

Podcast: Gamechanger – wie digitaler Wandel die Kultur verändert

Folge 2: Das Theater – Ein Podcast der Kulturstiftung des Bundes, gemeinsam entwickelt mit Pola.Berlin.

Host: Boussa Thiam (BT)

Reporterin dieser Folge: Sara Zarreh Hoshyari Kha (SZHK)

Katharina Thalbach (KAT): Wir befinden uns nun in der Unterbühne im Keller des Theaters. Direkt über uns finden Proben statt. Hier im Dunkeln finden wir die imposante Grundkonstruktion der Drehbühne. Bist du bereit, das Geheimnis der Drehbühne zu lüften?

Boussa Thiam (BT): Auf jeden Fall, Katharina Thalbach.

Sara Zarreh Hoshyari Kha (SZHK): Sehr gut. Wir nehmen dich nämlich mit zur Drehbühne. Und dafür müssen wir uns nicht mal hier aus dem Studio rausbewegen. Die Drehbühne des Berliner Ensembles kommt nämlich zu uns.

BT: Und damit herzlich willkommen zu unserer zweiten Folge von Game Changer. Wie digitaler Wandel die Kultur verändert. Mein Name ist Boussa Thiam und ich hoste diesen Podcast.

SZHK: Und ich heiße Sara Zarreh Hoshyari Kha und bin Reporterin.

Sprecherstimme: Gamechanger. Wie digitaler Wandel die Kultur verändert. Ein Podcast der Kulturstiftung des Bundes. Folge 2. Das Theater.

BT: Game Changer ist ein Podcast der Kulturstiftung des Bundes. Mit ihrem Fond Digital hat sie vier Jahre lang öffentliche Kultureinrichtungen dabei unterstützt, wegweisende digitale Projekte umzusetzen, sich zu öffnen und neue Wege der Zusammenarbeit zu gehen. Und in diesem Podcast nun treffen wir einige der MacherInnen, lernen sie kennen und hören vor allem, was sie zum digitalen Wandel in Museen, Theatern oder auch Gedenkstätten zu erzählen haben. Und in dieser zweiten Folge geht es, wie ihr vermutlich schon erkannt habt, um das Theater und die Frage der Digitalität. Zwei Projekte haben wir besucht, zum einen Spielräume vom Berliner Ensemble und der Komischen Oper Berlin und zum anderen das "Digitale Foyer", ein Projekt vom Forum Freies Theater und der Oper am Rhein – beide in Düsseldorf.

SZHK: Die beiden Projekte haben in den vergangenen vier Jahren auf sehr unterschiedliche Art und Weise erkundet, was es bedeutet oder bedeuten kann, Theater und Digitalität zusammenzudenken. Spielräume und das digitale Foyer haben in mehreren Pilotprojekten viele verschiedene Dinge ausprobiert. Was bei der Erkundung der neuen digitalen Spielräume alles entstanden ist, welche Möglichkeiten, aber auch welche Schwierigkeiten sich dabei ergeben haben, darum geht es in dieser Folge.

BT: Also Sara, ich weiß ja nicht, wie es dir geht, aber ich genieße es sehr, ins Theater zu gehen. Ich mag das Ritual, im Foyer zu stehen, eine Brezel zu essen oder ein Getränk zu nehmen. Dann geht man ins Theater, der Raum verdunkelt sich. Das erzeugt bei mir immer eine verbindende Stimmung. Und natürlich, wenn es dann losgeht, ist es einfach interessant, die SchauspielerInnen dabei zu sehen, wie sie live performen und eine Geschichte erzählt wird, die durch das Bühnenbild beziehungsweise die vielen verschiedenen Szenen sich dann verändert.

SZHK: Ja, ich kann es richtig gut nachvollziehen. Ich finde es auch super schön. Und für diese Folge haben wir uns überlegt, weil es so gut zum Thema passt, erzählen wir die einfach auch in drei Akten, wie ein Theaterstück.

BT: Wie sehen die drei Akte aus?

SZHK: In Akt 1 gehen wir direkt auf die Bühne und erleben das Musiktheaterprojekt "Felix's Room", das im Projekt Spielräume vom BE (Berliner Ensemble) und der komischen Oper Berlin entstanden ist. Und wir sprechen mit der Künstlerin Sarah Buser darüber, welche Rolle Digitalität als Kulturpraxis in der Theaterszene momentan spielt. In Akt 2 gehen wir hinter die Bühne. Hier kommt auch die Drehbühne ins Spiel, von der wir eben schon kurz gehört haben. Wir gucken uns den Augmented Reality-Walk BE Backstage an, der ebenfalls in Projektspielräume entstanden ist. Und hier schauen wir uns an, wie mithilfe von Augmented Reality Orte im Theater zugänglich werden, die es normalerweise nicht sind. Zumindest nicht für die Öffentlichkeit, für dich und mich. Und wir lernen noch ein Projekt kennen, das nicht so richtig funktioniert hat. Und in Akt 3 gehen wir mit dem Projekt "Das Digitale Foyer" noch etwas tiefer ins Theater rein. Und zwar in den Proberaum des FFT in Düsseldorf, in dem Kinder und Jugendliche spielerisch digitale Medien ausprobieren und auch Objekte für das Theater mitentwickeln.

BT: Klingt nach einem sehr guten Plan. Also, Vorhang auch für den ersten Akt.

Veit Schubert (VS): Das ist kein Requisit. Das ist echt. Es kommt aus dem Museum.

SchauspielerIn: Barock Kommode.

VS: Es gehört mir, Felix Ganz. Es wurde aus meinem letzten Aufenthaltsort in der Kaiserstraße 31 in Mainz gestohlen.

SZHK: Das ist Veit Schubert. Er ist Schauspieler im Berliner Ensemble und spielt im Musiktheaterstück "Felix's Room" die Hauptrolle Felix Ganz. Das Stück hat das Berliner Ensemble zusammen mit der komischen Oper Berlin entwickelt.

Ingo Sawilla (ISA): Wir haben angefangen, uns mit Digitalität zu befassen und sind dann irgendwann zu dem Punkt gekommen, dass wir gesagt haben, okay, wenn Digitalität die Antwort ist, was ist denn überhaupt die Frage?

SZHK: Das ist Ingo Sawilla. Er leitet die Kommunikationsabteilung am Berliner Ensemble und hat das Projekt "Spielräume" mitbetreut.

ISA: Wir wollen neue Möglichkeiten und Wege finden, diese sehr spezielle Kunst von Oper und Theater mit digitalen Mitteln zu erweitern, eben neue Räume damit zu begegnen, sowohl digitale Räume oder dann eben auch, um hybride Räume irgendwie zu gestalten und zu schauen, wie man eben den tatsächlichen Theaterraum sinnvoll erweitern kann mit neuen Technologien.

SZHK: Sie haben das Projekt international ausgeschrieben und mehr als 300 Einreichungen bekommen. Und dann hat eine Jury vom Berliner Ensemble und der komischen Oper "Felix's Room" ausgewählt. Das Stück geschrieben hat Adam Ganz, der ist Regisseur und Autor für Theater, Film und Radio aus London. Und Kooperationspartner war die Agentur ScanLab Projects, ebenfalls aus London.

ISA: ScanLab Project ist sehr dafür bekannt, dass es reale Orte von der Cheops-Pyramide bis zu einem türkischen Markt irgendwie tatsächlich einscannet mit der LiDAR-Technologie.

SZHK: Felix Ganz war der Großvater von Adam Ganz, dem Autoren des Stücks. Er war ein jüdischer Teppichhändler und wurde 1942 von den Nationalsozialisten aus seinem Haus vertrieben und musste von da an mit seiner Ehefrau Erna in einem Zimmer in der Kaiserstraße in Mainz leben, bis er nach Auschwitz deportiert und dort ermordet wurde. Und aus diesem Zimmer ist außer einer Kommode nichts mehr erhalten. Aber in einigen Briefen von Felix Ganz an seine Familie beschreibt er den Raum und es gibt sogar eine Skizze, die er an seine Tochter geschickt hat. Ausgehend von dieser Skizze und den Beschreibungen hat das Projektteam von ScanLab Projects den Raum aus der Kaiserstraße nachgebaut und dann mithilfe der LiDAR-Technologie eingescannt. Und diese Scans lassen sich projizieren. Dazu wurde auf einer Probebühne am BE ein Bereich mit vier Vorhängen aus Gazestoff abgehängt, sodass auf der Bühne quasi ein Zimmer entsteht. Und auf diese Vorhänge lassen sich die Scans projizieren, also sind plötzlich Möbel oder kleine Details wie Bilder zu sehen. Das heißt, die Akteure bewegen sich in diesem Raum, der insgesamt so ein bisschen geisterhaft wirkt. Und dadurch, dass die Bilder auf die Vorhänge projiziert werden und für einen Szenenwechsel jetzt keine großen Bühnenelemente verschoben werden müssen oder so, lässt sich das Bühnenbild super schnell verändern. Das heißt, der Raum kann sich drehen oder die Größe verändern oder ganz andere Orte und Personen tauchen plötzlich auf.

ISA: Auch die Thematik war sehr besonders, auch dass es eben die persönliche Geschichte des Autors war, aber eben tatsächlich nur durch diese digitale Technologie überhaupt wieder möglich war, das irgendwie zu erleben und das nochmal nachvollziehen zu können.

SZHK: Der Aufwand für dieses Projekt ist natürlich wahnsinnig groß. Nicht nur müssen BE und Komische Oper gemeinsame Arbeits- und Entscheidungsprozesse koordinieren. Das Nachbauen des Raumes, das Einscannen, das Projizieren, es braucht einfach ein sehr

großes Team. Und dementsprechend lang ist auch die Liste der Beteiligten. Aber der Aufwand hat sich gelohnt. Die Kritik fällt fast durchweg positiv aus.

BT: Ja, Sara, ich finde auch, es hat was Geisterhaftes. Das beschreibt es ja sehr schön, wie dieser projizierte Raum durch das Bühnenbild saust und sich dreht, sich verändert. Aber gleichzeitig wirkt es auch magisch auf mich, dass durch diese Technologie die Vergangenheit ja einfach wieder lebendig werden lässt.

SZHK: Total. Für mich ist dieses Stück auch eher ein ungewöhnliches Beispiel für Digitalität und Theater. Ich hatte von dieser speziellen Scan- und Projektionstechnologie noch nie was gehört und habe auch eher Tablets und Augmented Reality oder Virtual Reality im Kopf, wenn ich an digitale Theaterformate denke.

BT: Ja und ich finde die Digitalität hier auch eher subtil, denn für das Publikum ändert sich ja erstmal nicht viel. Es sitzt gewohnt im Theaterraum, aber dadurch, dass das Bühnenbild digital ist, bekommt man dann natürlich einen ganz neuen Eindruck und vor allem auch eine neue Perspektive.

Sarah Buser (SB): Ich finde, das Digitale im Theater verändert total die Dramaturgien.

SZHK: Das ist Sarah Buser. Sie ist Künstlerin, Dramaturgin und Programmiererin und beschäftigt sich in ihrer Arbeit mit Digitalität und Theater, arbeitet viel mit partizipativen Elementen.

BT: Kannst du das noch etwas mehr einordnen, Sara? Also die Frage nach der Veränderung der Dramaturgie in Bezug auf Digitalität?

SZHK: Also die Dramaturgie ist ja die Struktur eines Theaterstücks, also wie etwas erzählt wird. Und Sarah Buser sagt, dass digitale Formate nochmal ein ganz anderes Potenzial für dieses Erzählen mitbringen. Das Publikum kann anders eingebunden werden, Stücke oder Spielanlagen können zum Beispiel viel interaktiver werden. Und bei "Felix's Room" lässt sich das auch erkennen, welchen Einfluss digitale Technologien auf die Dramaturgie hat, wenn eben das ganze Bühnenbild ein Hybrid aus projizierten Bildern und echten Requisiten ist.

BT: Okay Sara, und was sagt die Theaterexpertin dazu? Also was macht das mit den Inhalten, wenn sich diese Dramaturgien so verändern?

SZHK: Sarah Buser sagt, neue Formen bieten natürlich auch neue Möglichkeiten für Auseinandersetzungen mit zeitgenössischen Fragen.

SB: Wie zum Beispiel, was ist Realität? Oder wie gehen wir mit komplett unterschiedlichen Vorstellungen von Wirklichkeit um? Oder wie kann eigentlich in einer Gesellschaft, die komplett so hypermediatisiert ist oder so fragmentiert auch dadurch, dass wir alle auf unterschiedlichen Kanälen unterwegs sind und alles eigentlich gleichzeitig abläuft und so, wie kann man da vielleicht einen Common Ground finden? Also so diese Themen sind

irgendwie total cool auch oder interessant behandelbar mit Digitalität und mit diesen neuen Dramaturgien.

BT: Und wie greift das Thema Digitalität die Theaterszene auf? Also wie wird es besprochen, damit umgegangen?

SZHK: Also hier hat sich laut Sarah Buser durch Corona eine Menge verändert. Plötzlich gab es überall VR-Brillen und AR-Apps und Projekte auf Instagram, weil man sich einfach nicht mehr live im Theater treffen konnte.

SB: Gerade hat es sich so sehr explosionsartig angefühlt. Das ist jetzt irgendwie cool, dass das so eine Aufmerksamkeit bekommen hatte. Aber dass jetzt auch die weitermachen, die das wirklich interessant finden, die damit einen Umgang haben, die dafür auch Kapazitäten haben, die auch an Inhalten interessiert sind, das finde ich eigentlich sehr positiv. Das finde ich eigentlich sehr schön.

BT: Das war auf jeden Fall auch meine Wahrnehmung und so ging es sicherlich vielen. Das Angebot online, das war einfach riesig plötzlich.

SZHK: Ja, ich kann mich da auch noch gut dran erinnern und ich habe auch einige Walks mitgemacht und fand es spannend, Theater außerhalb vom Theatersaal zu erleben. Und damals wie heute waren viele digitale Formate für diese Theater zum Teil noch sehr neu und einiges war noch ein bisschen holprig. Weil aber die Technologien in anderen Bereichen schon sehr viel erprobter sind, sieht Sarah Buser hier ein sehr großes Potenzial für Kooperation.

SB: Also, dass man sich vielleicht eben auch bewusst ist, dass es in anderen Bereichen, zum Beispiel auch in der Medienkunst, solche Überlegungen schon recht lange gibt. Und da ja auch cool ist, dass man sich dann davon irgendwie auch inspirieren lassen kann, beziehungsweise auch sich zusammenschließen kann und sagen kann, okay, du bist von der Medienkunst, ich bin vom Theater. Lass mal Wissen teilen und lass mal gucken, wie können wir daraus eigentlich auch wieder diese informierten und dann deshalb interessanten Entscheidungen treffen oder Fragen stellen.

SZHK: Und wie das aussehen kann, erfahren wir jetzt in Akt 2.

ISA: Wir sind gerade am Berthold-Brecht-Platz, stehen vor dem Theater und wollten eben den Leuten die Möglichkeit geben, auch vor einem Vorstellungsbesuch hier Dinge erfahren zu können, so als kleine Abenteuertour durch das Theater.

SZHK: Das ist Ingo Sawilla. Er leitet die Kommunikationsabteilung am Berliner Ensemble. Wir haben zusammen den Augmented Reality Walk BE Backstage gemacht, durch den man von Katharina Thalbach geführt wird, einer Schauspielerin, die schon seit Jahrzehnten ganz eng mit dem Berliner Ensemble verbunden ist.

KAT: Willkommen auf dem Berthold-Brecht-Platz. Ich will dir zeigen, was sich alles über die Jahre hier verändert hat. Von der Eröffnung 1892 über die Zeit der DDR bis in die Gegenwart. Bist du bereit?

ISA: Durch Augmented Reality hatten wir die Möglichkeit, auch Dinge aus der Vergangenheit erzählen zu können. Also nicht nur hier irgendwo reingucken zu können, wie bei einer normalen Führung, sondern eben Helene Weigl, Berthold Brecht erfahrbar zu machen, aber auch was zur Uraufführung zur Dreigroschenoper, wenn man zum Beispiel jetzt auf den Würfel drückt zur Dreigroschenoper, dann führt es einen dahin und dann geht man eben direkt an den Ort, für den es gedacht ist. Das ist hier direkt vor dem Brechtplatz.

SZHK: Das Projekt "Spielräume" hat sich ja am Anfang gefragt, wie Digitalität das Theater sinnvoll erweitern, also besser erfahrbar machen kann. Und weil das Projekt so offen war, haben sie in sogenannten "High-Intensity-Camps" einfach super viel ausprobiert und kennengelernt. Das war so eine Art Workshop mit dem digitalen Partner der Agentur Ignore Gravity. Und ein Format, das alle super fanden, war eben dieser Augmented Reality-Walk, also eine Führung, die auf dem Smartphone durch digitale Elemente ergänzt wird. Aber Augmented Reality war für beide teilnehmenden Häuser noch total neu und niemand kannte sich so richtig damit aus.

ISA: Und deswegen haben wir mit einem künstlerischen Team einen tollen Prototypen gemacht, der dann eben auch den Leuten erstmal überhaupt erklärt hat, was ist AR hier am Theater. Also wir konnten auch da sehr gut ins Haus rein vermitteln und Dinge erklären und verständlicher machen.

SZHK: Und Teil dieses Künstlerischen Teams war Sarah Buser, von der wir ja jetzt schon einiges gehört haben. Sie hat zusammen mit dem Performer und Medienkünstler Fabian Raith das BE bei diesem Projekt unterstützt. Das ist genau die Art der Kooperation, die sie meinte. Das BE wusste anfangs nicht so viel über AR und Sarah und Fabian konnten als Profis ihr Wissen teilen. Also haben sie einen Prototypen programmiert, indem sie dem BE quasi gezeigt haben, was mit AR so alles möglich ist.

ISA: Dann haben wir gesagt, das finden wir so toll und so spannend, dass wir aus dem Prototypen dann tatsächlich in eine richtige Entwicklung gehen wollen, eines AR-Walks.

SZHK: Dafür waren Sarah und Fabian dann aber nicht mehr zuständig, sondern die Agentur headraft aus Hamburg. Die haben einen AR-Walk für die komische Oper entwickelt und einen fürs BE. In beide Apps kann man von zu Hause aus reinschauen, aber vor Ort haben sie natürlich nochmal eine ganz andere Wirkung.

KAT: Auf geht's, hinter die Kulissen. Was passiert, damit jeden Abend der Vorhang hochgeht? Ich zeig's dir und nehme dich mit in die Werkstätten des Berliner Ensembles, wo sonst das Publikum normalerweise keinen Zutritt hat.

SZHK: Während Ingo und ich zusammen den Walk machen, gehen wir außen ums Museum rum. Aber in der App können wir in die Requisitenwerkstätten hineinschauen oder

historische Momente rund um das BE kennenlernen. Und wenn man auf den Menüpunkt zur Drehbühne tippt, befindet man sich virtuell plötzlich direkt auf der historischen Unterbühne.

KAT: Direkt über uns finden Proben statt. Bühnenauf- und Bühnenabbau für Premieren und Uraufführungen und Repertoirevorstellungen. Jeden Tag Hochbetrieb von morgens bis abends.

SZHK: Und hier unten kann ich mir in Ruhe die Panzerräder anschauen, auf der die Bühne schon seit Jahrzehnten läuft.

KAT: Unter uns fließt die Panke durch Berlin-Mitte. Hier im Dunkeln finden wir die imposante Grundkonstruktion der Drehbühne. Faszinierend, nicht wahr?

SZHK: Ich kann rumgehen und mir in der App alles angucken. Und die Mitarbeitenden erzählen auch noch was dazu. Zum Beispiel Kristina Seebruch, die Inspezentin am BE.

Kristina Seebruch (KS): Als Inspizientin bin ich das Bindeglied zwischen der Kunst und der Technik.

SZHK: Zu ihrem Job gehört es zum Beispiel ihren KollegInnen der Technik, die die Drehbühne drehen, Zeichen zu geben, wann sie die Bühne drehen sollen.

KS: Mir gefällt an der Arbeit mit der Drehbühne die schnellen Verwandlungen, dass sie überraschend sein können. Und mir gefällt vor allem auch, dass man mit der Technik, also mit den Kollegen der Technik verbunden ist, dass man Theater gemeinsam macht, dass man alle zusammen am gleichen Ort ist und dass wir alle zusammen arbeiten müssen an dieser Stelle.

SZHK: So nah könnte ich im echten Leben nicht an die Drehbühne kommen. Es gibt zwar Führungen am Theater, immer sonntags, aber auf der Bühne wird geprobt oder es gibt Vorstellungen. Und die Mitarbeitenden haben ja jetzt auch nicht immer Zeit, um Leuten wie mir von ihrem Job zu erzählen. Da bietet sich natürlich so eine digitale Führung total gut an, um trotzdem an diese Orte zu gehen.

ISA: Und das ist, glaube ich, so für mich die ideale Verbindung von digitalen Technologien und eben Theater oder eben Sachen, die vor Ort stattfinden, dass man tatsächlich Dinge erzählen kann, Dinge erlebbar machen kann, die ohne digitale Technologien gar nicht möglich wären.

KAT: Wir sind im 21. Jahrhundert angekommen. Du schaust dir auf deinem Smartphone diese AR-App an, während der Kreis auf dem Turm sich unermüdlich weiterdreht. Was dieses Theatergebäude wohl noch alles erleben wird.

BT: Ja, also ich bin auch begeistert, denn gerade weil man diese Orte ja nicht besuchen kann, bekommt man durch den AR-Walk den Zugang und kann somit neue Geschichten und Wege entdecken.

SZHK: Auf jeden Fall. Mir zum Beispiel haben die Requisitenwerkstätten richtig viel Spaß gemacht. Man kann da wirklich reingehen und alles angucken und überall liegen Requisiten rum. Das ist sehr schön gemacht. Sarah Buser sagt dazu auch, dass sie an solchen digitalen Formaten total spannend findet, was sie mit dem Publikum machen.

SB: Wie ich das sehe, sehe ich ein extremes Potenzial in diesem Digitalen, dass das Publikum sich aktiviert, aktivieren muss. Einerseits physisch, also wenn man jetzt so Walks macht, wie zum Beispiel das BE, diesen AR-Walk hat, dann muss man hier rumlaufen und sich bewegen und die Richtung wählen, wie so im echten Theater, wo man auch guckt, also entscheiden muss, wo man guckt. Aber auch kognitiv, indem man vielleicht selber Sachen zusammenbauen muss in seinem Kopf. Also dass man da wirklich aktiviert wird und aus dieser Passivität rauskommt irgendwie.

SZHK: Das ist natürlich einerseits ein tolles Mittel für künstlerische Produktionen, aber eben auch für die Vermittlung. Das haben sowohl "Spielräume" als auch das "Digitale Foyer" herausgefunden. In der Vermittlung und der Öffentlichkeitsarbeit sind digitale oder hybride Angebote eine super Lösung, weil sie das Publikum direkt mit einbeziehen und aktivieren.

BT: Also sie klingen auf jeden Fall sehr vielversprechend und viele Projekte scheinen gelungen. Aber du hast auch gesagt, eins hat nicht funktioniert.

SZHK: Ja, klar, wenn man so viel ausprobiert, dann gelingt nicht immer alles. Und darum geht es ja auch gar nicht. Es geht vielmehr darum, den Umgang mit Digitalität zu erproben. Im Projekt Das Digitale Foyer vom FFT Düsseldorf und der Deutschen Oper am Rhein wurde zum Beispiel der philosophische Chatbot entwickelt. Katja Grawinkel-Claassen, Dramaturgin am FFT, beschreibt die Idee so.

Katja Grawinkel-Claassen (KGC): Also es sollte ein philosophischer Chatbot sein, der auch Dinge übers Theater sagen kann und über die Themen, die wir wichtig finden oder wichtig fanden zu dem Zeitpunkt.

BT: Okay, und dann haben sie einfach Chat-GPT genutzt, oder wie?

SZHK: Nee, dieses Projekt lief an, kurz bevor Chat-GPT rauskam. Das war so 2021.

KGC: Ich glaube, da floss viel so eine Pandemie-Sehnsucht rein. Das war wirklich mitten in der Pandemie. Wir haben einen digitalen Workshop gemacht und die Frage war halt, ja, könnten wir nicht irgendein Tool entwickeln, um mit unserem Publikum zu sprechen? Da muss man ja nicht Psychologe für sein, um zu sehen, dass da eigentlich viel mehr Wunsch drin steckte als vielleicht wirklich so Potenzial. Und das hat sich dann letztendlich auch in dem fertigen Chatbot gezeigt.

SZHK: Gezeigt hat sich nämlich, dass es ganz schön schwierig war, dem Chatbot die richtigen Dinge sagen zu lassen.

KGC: Und das war alles sehr, sehr unzureichend so aus unserer Sicht. Es wurde wirklich sehr viel Arbeit da reingesteckt dafür, dass man am Ende im besten Fall so alberne Gespräche mit diesem Chatbot führen konnte. Und im schlechtesten Fall eher so ein bisschen verstörende Gespräche.

BT: Auweia, verstörende Gespräche. Was war denn an dem Chatbot so kompliziert?

SZHK: Also damit der Chatbot Informationen hat, muss er die ja erst mal von irgendwoher bekommen. Und das hat sich schon relativ schwierig gestaltet.

KGC: Also man hat halt gemerkt, dass um so eine Datenbank mit Wissen über Theater zu füttern und dann auch noch über eine Theaterform, die so sehr stark performance-informiert ist und mit aktuellen gesellschaftlichen Themen zu tun hat, dass es einfach total schwierig ist, so eine Datenbank erst mal überhaupt aufzubauen. Was für Texte könnten das überhaupt sein, die man da einspeist? Sind die überhaupt zum Teil schon geschrieben und so weiter? Dafür fehlte dem Projekt dann eventuell so ein bisschen das Volumen.

BT: Ja, schade. Wirklich schade um die ganze Arbeit, aber ich meine, wenn es nicht klappt, dann halte ich es auf jeden Fall für gut, dass Projekte letztendlich nicht stattfinden.

SZHK: Ich glaube, das sehen alle Beteiligten auch so. Eine Sache, die Sarah Buser noch zu bedenken gibt, ist, dass diese digitalen Technologien im Allgemeinen zwar super Tools sein können, um neue Zielgruppen ans Theater zu holen, aber dass es dann auch wichtig ist, diese Zielgruppen zu halten. Also eine Produktion mit VR-Brille ist cool, aber wenn der Rest des Spielplans sich nicht ändert, dann führt das auch nicht dazu, dass die Zielgruppe regelmäßig ins Theater geht.

BT: Stimmt. Allerdings würde ich auch anmerken, dass Digitalität ja auch den Raum braucht, sich zu entwickeln. Also ich zumindest verstehe es als Prozess, wenn man so möchte, als Experimentierfeld.

SZHK: Ja, da hast du auf jeden Fall recht. Irgendwo muss man halt anfangen. Und damit wären wir beim dritten Akt, in dem wir direkt am FFT in Düsseldorf bleiben. Das hat zusammen mit der Oper am Rhein im Projekt "Das Digitale Foyer" erkundet, wie man das räumliche Herzstück eines jeden Theaters, das Foyer, digital und hybrid neu erfinden und bespielen kann. Ich bin am FFT.

SZHK: Vor mir laufen ca. 15 Kinder, boxen in die Luft und ducken sich vor gedachten GegnerInnen.

Denise Thoma (DT): Jetzt stellt euch vor, ihr werdet gerade angegriffen von einem NPC.

SZHK: Das ist Denise Thoma.

DT: Und wie duckt ihr euch?

SZHK: Dieses Projekt ist auf den ersten Blick weniger digital als die andere.

DT: Lauft mal weiter. Und duckt euch wieder. Und lauft weiter. Und jetzt werft wieder irgendwas. Weiterlaufen mit Tempo 5.

SZHK: Es fühlt sich wirklich sehr analog an.

DT: Dankeschön, schüttelt das mal ab. Abschütteln, abschütteln, abschütteln. So, jetzt dürft ihr euch einmal hinsetzen in einer Reihe, bitte.

SZHK: Denise Thoma leitet zusammen mit Maribel Saldaña Márquez den ForscherInnenClub, einen Kinder- und Jugendclub am FFT.

SB: Genau mit dem Schwerpunkt Digitalität und Theater. Wie lässt sich das verbinden? Wie kommt das zusammen? Welche Wege gibt es dann, heutzutage Theater zu machen mittels Digitalität?

SZHK: Das Experimentieren im ForscherInnenClub sieht zwar auf den ersten Blick analog aus, aber auf den zweiten Blick ist es doch viel mehr eingebettet in Digitalität, als ich gedacht hatte.

DT: Auch die Mikros zu verwenden, so eine Soundcollage zu machen, die iPads dazu zu nutzen, eben Fotos zu machen von ihren Bildern, um das zu digitalisieren. Also ich glaube, das alles sind ja Aspekte, die vielleicht bei denen auch gar nicht so auf dem Schirm sind, dass sie eigentlich die ganze Zeit digital unterwegs sind.

SZHK: Inhaltlich geht es in dem ganzen Projekt ums Spielen. An dem Nachmittag, an dem ich da bin, erkunden die Kinder gerade Spielcharaktere, die sie sich selbst ausgedacht haben.

DT: Was macht eure Figur, wenn sie nicht gerade im Level irgendwelchen Gegnern begegnet? Liest die, angelt die, schläft sie? Was macht eure Figur? Steht sie einfach nur rum?

SZHK: Die Charaktere, die die Kinder entwickeln, werden später nicht auf der Bühne stehen. Zumindest nicht auf der analogen Bühne im Theater. Dafür aber auf einer digitalen. Und zwar in einem echten Game.

SB: Die werden dann später von einem richtigen Programmierer programmiert.

SZHK: Da sind die Kinder schon ganz heiß drauf und wollen am liebsten jetzt schon selber mit Programmieren anfangen. Aber erstmal geht's Denise und Maribel darum, ihnen zu vermitteln, welche Parallelen es gibt zwischen den Spielen, die sie sonst so zocken und der Theaterwelt, in der sie sich im ForscherInnenclub bewegen. Also eine Handlung erarbeiten, Figuren entwickeln, Musik aussuchen und so weiter.

DT: Das versuchen wir jetzt gerade rauszuarbeiten. Und das ist jedes Mal irgendwie in jeder Stunde so ein Aha-Moment, wo die Kinder dann denken so, ah, ja, stimmt, das kommt in dem Spiel, was ich spiele, auch drin vor und das ist wichtig.

SZHK: Alle erarbeiteten Inhalte werden am Ende an einen Programmierer weitergegeben, der sie in einem Spiel zusammenfügt. Und jetzt kommt nochmal Next-Level-Digitalität. Das Spiel, das der Programmierer, Alexander heißt der, entwickelt, läuft dann auf keinem Handy, das gibt es auch in keinem App-Store zu kaufen, sondern das läuft nur im FFT in Düsseldorf, im Foyer. Das Foyer ist der zentrale Ort in fast jedem Theater. Hier kommt man an, hier hält man sich in den Pausen auf und es ist auch das letzte, was man vom Theater mitnimmt, wenn man nach Hause geht. Das Foyer kann aber auch mehr sein als eine nur schön gestaltete Durchgangsstation. Nämlich selbst ein Ort für Kunst. Hier soll das Spiel von den Kids aus dem Forscherinnen-Club laufen, wenn es fertig ist.

KGC: Also hier in diesem Bereich, das ist dann der Ort für die Cubes. Da oben hängt sozusagen Sensorik, die dann mit den Cubes interagieren wird.

SZHK: Die Cubes sind ein weiteres Pilotprojekt vom FFT, um mit dem Publikum zu interagieren. Das sind so Würfel, ungefähr einen halben Meter hoch, die Seiten sind aus Holz. Das künstlerische Konzept der Cubes kommt von den KünstlerInnen Sarah Fatuun Heinze und Sebastian Schlemminger. Die haben Workshops gemacht, Spielekonzepte entworfen, Zeichnungen angefertigt, alles was ebenso zu einem künstlerischen Designprozess dazugehört. Und auf diesen Ideen aufbauend hat dann der Digitalpartner MIREVI der Hochschule Düsseldorf die Cubes gebaut.

KGC: Oben ist der Bildschirm eingelassen, vorne gibt es so eine transparente Scheibe, sodass man auch reingucken kann. Dann ist da die ganze Technologie drin verbaut.

SZHK: Aber der Bildschirm ist kein Touchscreen. Um mit den Cubes zu spielen, muss man sie durch den Raum schieben. Und je nachdem, wo sie stehen oder wie sie gedreht sind, verhalten sie sich anders. Und als ob das nicht schon Performance genug wäre, kann man unterschiedliche Spiele darauf spielen. Zum Beispiel hat Katja mir von einem mit drei Cubes erzählt.

KGC: Und der eine hatte immer so ein Videoschnipsel, der zweite hatte einen Sound und der dritte hatte zum Beispiel eine Anweisung. Finde alle gelben Sachen im Raum oder versteck dich, sodass dich keiner finden kann oder so. Und dann gibt es halt verschiedene Möglichkeiten als Gruppe, als kleine oder größere Gruppe mit diesen Cubes zu interagieren.

SZHK: Da kann ich mir sehr gut vorstellen, dass das nochmal anders Schwung ins Foyer bringt als so eine Weinschorle. Und genau das sollen die Cubes ja auch tun.

KGC: Dieses Foyer ist nicht nur der Ort, wo ich die Zeit verbringe, bis das Theater losgeht, wo ich meinen Mantel aufhänge oder nochmal aufs Klo gehe und was trinke. und quatsche, sondern der Ort hat so eine eigene Aktivität. Das ist der Ort per se im Theater des Publikums. Und dort kann man eben auch schon Dinge machen, die eben auch einen künstlerischen Wert oder sowas haben.

SZHK: Weil es am FFT kein festes Repertoire gibt und die Stücke oft durchwechseln, gibt es auch keine direkten Bezüge von den Cubes zu dem, was auf der Bühne gezeigt wird. Es soll eher um diesen freien Performance-Charakter gehen. Und darum, das Foyer als Ort auch ein Stück weit neu zu definieren, neu zu erfinden. Als digitales Foyer.

BT: Also ich denke, das ist tatsächlich eine sehr kluge Idee, junge Menschen ins Theater einzuladen. Also in dem Foyer bekommt man einen spielerischen Zugang und ich finde vor allem diese Cubes sind sehr ästhetisch. Also mir gefällt die Holzvertäflung und ich finde auch das Design lädt geradezu ein, sich mit diesen Cubes zu beschäftigen.

SZHK: Insgesamt sieht die Zukunft für das Zusammenspiel zwischen Digitalität und Theater sehr spannend aus. Sarah Buser sagt in diesem Zusammenhang, dass die Theaterwelt vor allen Dingen Zeit braucht, um sich mit Digitalität zu beschäftigen und auch den richtigen Umgang mit den Medien zu lernen.

SB: Also ein Medium ist kein leerer Raum oder eine Technologie ist kein leerer Raum und hat ja immer schon irgendwie Funktionsweisen oder ist vorgeprägt oder hat Konventionen und ich finde idealerweise beschäftigt man sich als Theater oder als Person, die damit arbeitet, Erstmals mit dieser Technologie, um irgendwie auch dann informierte und dadurch auch interessantere, auch künstlerische Entscheidungen zu treffen.

BT: Also so, wie es "Spielräume" und das "Digitale Foyer" gemacht haben. Einfach viel ausprobiert, Unterstützung von außen geholt und dadurch Neues gelernt.

SZHK: Ja, und ich glaube, es geht auch darum, den Umgang miteinander zu erproben, also mit dem Publikum hier Vertrauen aufzubauen. Das klassische Theatererlebnis ist für das Publikum ja geprägt von bestimmten Erwartungen, von Regeln und Ritualen, wie man sich verhält. Und durch neue Technologien und Medien ist das Publikum zum Teil in ganz neuen Situationen, in denen es sich erst mal wieder zurechtfinden muss. Sei es jetzt mit einer VR-Brille oder mit einem Tablet oder mit Bewegungssensoren. Das muss ja alles erst mal verstanden und gelernt werden.

SB: Was ich da interessant finde, ist, dass diese Technologie es tatsächlich schafft, Menschen genuin zu überraschen, ins Staunen zu versetzen, aber eben auch zu verunsichern. Weil eben Menschen dann mit Dingen konfrontiert sind, die sie oder wir auch aus dem Alltag nicht kennen. Wo man eben nicht weiß, ach ja, so verhalte ich mich jetzt hier. Oder ich habe jetzt hier meine Rolle, in die ich mir zurückgehen kann, wo ich mich sicher fühle.

SZHK: Und diese Situation, sagt Sarah Buser, müsse man gut auffangen können. Das liege in der Verantwortung der Theaterschaffenden. Unabhängig davon, ob die Technologien für die Vermittlung oder Öffentlichkeitsarbeit genutzt werden oder ob sie Teil der künstlerischen Arbeit sind. Und dafür braucht es einfach Zeit.

BT: Also austauschen, ausprobieren, Geduld haben. Das ist doch schon mal ein schönes Fazit. Und ich finde es auch super interessant, auf wie viele unterschiedliche Wege Theater,

Oper und Digitalität dann letztendlich zueinander finden. Also durch Apps, Walks, Cubes und Clubs. Und ich bin sehr gespannt, was wir da die kommenden Jahre noch zu erwarten haben. Ne, Katharina Thalbach?

KAT: Was dieses Theatergebäude wohl noch alles erleben wird.

BT: In der nächsten Folge geht es um den Code und die transformative Rolle, die er in der Kultur- und Kunstwelt spielt und spielen wird. Bis zum nächsten Mal.

SZHK: Tschüss.

Sprecherstimme: Game Changer - wie digitaler Wandel die Kultur verändert, ist eine Produktion der Kulturstiftung des Bundes, gemeinsam entwickelt mit Pola.Berlin. Am Mikro war als Host Boussa Thiam und als Reporterin im Studio Sara Zarreh Hoshyari Kha. Die Redaktion bei der Kulturstiftung hatten Juliane Köber und Julia Mai. Das Sounddesign kam von Feature Music. Produktion und Schnitt Frank Merfort, Executive Producer Pola.Berlin Dominik Schottner. Wenn dir dieser Podcast gefallen hat oder du noch Fragen oder Anregungen hast, melde dich gerne bei uns per Mail an podcast@kulturstiftung-bund.de oder mail@pola.berlin.