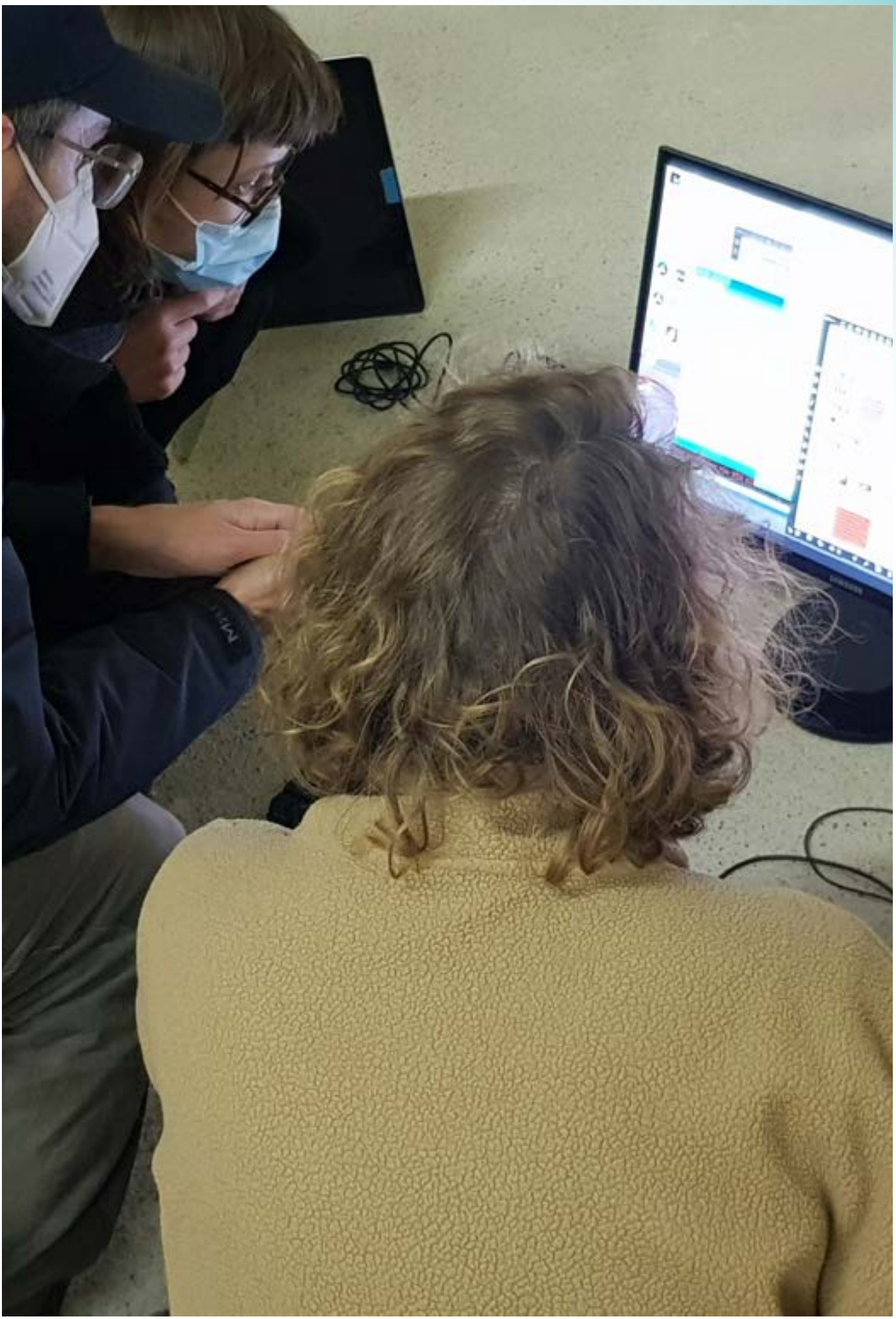
ästhetische Strategie?

“

Uns interessiert es, spontan immer neue Räume zu erfinden aus einem gemeinsamen Erzählvorgang mit dem Publikum. Quasi eine menschliche Game-Engine zu sein, die mit der Gathertown-Programmiersprache in Echtzeit virtuelle Welten generiert. Die Frage, die sich uns gerade stellt (und an der wir in den letzten Stunden auch ein wenig verzweifelt sind), ist, wie genau die Interaktion mit dem Publikum dann eigentlich aussieht in der Live-Situation - da werden wir wahrscheinlich auf diverse Pen-and-Paper-Erzähldramaturgien zurückgreifen, müssen aber auch erstmal selber herausfinden, was in der Mechanik, die wir gebaut haben, eigentlich spannend ist zu erleben. ”

komplexbrigade (StageJam #3)





Gespräch 4/4

Es hätte auch knallen können
StageJams

Für die zweite Jahreshälfte entwickelte das Projektteam das Format der StageJams und lud im September, November und Dezember 2021 Künstler*innen ein, sich jeweils eine Woche intensiv mit den performativen Potenzialen des Tools Gather Town und der Virtuellen Schaubude auseinanderzusetzen. Die Forschungsergebnisse wurden in StageTests zunächst einer internen, dann einer externen Öffentlichkeit präsentiert. Aus dieser künstlerischen Forschung resultiert ein Stückauftrag für die Virtuelle Schaubude, mit dem das Projekt im Februar 2022 abschließen wird.

Anna Vera Kelle: Wir hatten gestern die Feedback-Runde zum dritten StageJam und eine beteiligte Künstlerin sagte: „Hätte es diese Frustrationsphase in den ersten drei Tagen nicht gegeben, dann wäre es noch besser gewesen.“ Was ich da reininterpretiere, ist, dass wir das, wofür wir in der Schaubude ein halbes Jahr gebraucht haben, in ein Format übersetzen konnten, mit dem Menschen diesen Prozess in fünf Tagen erleben können. Ich glaube, das ist uns an dieser Stelle gut gelungen, auch wie die StageJams Möglichkeitsräume eröffnet haben. Sehr viele Teilnehmer*innen haben uns zurückgemeldet, dass bei ihnen etwas aufgegangen ist, dass sie jetzt wissen, womit sie weiterarbeiten wollen oder womit sie auch nicht weiterarbeiten wollen.

Tim Sandweg: Ich würde gerne noch einmal darüber nachdenken, wie wir zu den StageJams gekommen sind. In unserer internen Auseinandersetzung ist das Tool Gather Town auf Interesse im Team gestoßen, insbesondere sicherlich bei Neïtah Janzing, die dann die Entwicklung der Virtuellen Schaubude in die Hand genommen hat, auch wenn zu Beginn noch nicht klar war, was wir in diesem digitalen Raum machen wollen. Ich fand es spannend, wie sich hier ein Prozess in unser Team hineingetragen hat – letztlich entsteht künstlerisches Schaffen ja immer so, dass sich aus einem Wabern von Ideen etwas materialisiert. Zusätzlich gab es bereits zu Beginn von „Neue Gemeinschaften“ die Setzung, dass wir in der zweiten Jahreshälfte Künstler*innen, also die Menschen, die unseren erweiterten Arbeitskontext bilden, einbinden wollen, und im Sommer gab es auch die Diskussion bei uns im Team, wie wir in einen besseren Austausch mit den Künstler*innen kommen. Dafür war so ein kompaktes Residenzformat sehr gut geeignet: Es hat sich eine delokale Gruppe gebildet, die ihre künstlerischen Prozesse sehr stark auf Discord geteilt hat, wodurch wir wieder unglaublich viel lernen konnten.

Anna Vera Kelle: Ich fand es spannend, dass wirklich eine Gruppe entstanden ist und diese Gruppe eine große Resilienz entwickelt hat. Gerade beim letzten StageJam waren sehr unterschiedliche Künstler*innen beteiligt. Ich finde es beeindruckend, dass eine so große Wertschätzung füreinander herrschte – es hätte auch knallen können. Scheinbar hat das Format eine Rahmung geschaffen, dass man sich austauschen muss, sich aber auch zurückziehen kann, dass man sich gleichzeitig einbringen,

aber auch zurücknehmen muss. Diese Setzung hat etwas ermöglicht, sodass alle Platz hatten.

Friedrich Kirschner: Der Bogen des Projektes war ja, dass am Ende Künstler*innen in neuer Form einbezogen werden sollen und ihr das als Haus vollumfänglich leisten könnt, also ohne Hilfe von uns. Es ging also darum, relativ schnell herauszufinden, was könnt und was wollt ihr leisten. Normalerweise dauern solche Prozesse mehrere Jahre. Ihr habt jetzt in sehr kurzer Zeit eine Befähigung hergestellt, diese Art von Projekten machen zu können. Wenn jetzt weitere StageJams, auch mit anderen Tools kämen, gäbe es eine körperliche Erfahrung bei euch am Haus. Es wird total unterschätzt, wie stark es sich in den Körper einschreibt, vor dem Computer zu sitzen und zu wissen, dass es am Anfang immer erst einmal nicht geht, dann geht es aber trotzdem.

Das ist der Bogen, den wir machen wollten, und ich bin extrem glücklich, dass es darauf bezogen ein Vertrauen gab, dass deswegen am Schluss ein StageJam herausgekommen ist, dass aber auch eine Sicherheit im Zugriff auf diese Plattform entstanden ist, eine Verwertbarkeit für euch: Dass ein Zugang geschaffen wurde, diese Art von künstlerischen Prozessen längerfristig zu begleiten. Mit den StageJams wurde ein Prozess etabliert, der eventuell dauerhaft an der Schaubude Berlin stattfinden kann, der mit Inhalten gefüllt werden kann und wodurch eine sehr stabile Dramaturgie geschaffen wurde, die mit eurem Haus stark verbunden ist.

Tim Sandweg: Vielleicht komme ich abschließend noch auf den Aspekt des Publikums. Das ist vielleicht etwas, was in „Neue Gemeinschaften“ nicht mehr komplett abbildbar war, allerdings habe ich in diesem Projekt auch gelernt, dass wir eine viel größere Klarheit in unserer Zusammenarbeit im Team und mit den Künstler*innen brauchen, bevor wir damit in die Öffentlichkeit gehen. Das ist für mich im Zusammenhang mit künstlerischer Forschung ohnehin eine Frage: Ich finde es wichtig, dass wir sie veröffentlichen, aber wann ist der passende Zeitpunkt?

Anna Vera Kelle: Und gleichzeitig war bei den StageTests das Publikum essenziell. Es war ja ein großes Thema, dass wir die Künstler*innen immer wieder gefragt haben: Was wollt ihr vom Publikum? Nicht nur: Was wollt ihr vom Tool? Was wollt ihr von euch? Sondern: Warum soll da jemand mitmachen? Das ist jetzt auch der Schritt, vor dem wir noch stehen: Wenn wir jetzt einen Stückauftrag für die Virtuelle Schaubude vergeben, ist das die Auseinandersetzung von Tool und Künstler*innen mit dem Publikum.

B

AUS LICK

In der Virtuellen Schaubude:

2.3.2022	20:00 Premiere
6.3.2022	19:00
17.+18.3.2022	20:00

WASTESCAPE

Ein digitales Experiment auf Gather Town über das, was bleibt und wiederkommt.

Nichts kann gänzlich erlöschen, aber selbst die Zukunft geht vorbei. Warum wollen wir manche Dinge behalten und können nicht von ihnen lassen? Manches verschwindet auch aus Versehen, wird aber nie vergessen. „WASTESCAPE" begibt sich in die Untiefen der Virtuellen Schaubude Berlin auf Gather Town, um dem zu begegnen, was keinen Verwendungszweck mehr erfüllt, was unnütz geworden ist. Und dem, was vorher schon nicht wirklich greifbar war: Daten.

„WASTESCAPE" wagt eine interaktive Reise in und durch digitale Schrotthaufen und Datenendlager. Eine Suche nach Datenmülltrennung und Recyclingprozessen im Internet, ein Remix aus Analogem und Virtuellem.

Von und mit: Neïtah Janzing, Li Kemme, Yasmine Salimi
Gefördert von: Senatsverwaltung für Kultur und Europa
Kostenfreie Teilnahme

ANHANG

eingereichte Projektbeschreibung

Schaubude ← Berlin

Neue Gemeinschaften (AT)

Ein Verbundprojekt der Schaubude Berlin mit dem Masterstudiengang Spiel und Objekt der Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“

Projektleitung: Tim Sandweg (Künstlerische Leitung Schaubude Berlin) und Friedrich Kirschner (Leitung MA Spiel und Objekt)

1. Verbundpartner

In der **Schaubude Berlin** stehen Figuren und Objekte als Hauptdarsteller*innen auf der Bühne. In Gastspielen aus dem In- und Ausland, in Koproduktionen, Sonderreihen und Festivals zeigt das Produktionshaus die Sicht der Dinge auf die Welt. Das wöchentlich wechselnde Kinder- und Abendprogramm lädt dazu ein, die Bandbreite zeitgenössischen Figuren- und Objekttheaters zu entdecken. Deshalb stehen in der Schaubude Berlin nicht nur Puppenspieler*innen auf der Bühne, sondern auch Künstler*innen aus den Bereichen Performance, Bildende Kunst, Tanz oder Musik.

Die Schaubude Berlin beschäftigt sich seit dem Festival Theater der Dinge 2016, das unter dem Themenschwerpunkt „Digital ist besser“ stand, mit der Frage, wie sich die digitale Transformation auf gesellschaftliche Prozesse auswirkt und erforscht u. a. mit Forschungsresidenzen und Workshops den Einsatz digitaler Akteur*innen auf der Bühne. Neben Eigenproduktionen und Koproduktionen (in 2020/21 u. a. „1/0/1 robots – hacking the binary code“ mit dem Kollektiv Manufaktor, Berlin, und „A.L.I.C.E. lost in Cyberland“ mit meinhardt & krauss, Stuttgart) veranstaltete die Schaubude Berlin 2018 den thematisch gebundenen Showcase „Wir sind die Zukunft. Künstlerische Positionen zum digitalen Leben“. Das Festival Theater der Dinge vom 3. bis 10. November 2020 wird sich unter dem Themenschwerpunkt „Künstliche Körper“ damit beschäftigen, wie die digitale Transformation Bilder und Vorstellungen von Körpern verändert.

Der **Masterstudiengang Spiel und Objekt** bildet die Notwendigkeit ab, neue Wege in der ästhetischen Praxis theatralen Erzählens zu untersuchen, Freiräume für Experimente zu schaffen und gleichzeitig fundiertes technisches und handwerkliches Wissen über Bühnenvorgänge zu erlangen. Er bezeichnet einen Ort des fächerübergreifenden künstlerischen Forschens an der Schnittstelle zwischen der Utopie des Spielerischen und der sozialen Relevanz von Objekten in einem zeitgenössischen, mediatisierten, sozialen Kontext.

Die Schaubude Berlin und den MA Spiel und Objekt verbinden bereits mehrere produktive Kollaborationen. In dem hier beantragten Vorhaben „Neue Gemeinschaften“ (AT) wollen die Projektpartner*innen erstmalig längerfristig zusammenarbeiten.

2. Neue Gemeinschaften (AT)

2.1. Ausgangsidee, Bedarfe, Ziele

Die Schaubude Berlin möchte zusammen mit dem MA Spiel und Objekt eine neue, digital gestützte Dramaturgie für die Zuschauer*innenbindung entwickeln. Dies soll geschehen durch die Einbeziehung des Publikums in den Probenprozess durch gemeinschaftsbildende Kanäle wie Discord, Multiplayer-Online-Räume, aber auch Karten- und Brettspiele, Tutorials und stärker projektbezogene Möglichkeiten der Interaktion.

Das hier skizzierte Vorhaben reagiert dabei auf verschiedene Bedarfe, die sich aus der spezifischen Betriebsstruktur eines Produktionshauses ergeben. Erstens geht es um das Entwickeln von Elementen der Publikumsbindung und des Community

Buildings, die auch für Häuser geeignet sind, die mit unterschiedlichen freischaffenden Künstler*innen und Kollektiven anstatt mit einem Ensemble zusammenarbeiten, kein Repertoire unterhalten und nur über eine schlanke Infrastruktur verfügen. Hierdurch sind die klassischen Elemente der Publikumsbindung nur begrenzt wirksam und umsetzbar. Auch ist es ein Spezifikum dieser Betriebsart, dass es weniger ein Stammpublikum gibt als vielmehr äußerst heterogene Zielgruppen, die auf unterschiedlichen Kanälen angesprochen werden wollen. Zweitens reagiert das Projekt darauf, dass in der Regel die Produktionsverantwortung an Häusern dieser Betriebsform bei den freischaffenden Künstler*innen liegt. Meistens räumlich bedingt finden Konzeptionen, Entwicklungen und Proben nicht direkt im Haus statt und sind somit dort für das Team und für das Publikum nicht präsent. Oftmals sind die Künstler*innen nicht in derselben Stadt beheimatet und reisen erst zu den Vorstellungen an. Die künstlerischen Prozesse stärker zu begleiten und sie somit im Haus und mit dem Publikum reflektieren zu können, ist ein Wunsch, den die Schaubude Berlin und die Künstler*innen schon lange hegen und den in vielen Gesprächen auch andere Produktionshäuser und Produktions-gemeinschaften äußern. Drittens schließlich suchen immer mehr Projekte einen prozessorientierten Verlauf. Die Künstler*innen sind interessiert daran, bereits in einer frühen Konzeptions- und Entwicklungsphase, aber auch bei der Weiterentwicklung nach der Premiere das Publikum stärker einzubeziehen und seine Gedanken und Reflexionen in der künstlerischen Arbeit zu berücksichtigen.

In einem einjährigen Prozess wollen die Schaubude Berlin und der MA Spiel und Objekt Werkzeuge entwickeln und mit drei freien Produktionsgemeinschaften erproben, die zur Gemeinschaftsbildung vor, während und nach einer Produktion genutzt werden können. Der Schaubude Berlin wird hierdurch ermöglicht, eine Meta-Erzählung über verschiedene Kanäle zu kommunizieren, ähnlich einem Spielzeitmotto über eine ganze Spielzeit, angereichert mit Material, Inhalt, Figuren und Ideen der geplanten Aufführungen.

Dabei setzten die Verbundpartner auf digitalgestützte und delokale Verfahren, die eine Publikumsbindung unabhängig von einem konkreten Ort denken und somit nicht nur für die oben skizzierte Produktionsstruktur sinnvoll einsetzbar sind, sondern auch in der derzeitigen Situation einer Pandemie Kontakt zu den Zuschauer*innen ermöglichen. Die verschiedenen Publikumsgruppen (Abendprogramm, Familienprogramm, Programm für Bildungseinrichtungen) werden dabei berücksichtigt. Schließlich ermöglichen ortsunabhängige Tools auch die Ansprache von Publikum, das das Theater aus gesundheitlichen Gründen nicht besuchen kann oder das in anderen Städten lebt.

2.2. Umsetzung

Das Projekt beginnt mit einer sechsmonatigen Entwicklungsphase. In dieser Zeit werden im Rahmen künstlerischer Projekte des Studienverlaufs und unter Einbeziehung des Teams der Schaubude Berlin zunächst unterschiedliche Werkzeuge entwickelt. In der Schaubude Berlin werden in diesem Prozess alle Mitarbeiter*innen mitwirken, um die jeweiligen Notwendigkeiten und Vorerfahrungen der unterschiedlichen Bereiche adäquat einbeziehen zu können und um alle Teammitglieder in die technischen Prozesse und Strukturen einzuarbeiten. In mindestens drei gemeinsamen Laboren und vier Workshops werden atemporale Erzählmethoden, interaktive Dramaturgien und emergente Narration untersucht. Parallel dazu wird die notwendige technische und kommunikative Infrastruktur in der Schaubude Berlin aufgebaut.

Ziel der Entwicklungsphase ist es, Werkzeuge zu finden und zu gestalten, die sowohl von der Schaubude Berlin, den dort produzierenden Künstler*innen, als auch dem Publikum genutzt werden können. Dabei sollen nicht allein digitale Räume geschaffen werden, in denen alle Parteien miteinander kommunikativ und narrativ interagieren können. Auch die Aktivierung des Publikums durch Tutorials, vom Publikum generierte Objekte, vernetzte Erzählung im Sinne von Alternate Reality Games bis hin zu

Brettspielen und Modellbau sollen in die Vergemeinschaftungsarbeit der Schaubude Berlin einfließen.

Der Studiengang entwickelt hierbei zusammen mit der Schaubude Berlin vernetzte Geräte, DIY-Kits und Tutorials, die dem Publikum über einen längeren Zeitraum zur Verfügung gestellt werden können und über eine Online-Community-Building-Plattform betreut werden. Im Rahmen der Entwicklungsphase sollen Best Practices zur Implementierung der dramaturgischen, kommunikativen und technischen Abläufe gefunden werden. Begleitend zu studentischen Forschungsprojekten im Rahmen des MA Spiel und Objekt sollen dramaturgische Konzepte entwickelt werden.

Die Werkzeuge werden im zweiten Halbjahr mit drei freien Gruppen in konkreten künstlerischen Prozessen eingesetzt und erprobt. Die Künstler*innen können sich in der ersten Jahreshälfte auf einen Call mit geplanten Produktionen, Recherche- und Konzeptionsvorhaben, aber auch mit Vorstellungsblöcken bestehender Produktionen bewerben und werden von den Verbundpartnern ausgewählt.

In dieser Feldstudie werden die Werkzeuge auf ihre Anwendbarkeit und technische Stabilität in der Praxis geprüft und angepasst: Stellen sie für die beteiligten Künstler*innen eine sinnvolle Erweiterung ihrer ästhetischen und narrativen Praxis dar? Wie ist die Nutzer*innenfreundlichkeit und welche Impulse und Reaktionen bringt das Publikum ein? Wer fühlt sich von den Angeboten angesprochen und wer nicht? In welchen Prozessen sind die Werkzeuge hilfreich, wo sind sie eher störend? Auch werden praktische und organisatorische Fragen in diesem Halbjahr geklärt: Wie lassen sich die Werkzeuge in den künstlerischen Arbeitsalltag integrieren, ohne eine Mehrbelastung darzustellen? Auf welchen Ebenen werden die Werkzeuge im Theater angedockt? Welche Form von Kommunikation entsteht und wie kann sie moderiert werden?

2.3. Barrierefreiheit

Die Schaubude Berlin ist bemüht, Barrieren abzubauen. Seit der Spielzeit 2019/20 werden regelmäßig Angebote für blindes und sehbehindertes Publikum geschaffen. Damit die in „Neue Gemeinschaften“ (AT) zu entwickelnden Werkzeuge ebenfalls für diesen Publikumskreis zugänglich sind, wird eine Fachkraft für Audiodeskription den Prozess begleiten.

2.4. Kompetenzaufbau und Selbstbefähigung

Der MA Spiel und Objekt bringt vielfältige Erfahrungen und Expertise mit digitalgestützten Verfahren und interaktiven Dramaturgien in das Projekt ein, wovon die Mitarbeiter*innen der Schaubude Berlin und die beteiligten freien Künstler*innen profitieren werden. Dadurch, dass alle Bereiche des Produktionshauses einbezogen werden, ist sichergestellt, dass sich breit gestreut Kompetenz aufbauen und nachhaltig in die Arbeitsprozesse implementieren wird. Die jeweiligen Prozesse des Wissenstransfers werden je nach Werkzeug individuell gestaltet und umgesetzt. Ziel ist es, dass die Mitarbeiter*innen am Projektende die Werkzeuge und die damit verbundenen Soft- und Hardware eigenständig einsetzen und an neue Mitarbeiter*innen oder interessierte Dritte weitergeben können. Ab dem Jahr 2022 will die Schaubude Berlin die gefundenen Werkzeuge kontinuierlich einsetzen.

2.4. Skalierbarkeit, Beispielhaftigkeit, Multifunktionalität, Netzwerkgedanke

Der Kern des Vorhabens besteht in der Entwicklung von neuen Best Practices zur Gemeinschaftsförderung und Aktivierung des Theaterpublikums. Durch Beispielprojekte und frei zugängliche Dokumentation der technischen Infrastruktur und der künstlerischen Entscheidungsprozesse können nicht nur Produktionshäuser wie die Schaubude Berlin, sondern auch Stadttheater oder freie Gruppen in ihrem Umgang mit Zuschauer*innen und in der Einbeziehung des Publikums durch partizipative Formate geprägt werden. Generell sind die Werkzeuge nicht auf den Theaterbereich

beschränkt; ein Einsatz in anderen Einrichtungen und Strukturen mit Publikumsverkehr ist denkbar und gewünscht.

Die Verbundpartner verstehen die Werkzeuge als einen offenen Baukasten, der verschiedene Möglichkeiten aufmacht und dazu anregen soll, diese Möglichkeiten auf individuelle Bedürfnisse anzupassen und zu erweitern.

Die Schaubude Berlin und der MA Spiel und Objekt verfügen über vielfältige interdisziplinäre Netzwerke und Partnerschaften, in die sie das generierte Wissen und die gefundenen Werkzeuge tragen werden, um somit zu einer Verbreitung und vielfältigen Nutzung beizutragen.

2.5. Nachhaltigkeit und Öffentlichkeit

Die zugrundeliegenden technischen Lösungen werden auf ihre langfristigen Kosten geprüft und zur Nachhaltigkeit auch über den Projektverlauf hinaus angelegt. In der Entwicklung von Softwarelösungen wird auf Wiederverwendbarkeit und Modularität Wert gelegt, was nicht zuletzt auch in der Verwendung der Werkzeuge durch drei unterschiedliche Gruppen in der zweiten Hälfte des Projektverlaufs in Praxis gesetzt wird. Im Rahmen der Projektphase soll eine stabile Grundlage durch Arbeitsprozesse und Abläufe gewährleistet werden, die auch nach Projektende im Rahmen der Kapazitäten dauerhaft aufrechterhalten werden kann. Das Projekt selbst ist auf Öffentlichkeitsarbeit und Partizipation angelegt und wird zu jeder Phase des Projektverlaufs Öffentlichkeit aufbauen.

2.6. Dokumentation und Open Source

Das Vorhaben wird durch eine*n Mitarbeiter*in, der*die das Projekt in der Schaubude Berlin koordiniert, durchgehend dokumentiert und zum Jahresende in eine Abschlussdokumentation überführt, die online frei zugänglich sein wird.

Nach der Feldstudie mit den drei freien Produktionsgemeinschaften in der zweiten Jahreshälfte sollen die Werkzeuge in Form von Anleitungen, Tutorials und How tos öffentlich zugänglich gemacht werden, um eine interessierte (Fach-)Öffentlichkeit zur Nachahmung zu motivieren. Es wird angestrebt, alle Werkzeuge unter Lizenzbedingungen zu stellen, die den Kriterien der Open Knowledge Foundation Version 2 entsprechen.

Zusammen mit dem Studiengang soll es zwei Magazin-Publikationen geben in der die Arbeitsergebnisse sowohl in Print als auch als PDF zugänglich gemacht werden. Zusätzliche Dokumentation wird auf dem öffentlich zugänglichen Wiki des Studiengangs unter www.hyperdramatik.net bereitgestellt und kann auch von Dritten hinzugefügt werden.

2.7. Projektzeitraum

Das Projekt ist vom 1. Januar bis 31. Dezember 2021 geplant. Der Zeitplan mit Milestones ist der folgenden Seite zu entnehmen.

2.8. Personaleinsatz

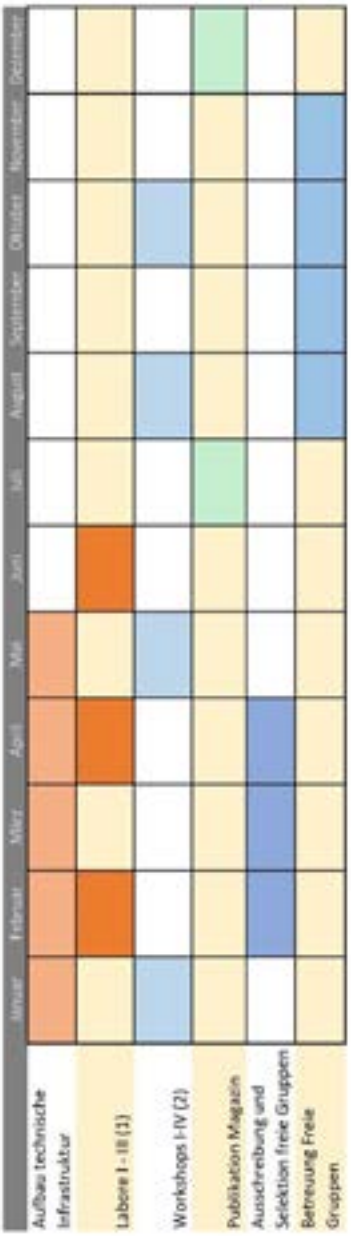
Die Schaubude Berlin bringt Personal aus allen Bereichen des Theaters als Eigenleistung ein: Künstlerische Leitung, Öffentlichkeitsarbeit, Theaterpädagogik, Technik. Die eingebrachte Eigenleistung entspricht im Projektzeitraum insgesamt 1.056 Arbeitsstunden. Personal für Administration, Buchhaltung und Sekretariat wird überdies in das Projekt eingebracht.

Die Koordination und konstante Betreuung des Projektes werden von Seiten des MA Spiel und Objekt durch eine Implementierung in den Studienplan und die Kurse „Hybride Formen", „Spiel und Theater" sowie „erzählende Dramaturgie" gewährleistet. In den praktischen Studienprojekten werden erweiterte interaktive Dramaturgien mit Publikumsbindung erprobt und evaluiert. Die für den Studiengang im Kosten- und Finanzierungsplan eingestellten Mittel werden für die über das Lehrangebot hinausgehende Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten sowie Unterstützung der durch den Projektantrag nun stark ausgeweiteten künstlerischen Produktionen verwendet.

ANFANG

Schaubude ← Berlin

Zeitplan und Milestones



In Workshops sollen die gemeinsamen Ziele und Bedarfe geschärft werden

Workshop I: Server, Datenmanagement, Sicherheit

Workshop II: Community Management und Moderation

Workshop III: Wissensvermittlung und Nachhaltigkeit

Workshop IV: Partizipation vs. künstlerische Kontrolle

In Laboren soll gemeinsam nach Implementierung und Praxis gesucht werden

Labor I: technische Infrastruktur, Streaming und Kanalevaluation

Labor II: Publikumsbindung und User Generated Content

Labor III: delokalisiertes und atemporales Erzählen

IMPRESSUM:

Eine Publikation von:
Kulturprojekte Berlin GmbH/Schaubude Berlin,
Greifswalder Straße 81-84,
10405 Berlin
Künstlerische Leitung: Tim Sandweg
Geschäftsführer: Moritz van Dülmen

Herausgeber:
Friedrich Kirschner, Tim Sandweg

Redaktion:
Anna Vera Kelle, Katharina Neumann, Tim Sandweg

Gestaltung :
Friedrich Kirschner

Fotos:
Seite 6, 30, 41, 48: © Friedrich Kirschner
Seite 15, 16: © Schaubude Berlin
Seite 28, 29: © Anna Vera Kelle
Seite 52: © Team Wastescape

Screenshots:
© Schaubude Berlin

Korrektorat:
Silke Haueiß

Druckhaus:
Onlineprinters

Förderung:
Senatsverwaltung für Kultur und Europa

gefördert durch die **Senatsverwaltung für Kultur und Europa** im Rahmen des Pogramms **KulturBdigital**

KULTUR PROJEKTE BERLIN

Schaubude Berlin

&&

Senatsverwaltung für Kultur und Europa

BERLIN