## *Labore für Digitale Szenografie* im Spannungsfeld zwischen Praxis und Theorie – Überlegungen zum Projektstart

*von Birgit Wiens*
[*ausgearbeitete und erweiterte Fassung des beim Kick-Off am 06.07.2022 gehaltenen Impulsvortrags*]

„Labore für Digitale Szenografie: Für künstlerische Forschung und interdisziplinären Wissenstransfer in den freien darstellenden Künsten" – so lautet der ausführliche Titel des vom Bund der Szenografen/AG Digitaler Raum entwickelten Projekts, das 07-12/2022 im Rahmen von Neustart Kultur durch den Fonds Darstellende Künste gefördert wird. Praxis-/Theorie-Dialoge – in Form einer dramaturgisch-theater- bzw. medienwissenschaftlichen Begleitung der sechs in Frankfurt, Berlin, Hamburg, München, Dresden, Dortmund und online mit verschiedenen Schwerpunkten temporär eingerichteten künstlerischen „Labore" – sind ebenso Teil des Vorhabens wie eine Abschlusstagung (Veranstaltungsort: Akademie für Theater und Digitalität Dortmund). Es soll also um Grundlegendes gehen, man hat sich einiges vorgenommen. Und wenn der Begriff der ‚künstlerischen Forschung', der schon viel bemüht wurde und nicht unumstritten ist, hier nun mehr oder anderes sein soll als ein Projektlabel: Wie künstlerische Forschung in diesem Feld angehen?

Bevor ich einige Überlegungen dazu vorstelle, erscheint mir wichtig daran zu erinnern, dass sich die AG Digitaler Raum, jetzt Projektinitiatorin, im Corona-Sommer 2020 und verknüpft über das Netzwerk des Bundes der Szenografen, via Zoom als „Commons-Initiative" zusammenfand. Strukturell unabhängig, frei, bis auf Weiteres ohne finanzielle Mittel und in den Inhalten erst eher unsortiert, bildete sich eine rasch anwachsende, bundesweit ortsverteilte Gruppe mit regem Interesse an der Frage nach ‚digitalen Bühnen' und allseits großem Bedürfnis nach Austausch von Praxis- und auch Theoriewissen zu Theater, Szenografie und Digitalität. Unter Pandemie-Bedingungen waren diese Fragen umso drängender geworden.[1] Szenograf*innen – gemäß dem Bund gehören Bühnen-, Kostüm- und Maskenbild, Figuren- und Objektgestaltung, Video- und Lichtdesign oder auch Filmszenenbild zum Berufsfeld – arbeiten stets in Produktionsteams und sind üblicherweise dennoch als Einzelkünstler*innen unterwegs. Meist solo-selbständig (89 Prozent sind freischaffend),[2] treffen sie in wechselnden Konstellationen auf Regisseur*innen, Dramaturg*innen und immer andere Ensembles. Von Haus aus Spezialist*innen für visuelle Inszenierung und die Gestaltung von Räumen, führt sie die Frage nach ‚digitalen Bühnen' an Kernfragen ihrer Profession. Es geht also um viel. Der aktuelle Wunsch vieler der (untereinander sonst eher wenig in Kontakt stehenden, mithin auch konkurrierenden) Künstler*innen nach Erfahrungs- und Wissensaustausch wird von daher verständlich: Es geht um Neu-Orientierung im Spannungsfeld von Kunst und Technologie, um Skill-Sharing und gemeinsame Reflexion.

[1] Die AG Digitaler Raum/ Bund der Szenografen (BdS) zählt aktuell rund 40 aktive bzw. passive Mitglieder und trifft sich, koordiniert von *Juliane Grebin*, seit 06/2020 einmal monatlich via Zoom; zudem wächst seither ein virtuelles Archiv (mit Texten, Recherchematerialien, Protokollen, Mitgliederumfragen u.a.m), www.szenografen-bund.de/projekt/kunst/arbeitsgruppe-digitaler-raum-2086

[2] Laut einer Studie des BdS und der Universität Potsdam, Lehrstuhl Methoden (2016)

### *Künstlerisch Forschen in der Szenografie*

Unsere temporären Szenografie-Labore sind schon für sich gesehen ein Experiment, es gibt keine Blaupause. Dem Begriff „künstlerische Forschung“ begegnet man im Kunst- und im Hochschulbereich (Stichwort Bologna-Prozess) hingegen spätestens seit den Nuller Jahren oft, und er ist wiederum stark umkämpft. Unlängst erschien ein „Manifest der künstlerischen Forschung“, 2020 vorgelegt von dem Philosophen Dieter Mersch und Dozierenden an Schweizer Kunsthochschulen, die Potenziale benennen, zugleich aber bisherige Begriffsverwendungen und Praktiken auch kritisieren; das Anliegen: „den Begriff, die Potenziale und Radikalität einer forschenden Kunst gegen diejenigen zu verteidigen, die mit akademischen Formaten liebäugeln und sie an wissenschaftliche Prinzipien anschließen wollen“, und: „Es geht vielmehr darum, die Eigenständigkeit und besondere Intellektualität ästhetischen Forschens herauszustreichen, ohne Legitimationszwängen zu genügen und fremde Maßstäbe anzulegen“.[3] Nun sind unsere „Labore“, schon von der Ausstattung her, keine wissenschaftlichen Labore, auch keine Design-Studios und unser Projekt ist kein Seminar, doch gibt es Berührungen – so fand etwa der Kick-Off kaum zufällig im Hochschulkontext statt, in Räumen des Studiengangs Bühnenbild_Szenischer Raum der TU Berlin. Zugleich dockt unsere Initiative temporärer Szenografie-Labore (im besten Fall Pilotprojekt für Weiteres) ortsverteilt an verschiedene Einrichtungen und künstlerische Institutionen an, darunter die Plattform XR HUB Bavaria, die Digitalanwendungen sowohl in Wissenschaft, Wirtschaft, Kunst und Kultur sowie Bildung vorantreibt, oder auch die Akademie für Theater und Digitalität (ATD), im Kontext des Schauspiel Dortmund. Dies alles sind nicht nur äußerliche Faktoren. Es gilt sich zu verständigen, wie wir uns positionieren und ausrichten wollen.

Was also kann es für Szenograf*innen heißen: künstlerisch forschen? Begriffe wie „künstlerische Forschung“, „Art as Research“, „ArtScience“, „ScienceArt“ werfen grundsätzliche Fragen nach Zusammenhängen zwischen Kunst und Wissenschaft sowie nach Wissenstransfers zwischen verschiedenen Disziplinen und Feldern auf. Dazu gehört die Frage nach Ähnlichkeiten oder Unterschieden („Wann ist Forschung künstlerisch?“, Klein 2010), ebenso interessant ist die Frage nach Merkmalen und Verfahren künstlerischen Forschens, für die drei Kategorien vorgeschlagen wurden: 1. Kunst, die auf (anderer) Forschung beruht, 2. Kunst, die Forschung (oder deren Werkzeuge und Methoden) für sich verwendet und 3. Kunst, deren Produkte Forschung *sind* (nach Klein, ebd.). Zudem stellt sich die Frage nach Institutionen und Kontexten künstlerischer Forschung, nach Praktiken und Epistemologien des Ästhetischen (Badura et al. 2015).

Die Verfasser*innen des erwähnten Manifests betonen vor allem ihre „Radikalität“ und „Eigenständigkeit“. Zu den (insgesamt 15) Thesen gehört die, dass künstlerisches Forschen sich gegenüber Wissenschaft wie auch gegenüber etablierter künstlerischer Praxis „durch eine eigene Weise des Denkens auszeichnet“ (Henke u.a. 2020, 13); dabei gehe Kunst eben nicht gemäß strikter Methoden vor (anders als Versuchsreihen in wissenschaftlichen Laboren), sondern „in Gestalt von Sprüngen, Seitengängen oder Umwegen, die sich (…) gerade kein Ziel setzen, sondern bestenfalls Irritationen und dadurch verwegene Öffnungen auslösen“ (ebd.). Am Ende stehen daher auch keine messbaren oder nach wissenschaftlichen Kriterien zu evaluierenden Resultate, vielmehr besteht das Potenzial der Künste darin, fragende Haltungen einzunehmen, „Disziplinlosigkeit zu behaupten, Unbestimmtheit zuzulassen (…) und Anschaulichkeit zu suchen“ (ebd., 18). Ob dabei Prototypen und ‚Musterlösungen‘ erarbeitet werden können oder sollten, wäre eine der offenen Fragen.

---

[3] S. Henke u.a., *Manifest der Künstlerischen Forschung: Eine Verteidigung gegen ihre Verfechter | Manifesto of Artistic Research: A Defense against its Advocates.* Zürich 2020

© Birgit Wiens

„Die Praxis erfordert die Theorie wie die Theorie die Praxis erfordert“, lautet eine weitere These in dem Manifest: „Als *practices-based research* bleibt die künstlerische Forschung stumpf, wenn sie ihre Reflexion und Reflexivität verweigert“ (ebd., 25). Zugleich heißt das, dass nicht von einer scharfen Trennung zwischen Theorie und Praxis (oder gar von Hierarchien) auszugehen wäre. Künstlerische Praxis und künstlerische Erfahrung vollzieht sich demnach in verschiedenen Rahmungen und in Prozessen, bei denen sich Handlung und Reflexion, schon im Tun, ständig überkreuzen (ebd. 34). Zuschauen, Beschreiben und (inter-) subjektiver Austausch zwischen unterschiedlichen Beteiligten sowie Vermittlung und Diskussion finden auf einer Ebene ‚zweiter Ordnung‘ statt, wo es wieder andere Rahmen gibt. Das gemeinsame Ziel: Beobachten, Reflexion und Denken im Dialog aus verschiedenen Standpunkten und aus den unterschiedlichen Spezialisierungen aller Beteiligten heraus.

Dabei geht es bei aller Experimentierfreude um „dezidierte Analysen der Praktiken“ künstlerischen Forschens und zudem um „Revisionen der überlieferten Beschreibung von Kunst“, so eine weitere These (ebd., 32). Wie wir selbst merken, sind Begriffe wie z.B. ‚digitale Räume‘ oder ‚digitale Bühnen‘ eher unscharf und taugen allenfalls als vorläufige Suchformeln. Eine Aufgabe ist daher auch, Begrifflichkeit sowie Gestaltungsformen und -praktiken immer wieder abzugleichen. Denn sowohl beim Kunst-Machen wie auch beim Rezipieren von Kunst sind es nicht nur die Praktiken und Werkzeuge, sondern eben auch das Denken und die Begriffe, die sozusagen mitentwerfen und Wahrnehmung mitprägen.

„Die Praxis künstlerischer Forschung bezieht ihre Energie aus dem Widerstreit“, so lautet eine der wohl zentralen Thesen des Manifests, und eine andere: „Die ‚Praxis-Theorie‘ beruht auf Differenzpraktiken (…)“ (ebd. 40 und 48). Demnach geht künstlerisches Forschen von Positionen der Distanznahme aus: Als Improvisation, Intervention, im Erproben neuer Ausdrucksformen, die ihren eigenen künstlerischen Regeln folgen oder etwa im Erfinden zweckloser Maschinen (wie seinerzeit Tinguely) greift Kunst ein, im Sinne „buchstäblicher ‚*Aus-ein-andersetzung*‘“ mit Gegebenem (ebd., 48f.). Aktuell verlangt dies v.a. auch Freiheit gegenüber Medien, technologischen Werkzeugen, Programmen, deren Gebrauch es nicht nur zu erlernen und sich für eigene Zwecke anzueignen, sondern immer wieder kritisch zu hinterfragen oder auch zu negieren bzw. zu unterlaufen gilt: *In digitalen Technologien ästhetisch zu agieren – und im künstlerischen Widerstreit mit technischen Dispositiven – wird „Herausforderung der Zukunft“ sein*, so Henke, Mersch, van der Meulen, Strässle und Wiesel (vgl. ebd. 48 und 52).

Für uns mag das „Manifest der künstlerischen Forschung“ eine Anregung sein – und übertragen auf das Feld angewandter Szenografie-Forschung, verfolgen wir mit unseren „Laboren für Digitale Szenografie“ durchaus verwandte Ziele.[4] Während der Vorbereitung in der AG Digitaler Raum fiel auf, dass die professionellen Erfahrungen und Hintergründe von Szenograf*innen zum Thema sehr unterschiedlich sind. Das hat mit Infrastrukturen und Produktionsbedingungen an Theatern bzw. in der freien Szene hierzulande zu tun, mit Publikumserwartungen, mit eigenen Schlüsselerlebnissen, Chancen sowie mit Ausbildungs- und persönlichen Berufswegen. Da sind Künstler*innen wie z.B. Yvonne Dicketmüller oder Luise Ehrenwert, die sich eher seit Kurzem, aber einschlägig und sichtbar als Fellows (oder jetzt Alumnae) der ATD Dortmund mit Szenografie und Digitalität befassen. Und da sind andere, wie Chris Ziegler oder Philip Bußmann, die seit fast 30 Jahren, u.a. seit ihrer Zusammenarbeit mit William Forsythe oder der Wooster Group,

[4] Vgl. die intensive Diskussion seit 2020, mit der sich die AG Digitaler Raum über Selbstverständnis und ihre Ziele verständigt, u.a. entstand ein Künstler*innen-Manifest, publ. 2021 (*Manifest für neue Szenografie 2D 3D ∞D*, Pdf-Download unter: www.szenografen-bund.de/service)

© Birgit Wiens

auch international zu den ‚Pionieren' zählen. Auch meine erste, zufällige Begegnung als Theaterwissenschaftlerin mit dem Themenfeld liegt lange zurück: 1997 veranstalteten das Bayerische Staatsschauspiel mit dem Siemens Kulturprogramm in München in der Marstall-Blackbox einen einwöchigen „Mediensalon" (bei dem ich assistierte), mit Medienkünstler*innen wie Lynn Hershman, Stelarc und dem heute 80jährigen Myron W. Krueger, der 1974 mit seiner Arbeit *VIDEOPLACE* erstmals technische Bilderkennung, Bildanalyse und Echtzeit-Interaktion zu einer neuen Räumlichkeit zu verbinden suchte (‚Shared spaces', ab 1984 mit eigens dazu entwickeltem Computersystem)[5] und als ein Wegbereiter heutiger VR-/AR-/XR-Entwicklungen gilt. Ich weiß noch, wie neugierig und vor allem irritiert ich damals war. Was sollen das für ‚neue Räume' sein (sind das überhaupt Räume) und wie werden sie gedacht, programmiert, gestaltet, wahrgenommen, gedeutet? Rückblickend betrachtet, zeichnet sich seither eine sehr dynamische Diskursgeschichte dazu ab, die, meine ich, auch für unsere Diskussion in den „Laboren" noch interessant ist.

[5] Zu *VIDEOPLACE*, interaktives Environment (1975/1984) des US-amerikanischen Computerwissenschaftlers und Künstlers Myron W. Krueger, vgl. Beschreibung, Foto und Videostill auf:

www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/

### *Cyberspace, Metaversen, intermediale Bühnen. Herausforderungen für die Szenografie*

Als ‚Verschwinden vs. Wiederkehr des Raums' wird etwa seit der Jahrtausendwende – seitdem Computer sowie Internet zunehmend Teil unser aller Leben wurden – diskutiert, ob mit der globalen Onlinekommunikation der Vielen sich unsere Wahrnehmungen des materiellen Raums verändern und er kulturell an Bedeutung verliert (Stichwort ‚Ortlosigkeit'), oder aber ob die Raumfrage gerade jetzt an Bedeutung gewinnt. Die breite, interdisziplinär zwischen Kultur-, Medien-, Sozialwissenschaften sowie auch in den Künsten geführte Diskussion kann hier nicht dargelegt werden.[6] Erinnert sei nur daran, dass sie sich stets im Spannungsverhältnis bewegt zwischen einerseits dem physisch-geographischen bzw. dem relationalen Raum von Computern/Internet als technischen Medien (i.e. Apparate, Telekommunikationsinfrastrukturen, Serverfarmen, Satelliten) sowie möglichen medialen Darstellungs- und Vermittlungsformen (Raum-Simulationen, immersive Raumbilder u.a.) zum anderen; beides kann nicht unabhängig voneinander gedacht werden.

Ein Begriff, der in den 1990er/Nuller Jahren in diesen Zusammenhängen viel gebraucht wurde (heute aber aus der Mode ist), ist der ‚Cyberspace' – als Name für computergenerierte, grafisch gestaltete, Raumeindrücke hervorrufende Datenkonstrukte, die, als Raum-Simulationen, über Schnittstellen zugänglich und sinnlich erfahrbar werden sollen. In einer Phase, in der um das komplexe Verhältnis von Raum/Realraum und Abbild resp. ‚Trugbild' (Simulakrum), auch medienphilosophisch, gerungen wurde (vgl. Günzel 2010), war der aus einem Science-Fiction-Roman (von William Gibson) entlehnte Begriff wiederum geeignet, mit verschiedenen kulturellen Deutungsmustern über den Raum sowie mit Fiktionen aufgeladen zu werden. Ein bekanntes Beispiel ist das 1999 erschienene, auch in Deutsche übersetzte Buch der australischen Autorin Margaret Wertheim *The Pearly Gates of Cyberspace* (*Die Himmelstür zum Cyberspace. Eine Geschichte des Raums von Dante zum Internet.* 2000), die darin spekulativ eine Kulturgeschichte menschlicher Jenseitsvorstellungen entwarf, die in der körperlosen Schwerlosigkeit von Onlinedatenwelten ihre

[6] Für einen Überblick vgl. Stephan Günzel: „Medialer Raum", in ders. (Hg.), *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch.* Stuttgart, Weimar 2010, 219-233. Aus Sicht der Theater- und Szenografie-Forschung s.a. „Theater und die ‚Spielräume' der Medien. ‚Verschwinden' vs. ‚Wiederkehr' des Raums", in: B. Wiens: *Intermediale Szenographie.* Paderborn 2014, 43-50.

© Birgit Wiens

Fortsetzung (oder gar Erfüllung) fände; der Cyberspace wäre, gemäß Wertheims umstrittenem Buch, Teil einer Geschichte abendländischen Transzendenzbegehrens. Längst erfährt das Internet – an Universitäten, akademischen und militärischen Forschungseinrichtungen ursprünglich für wissenschaftliche Zwecke und Datenaustausch entwickelt – mit WWW, Social Media und Gaming-Plattformen bekanntlich aber vor allem eine zunehmende Kommerzialisierung. Was das Entwerfen von Raumbildern angeht (auch in der Wende von primär textbasierter hin zu bild- (und auch sound)basierter Kommunikation im Datenraum) war das Video- und Computergame-Design sicherlich ein Schrittmacher. In der Computerspieleforschung gab es früh sogar die These, dass sein „durchgehendes Thema der Raum" sei, genauer: das Entwerfen von Raumbildern und Raumstrukturen, als „Allegorien des Raums" (Espen Aarseth 2001, zit. nach Günzel 2010, 230).

In den Zusammenhang fällt auch der viel beachtete, Anfang der 1990er von der US-amerikanischen Programmiererin und Software-Designerin Brenda Laurel gemachte Vorschlag, zur Gestaltung von Spiel- und Online-Umgebungen das Theater als Modell heranzuziehen. Berücksichtigt wurden dabei Aristotelische Dramentheorie, europäische Theatertradition und das (kulturell v.a. in der westlichen Kultur tief verankerte) Guckkasten-Dispositiv (zu Ungunsten anderer Bühnen- und außereuropäischer Theaterformen), um daraus Designparameter abzuleiten (Action, Character, Language, Thought, Melody or Pattern, Enactment) (vgl. Laurel: *Computers as Theatre*. 1991/2013). Theaterkunst und das damit aufgerufene Begriffsfeld diente hier als Metapher, Referenzfeld und Ideenfundus. Was wurde also gemacht? Laurels Vorschlag bestand darin, Theaterwissen (im Hinblick auf Raum, Inszenierung, Dramaturgie/Narration) und (analoge) Gestaltungen in ein anderes, digitales Medium zu übersetzen und zu reinterpretieren; der medientheoretische Begriff dafür ist „Remediatisierung" (Bolter/Grusin 2000).

In seinem Buch *Wie die Welt in den Computer kam* fragte der Historiker David Gugerli unlängst nach Politik, Ökonomie und Sozialität des digitalen Raums, nach Betriebssystemen, Algorithmen und danach, wie Leben heute zwischen Online- und Offline-Welten stattfindet und sich organisiert.[7] Digitalität in Nullen und Einsen, als diskreter Satz von Zeichen, ist an der ‚Unterfläche' nur für den Computer interpretierbar. Wenn digitale Räumlichkeit in 2D, 3D oder ∞D über Interfaces für uns wahrnehmbar wird, so geschieht dies über Pixel bzw. Zeichen. Diese ‚Räume' sind gestaltet, daher gilt es nach ihren Ästhetiken und Gestaltungslogiken zu fragen. In unserem mediatisierten Alltag begegnen uns solche ‚Räume' längst fast überall.

Besonders Social-Media-Plattformen, wie Facebook, TikTok oder Snapchat fordern uns zu (Selbst-) Inszenierung auf. Eigens dafür entwickelt werden VR-/AR-Werkzeuge, wie aktuell z.B. Facebook/Meta mit „Spark AR", das Nutzer*innen unter Anwendung von Face Tracking, -Filtern und diversen Effekten ein Tool für digitale Maskeraden im FB-*Metaversum* anbietet. Die damit beförderten kulturellen Praktiken virtueller Selbstinszenierung (für viele „Digital Natives" heute Selbstverständlichkeit) können auch als „Technologien des Selbst" beschrieben werden: als neue Strategien einer ‚Selbstsorge', mit deren Hilfe der (oder die) Einzelne „Operationen an (…) seinem Denken, Verhalten und seiner Existenzweise" vornimmt[8] – mit dem Ziel, sich erfolgreich ‚in Szene' und online reichweitenstark mit anderen in Relation zu setzen. Im Vergleich mit älteren, analogen Medien (sei es Malerei/Portraitkunst, Fotografie oder Film) sind diese Optionen eines alltäglichen ‚Sich-Darstellens' von deutlich anderer Qualität. Die Mediensoziologin Barbara Becker bezeichnete Social-Media-Plattformen 2004 als „Probebühnen des Selbst", und dass

[7] David Gugerli: *Wie die Welt in den Computer kam. Zur Entstehung digitaler Wirklichkeit.* Frankfurt M. 2018
[8] Michel Foucault: *Dits et Écrits. Schriften IV, 1980-1988*. Frankfurt M. 2005, 968.

© Birgit Wiens

Lust an Kreativität immer mehr mit dem spätkapitalitischen „Kreativitätsimperativ“ gepaart ist, beobachtet Andreas Reckwitz (2013).[9] Social Media sind heute ‚Spielwiesen‘ (um den Preis persönlicher Daten) und kommerzielle Plattformen, die *ko-kreativ* gezielt auch die Nähe zu Künstler*innen und Theaterleuten suchen, wie z.B. TikTok 2021 mit millionenschwerem Stipendienprogramm.[10]

Ein Begriff, der jetzt (statt des ‚Cyberspace‘) kursiert, ist der des „Metaversum“. Auch dieser Begriff kommt aus der Cyberpunkliteratur der 1980/90er Jahre (namentlich Neal Stephensons Roman *Snow Crash*, 1992) und wird mit Verheißungen, aber auch Befürchtungen aufgeladen. Als ein Vordenker gilt Matthew Ball, Computerspiel-Experte und Großinvestor. ‚Metaversum‘ meint demnach die Anwendung von VR- und AR-Technologien in allen Lebensbereichen, sodass sich Online- und Offline-Realität überlagern und die Grenzen verschwimmen oder gar aufgehoben sind:[11] Das Spiel (das ohne Anfang und ohne Ende kein Spiel mehr wäre) würde selbst „zu einer realitätskonstituierenden Praxis“.[12] Tech-Konzerne sind mächtige, global kulturell und politisch einflussreiche Akteure, die nun um den Einfluss im ‚Metaversum‘ konkurrieren und mit unvorstellbar viel Geld versuchen, Entwicklungen voranzutreiben. Wie der Autor und Philosoph Philipp Wüschner betont, wird die vermeintliche „digitale Ortlosigkeit“ derzeit allerdings durch die Realität von Krieg, Klimawandel und konkreten sozialen Problemen scharf konterkariert, was abermals Fragen aufwirft. Wenn man sich im Theater also anschickt, Digitalisierung voranzutreiben, was richtig, überfällig und sinnvoll ist (und alles andere wäre aus der Zeit gefallen, man ist schließlich nicht die letzte ‚analoge Insel‘), so gilt es, sich auf Bühnen – d.h. ‚zwischen den Welten‘ – dazu auch kritisch zu verhalten. Doch wie kann das überhaupt gehen in solcher Gemengelage und mit künstlerischen Mitteln? Die Optionen liegen im Aushandeln, im Spannungsfeld zwischen Affirmation und Subversion, oder mit anderen Worten: darin, „im künstlerischen Widerstreit mit technischen Dispositiven zu agieren“ (Henke et al. 2020). Als forschende Praxis kann die Szenografie hierbei sogar eine Schlüsselrolle übernehmen.

### *Zum Forschungsstand in & über Szenografie*

Die Szenografie kann bereits auf eine gewisse Tradition künstlerischer Forschung verweisen; namentlich die Bauhausbühne, als Experimentierbühne für alle Disziplinen der Bauhausschule, unternahm vor rund 100 Jahren künstlerische Forschung *avant-la-lettre* (Bestgen 2019). Wie schon eingangs erwähnt, umfassen Begriff bzw. Berufsfeld (gemäß dem Bund der Szenografen und seinem Verständnis) heute alle Bereiche der bildenden Kunst in der darstellenden Kunst, d.h. Bühnen-, Kostüm-, Maskenbild, Figuren- und Objekttheater, Videokunst und Lichtdesign.[13] Alle diese Bereiche wurden daher – soweit möglich – bei den Planungen der „Labore für Digitale Szenografie“ berücksichtigt.

Fragt man nach aktuellen künstlerischen Tendenzen vor der Corona-Pandemie und seither, so findet man (von Streaming abgesehen) eine große Bandbreite von Online-Theater auf digitalen Bühnen und auch von intermedialen Spielarten, die zwischen materiellem Raum und Digitalität experimentieren. Ge-

---

[9] Barbara Becker: „Selbst-Inszenierung im Netz“, in: *Performativität und Medialität.* Hg. Sybille Krämer. München 2004, 413-429. Andreas Reckwitz: *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung.* Frankfurt M. 2013

[10] Vgl. „5 Millionen Euro. TikTok Deutschland schreibt Kulturförderung aus“, Pressemeldung (25.Feb.2021), *Nachtkritik.de*, www.nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=19222:tiktok-deutschland-schreibt-kulturfoerderung-aus&catid=126&Itemid=100089

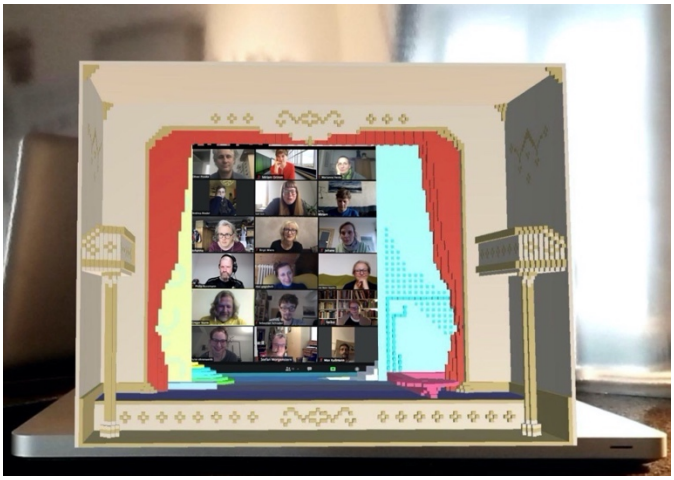
[11] Matthew Ball: *The Metaverse and How it will Revolutionize Everything.* New York: W.W. Norton 2022

[12] Philipp Wüschner: „Digitale Ortlosigkeit. Über die Politik des Metaverse“ (22. Juni 2022), https://geschichtedergegenwart.ch/digitale-ortlosigkeit-ueber-die-politik-des-metaverse/

[13] https://www.szenografen-bund.de/ueberuns

© Birgit Wiens

rade in diesem ‚Dazwischen' mag es produktiv sein, über Theater, Szenografie und Digitalität nachzudenken. Zur Akzeptanz dieser (keineswegs ganz neuen) Spielarten trägt heute die während der Pandemie eindrücklich gemachte Erfahrung bei, dass es nicht notwendig der leiblichen Ko-Präsenz von Akteur*innen und Publikum im physischen Raum bedarf, damit Aufführungsereignisse stattfinden. Auch geht es nicht darum, Theater, wie man es kennt, künftig durch solche Spielarten zu ersetzen; vielmehr sind es Erweiterungen, experimentelle Anordnungen. Auch sie sind inszeniert und dramaturgisch und szenografisch gestaltet, aber raum-zeitlich anders gerahmt. Was also wäre ‚Szenografie'?



Zoom-Treffen der AG Digitaler Raum/Bund der Szenografen, in Szene gesetzt im AR-Portal der Bühnen-/Kostümbildnerin Luise Ehrenwerth, Okt. 2020

In den *Scenography & Performance Design Studies* (eine Forschungsdiskussion, die in der anglo-amerikanischen Academic Community etabliert und auch deutlich lebendiger ist als in der Theaterwissenschaft hierzulande[14]) geht man lange schon grundsätzlich davon aus, dass Szenografie nicht ‚Ausstatten' von Inszenierungen meint und auch nicht notwendig etwas ist, das gebaut, genäht, hergestellt werden muss. Vielmehr heißt ‚Szenografieren', visuelle und räumliche Konstellationen zu entwerfen und Inszenierungsabläufe (im Modell oder in Performance Scripts bzw. Raum- und Lichtpartituren) zu organisieren. Christopher Baugh (in *Theatre, Performance and Technology)* schreibt: "One might argue that scenography has become the principal art of performance making – (...) ‚drawing with the scene'– where all aspects of the scene (scenic space, embodied action, material, clothes, light and sound) may become the materials laid out on a performance-maker's ‚palette'...".[15] Die Auseinandersetzung mit Digitalität wird künstlerisches Arbeiten vielleicht stark verändern; eine Frage wäre, wie dabei Szenografie, Regie, Dramaturgie, Ensembles und Gewerke künftig zusammenwirken, welche Kompetenzen es braucht und welche Verschiebungen es möglicherweise gibt.

In den Scenography Studies haben Studien zunächst untersucht, wie Szenografie, Aufführungspraxis, Ästhetiken und Technologieentwicklung, historisch betrachtet zusammenhängen (Baugh 2005/2013). Heute wird die gesamte Bandbreite beforscht, in denen sich Akteur*innen und Publikum (auf Theaterbühnen oder im öffentlichen Raum, ‚live-präsent', virtuell oder in ‚medial erweiterter Ko-Präsenz') begegnen; der dafür – auch im Kontext der Prager Quadriennale für Szenografie (PQ) in den 2010er Jahren eingeführte – Begriff ist „Expanded Scenography".[16]

---

[14] Vgl. das Literaturverzeichnis am Ende dieses Beitrags.

[15] Christopher Baugh: *Theatre, Performance and Technology: The Development and Transformation of Scenography*. 2005, 2.ed. Basingstoke 2013, 240.

[16] Um der Ausweitung szenografischer Praxis Rechnung zu tragen, nennt sich dieses international bedeutende Szenografie-Festival seither „Prague Quadrennial of Performance Design and Space", www.pq.cz. S.a. Joslin McKinney/Philip Butterworth (Eds.): *Scenography Expanded. An Introduction to Contemporary Performance Design.* London, New York 2017.

2007 legte Steve Dixon den Band *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* vor. Allerdings ohne explizit auf Szenographie einzugehen, ist das 800-Seiten-Buch angelegt als Überblick über Praxis, Theorie und Konzepte künstlerischer Experimente mit Computertechnologie in Theater und Performing Arts (dargelegt in Kapiteln zu Body, Space, Time, Interactivity sowie Histories und Theories and Contexts). Um den Preis einer Art Kanonbildung (Stelarc, Robert Lepage, Merce Cunningham, Laurie Anderson, Blast Theory, Eduardo Kac, u.a.) unternahm der britische, in Singapur lehrende Performancetheoretiker den sehr materialreichen Versuch einer ersten, teils noch vom Cyber-Pioniergeist der Anfänge geprägten ‚Geschichtsschreibung' zu digitaler Performance; eine erweiterte Neuauflage erschien 2015 (bei MIT Press). Anders gelagert der Ansatz von Néill O'Dwyer, Forscher am Trinity College Dublin und Mitglied der „Scenography"-Working Group der International Federation for Theatre Studies, in seinem Buch *Digital Scenography: 30 Years of Experimentation and Innovation in Performance and Interactive Media* (2021). Mit spezifischen Schwerpunkten (Early Digital Scenography, Scenography of the Cyborg, Motion Tracking, Responsive Environments, Architectural Projection Mapping sowie Ubiquitous Computing, Behavioural Profiling, Big Data and Machine Learning) untersucht er ausgewählte Arbeiten (von Troika Ranch, Stelarc, Klaus Obermaier, Chunky Moves, Onion Lab, Blast Theory). Zudem schlägt er eine Art Kriterienkatalog zum künstlerisch-reflektierenden Umgang mit Digitaltechnologie vor, denn „(…) when art ceases to be noetic [thoughtful, reflexive] – and this is very much the case for mainstream symbolic production under the programme industry – it is indicative of a society that has lost the will to think independently", so O'Dwyer, und: "Art should inspire thought".[17]

Soweit zum Stand. In der AG Digitaler Raum beim Bund der Szenografen haben wir uns mit vielem auch schon befasst und immer wieder festgestellt, dass wir selbst weder in der Praxis noch der Theorie bei Null anfangen. Das ist Herausforderung und zugleich Chance: In der Praxis sind Ansätze digitaler und intermedialer Szenographie, wie gesagt, seit rund 30 Jahren zu beobachten (ebenso eine begleitende, anglophone Diskussion und Theoriereflexion). Einige AG-Mitglieder (wie Chris Ziegler, Philip Bußmann) können selbst über eigene, auch internationale Projekte aus diesem Zeitraum berichten. Aber sie berichten eben auch darüber, wie vereinzelt, nischenartig und in ihrer Bedeutung wenig wahrgenommen solch forschende Szenografie – im internationalen Vergleich – hierzulande bisher ist. Unsere „Labore" sind temporäre, reisende Workshops (bis Ende 2022). Im ersten Schritt kam die Idee dazu von Oliver Proske, der, ebenfalls seit rund 30 Jahren, mit Nico & the Navigators in der freien Szene arbeitet. Ausgangspunkt war die Feststellung, dass es in unserer Theaterlandschaft bis heute an Strukturen für angewandte Forschungen zu Szenografie & Digitalität mangelt, an den Kunsthochschulen findet man dazu nicht viel und auch in der Theaterwissenschaft an der Universität ist Szenografieforschung kaum etabliert (resp. bisher v.a. in Drittmittelprojekten). Die Akademie für Theater und Digitalität Dortmund, als ‚Leuchtturmprojekt', kann das nicht alles moderieren oder in der ganzen Breite abdecken. Was es aus Szenograf*innensicht aber braucht, ist, wie die Bühnen- und Kostümbildnerin Grit Dora von Zeschau (Dresden) pointiert formuliert hat: „gute Vernetzung, ein gelingender Wissenstransfer zwischen Theatern, Hochschulen, Berufsverbänden und Zeit (und Ressourcen) zum Experimentieren – auch im Theateralltag, Zeit für kleine Testprojekte, die bei Gelingen kurzfristig für unser Publikum geöffnet und angeboten werden können".[18]

---

[17] Néill O'Dwyer: *Digital Scenography: 30 Years of Experimentation and Innovation in Performance and Interactive Media.* London, New York 2021, 176.

[18] Grit Dora von Zeschau: „VR ist bei uns das Zugpferd". Interview mit dem TJG Dresden, in: *Im/material Theatre Spaces. Virtual and Augmented Reality. Forschungsprojekt 1919-22.* Hg. digitalDTHG, o.V. Köln 2022, 104-111, hier 110.

© Birgit Wiens

Ohne Strukturen, die Kontinuität in Experimentieren und Austausch ermöglichen (und zudem das Publikum mitnehmen), bleibt Erarbeitetes verstreut oder geht gar verloren. Oft entsteht der Eindruck – trotz allem was schon gemacht und gedacht wurde –, dass das Rad immer wieder neu erfunden werden muss. Von „Geschichtslosigkeit digitaler Formatentwicklung" war daher schon die Rede, anlässlich einer Diskussion über „Netztheater" (2020).[19] Hier gilt es anzusetzen. Erinnert sei daran, wieviel im Softwaredesign (v.a. im Game Design) vom Theater übernommen und von Theaterwissen bereits profitiert wurde (vgl. Laurel 1991/2013). Ein anderer Punkt ist, wie Esther Slevogt bei der erwähnten „Netztheater"-Debatte reklamiert hat, dass von Theaterseite wiederum bisher allenfalls in Ansätzen versucht wurde, den eigenen Wissensfundus des Theaters „auf sein Transformationspotenzial für den digitalen Raum zu überprüfen".[20] In der Tat ergäben sich hier vielerlei Perspektiven, beim szenografischen Entwerfen nach ästhetischen, sozialen und politischen Dimensionen inszenierter Räume zu fragen – auch im Blick auf Archivalien (Bühnenbildmodelle, Raum-/Kostümentwürfe, Theaterfotografien u.a.m.) oder bspw. auf den in Köln im Archiv befindlichen *Bühnenbild-Atlas* (1924-27), ein Sammelwerk von Bildmaterial zu Bühnen aus unterschiedlichen Epochen und Kulturkreisen, das schon als historisches Dokument seinerseits interessant ist.[21] Theaterarchive machen ihre Bestände, in Digital-Humanities-Projekten, heute auch online zugänglich. Für die digitale Szenografie böten sie eine reiche Materialbasis, um sich forschend bzw. künstlerisch damit zu befassen und Theatererbe mit in die Zukunft zu nehmen.[22]

### *Vernetzen und sichtbar werden*

Unsere „Labore für Digitale Szenografie" richten den Blick in die Zukunft und brauchen aber auch ein Archiv; denn damit das gemeinsam im künstlerischen Forschen Erprobte und unsere Diskussionen darüber im Gedächtnis bleiben und weitergedacht werden kann, muss es dokumentiert und auf einer Online-Plattform zugänglich gemacht werden (auf unserer Website, labore-fuer-digitale-szenografie.de). Diese Plattform wollen wir zudem mit weiteren, mit ähnlichen Zielen ebenfalls erst vor Kurzem eingerichteten Wissensplattformen verbinden, namentlich der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund (https://wiki.theater.digital/ und der digitalDTHG (https://digital.dthg.de/wissen/) sowie NachtkritikPlus (https://nachtkritik.plus/de) und der Online-Initiative https://therespectfulnettheatrechannel.de/.

### *Arbeitsfelder der (digitalen) Szenografie*

Die Labore sollen eine möglichst große Bandbreite szenografischer Arbeitsfelder abbilden, in den Laboren #1 – 6 (in Frankfurt M., Berlin, Hamburg, München, Dresden und Dortmund) sowie einem weiterem (online). Auf der Website (labore-fuer-digitale-szenografie.de) werden sie in einzelnen Kapiteln in Wort und Bild detailliert vorgestellt (mit Einblicken via Fotos und Video, Workshop-Konzept, Interviews mit den Dozent*innen und Teilnehmenden u.a.m.); die Schwerpunkte sind:

---

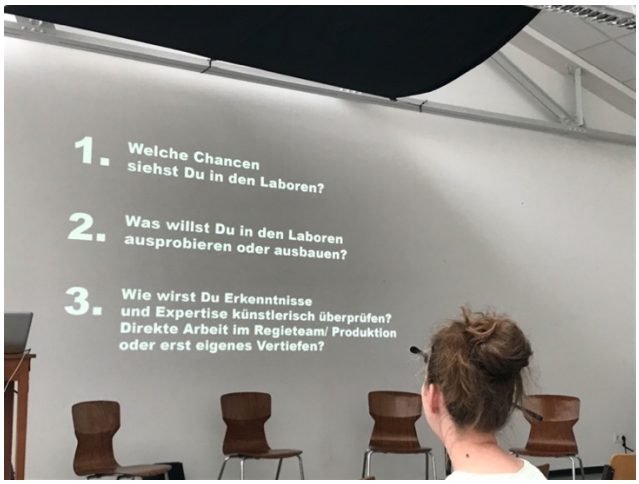
[19] Frank Rieger: „Arbeit in interdisziplinären Teams: Aus der Frühzeit von Mixed-Reality-Projekten", in: *Netztheater. Positionen, Praxis, Produktionen.* Hg. Heinrich-Böll-Stiftung und nachtkritik.de, Berlin 2020, 59-62.

[20] Esther Slevogt: „Auf der Suche nach dem passenden Interface", in: *Netztheater* (2020), 106-109, hier 106.

[21] Vgl. *Dokumente, Pläne, Traumreste. 100 Jahre theaterwissenschaftliche Sammlung der Universität zu Köln*. Hg. Peter W. Marx. Berlin 2020, 31.

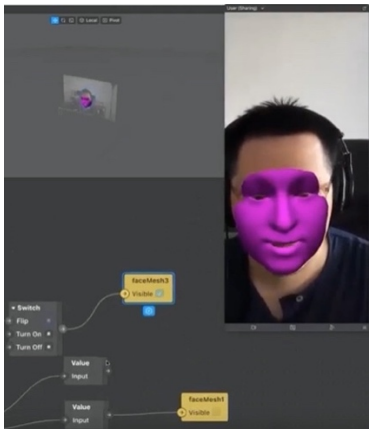
[22] S.a. das Modellprojekt „Theaterwissen erlebbar machen", Leitung Franziska Ritter, TU Berlin/Pablo Dornhege, UE for Applied Sciences, im Rahmen von „Im/material Theatre Spaces. VR & AR for Cultural Heritage"; der Schwerpunkt lag allerdings nicht auf Szenografie, sondern auf der Rekonstruktion historischer Theaterarchitektur (Großes Schauspielhaus Berlin/Hans Poelzig), https://digital.dthg.de

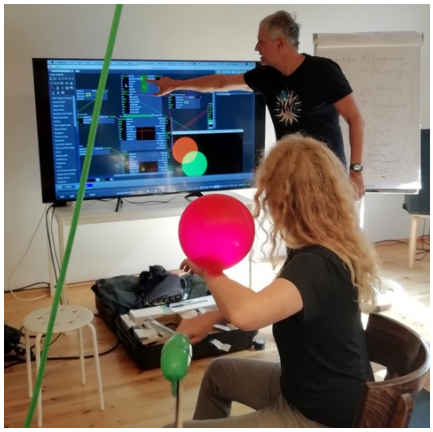
- **Spark AR: Masken/digitale Maskeraden und Interaktivität (mit Hongwei Tang)**
- **e-costumes (Yvonne Dicketmüller)**
- **Augmenting Costumes (Luise Ehrenwerth)**
- **Motion Tracking: Körper und Bewegung auf der Bühne (Chris Ziegler)**
- **VR: Räume und Licht: Virtuelle Produktions- und Beleuchtungspläne für szenische Räume (Anke von der Heide und Vincent Kaufmann)**
- **AR Loopmachine (Oliver Proske)**
- **Das ‚Metaversum' als Bühnenlabor (Marcel Karnapke)**

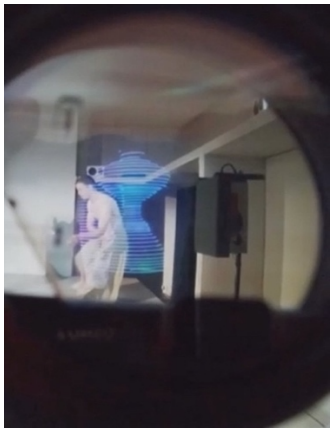



Oben links:
Umfrage beim Start der „Labore", Kick-Off, 06.07.2022

Mitte links: Online-Labor „Digitale Maskeraden", 18.07.2022 (Screenshot/Ausschnitt), Mi. Labor „Motion Tracking", 03.08.2022, rechts: AR/Blick durch die Magic-Leap-Brille (Foto: O.Proske), Szene aus *Verrat der Bilder*. Nico&the Navigators, Bauhaus100, Dessau 2019







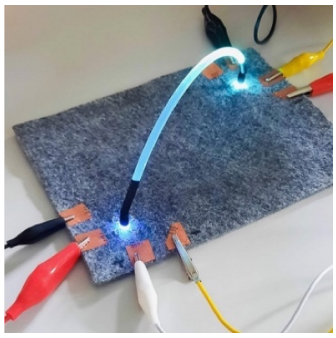
„Kick-Off", 06.07.2022, Teilnehmer*innen, rechts Grit Dora von Zeschau und eine Teilnehmerin mit Magic-Leap-Brille

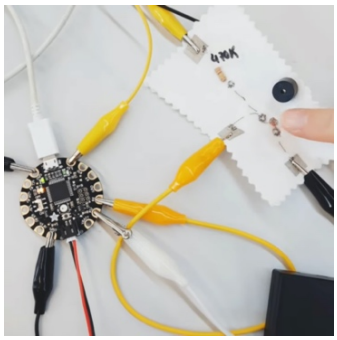
© Birgit Wiens

Das Forschen in den „Laboren“ fängt an: Die Dozent*innen haben unterschiedliche Hintergründe – als Szenograf*innen im Bereich Bühne, Kostüm, Puppenspiel (Yvonne Dicketmüller, Luise Ehrenwert) oder Industriedesign (Oliver Proske), als Medienkünstler, Regisseur und Performer (Chris Ziegler) sowie Künstler und VR/AR-Entwickler (Marcel Karnapke), als Medienkünstlerin und Kuratorin (Anke von der Heide) oder Lichtdesigner, Experte in Theatertechnik und VR-Coach der digitalDTHG (Vincent Kaufmann) oder auch als Entwickler für Social Media und Designer im Kreativbereich (Hongwei Tang).

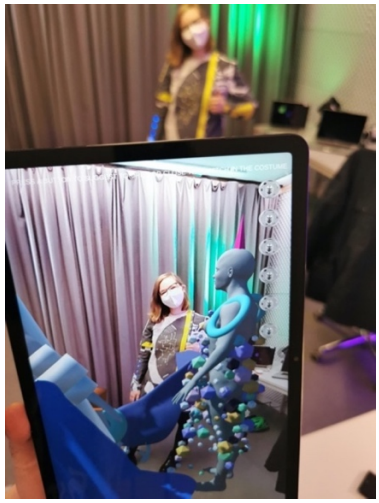
In den mehrtägigen, max. einwöchigen Workshops für Einsteiger*innen und Fortgeschrittene geht es ums Ausprobieren, zunächst durchaus mit konkreten Aufgaben und Schwerpunkten und um Erarbeitung von technischer Kompetenz, in der Auseinandersetzung mit Software, Programmierung und möglichen Anwendungen (z.B. im e-textiles-Workshop mit Arduino IDE, im Motion-Tracking-Workshop u.a. mit der Software ISADORA oder im Workshop „AR Loopmachine“ mit Magic-Leap-Brillen). Die Idee ist, Know-How und Erfahrungen zu teilen. Insofern sind die Workshops, auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen, so angelegt, dass man sich mit technischen Basics befasst, aber keiner der Workshops ist rein technisch. Zum Beispiel schlägt Yvonne Dicketmüllers Arbeit mit leitenden Stoffen, Sensoren und Mikrocontrollern auch das Erforschen möglicher Relationen zwischen (technisch augmentierten) Kostümen, Performer*innenkörper und Bewegung vor. Luise Ehrenwert lädt ein, daran zu forschen, wie Kostüme mithilfe kleinster elektronischer Bauteile zum Steuerungselement einer AR-App werden: Wie können Kostüme interaktiv zu ‚Co-Playern‘ werden? Und wenn Teilnehmer*innen bei Chris Ziegler lernen, wie man 3D-Avatare in VR baut, stellen sich abermals andere Fragen.

Dass ein Dozent, wie z.B. Oliver Proske, mit der von ihm zur Diskussion gestellten Technologie (Magic-Leap-Brille für AR) bereits eine ganze Theaterproduktion als AR-Inszenierung realisiert hat (*Der Verrat der Bilder*, Bauhaus100, Dessau 2019) ist dabei nicht notwendig die Regel, und die Anwendungen sind offen. Das gilt auch für Labor #4: „Das Metaversum als Bühnenlabor“, geleitet von Marcel Karnapke. Als Teil des Künstlerduos CyberRäuber erstellt er „Digitalisate“ (Photogrammetrien oder Laserscans) von gebauten Bühnenbildern oder sogar Theaterarchitekturen, um sie für andere Nutzungen zu öffnen. (Ein Beispiel: das Digitalisat der Architektur des Deutschen Theaters Berlin (DT), das im Pandemie-Jahr 2020 zum digitalen Spielort für das als reine Onlineveranstaltung durchgeführte Festival *Radar Ost* wurde). Mit „Metaversum“ greift Marcel Karnapke zu-





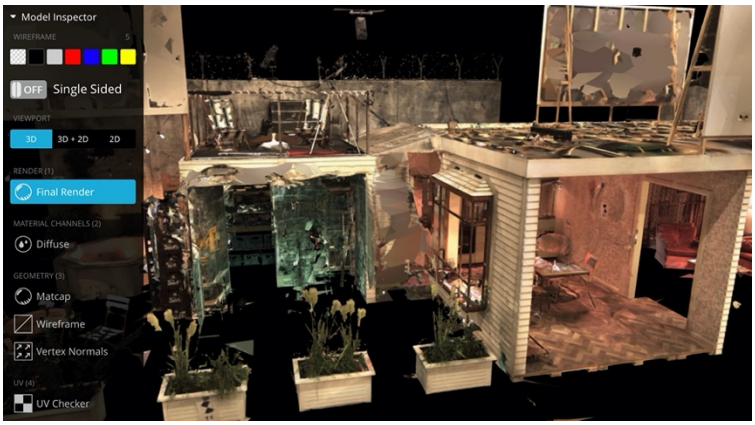
Fotos oben: Labor #1: e-textiles mit Yvonne Dicketmüller, 12.-16.07.2022

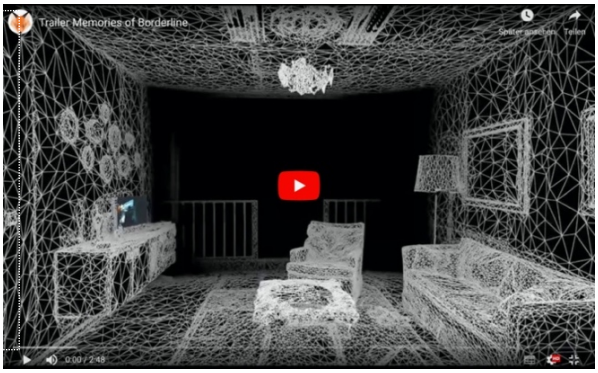


Luise Ehrenwerth bei der Präsentation ihres Projekts „connecting:stitches“ an der ATD Dortmund (2022), Foto: Viviane Lennert, ATD Dortmund

© Birgit Wiens

gleich einen Begriff auf, der, wie angedeutet, im Zuge von Zuckerbergs Bestreben nach unausweichlicher Kommerzialisierung, Ubiquität und Kontrolle des Mediengebrauchs, heute ein Reizwort ist. Auch um solche, über die Praxis hinaus auf eine Diskursebene weisende Fragen wird es in den „Laboren“ gehen. Dazu gehört auch die Auseinandersetzung mit der Facebook/Meta-Software „Spark AR“, im Workshop „Digitale Masken und Interaktivität“. Masken, die zu den wohl ältesten Medien gehören, sind kulturell tief in Theatergeschichte, Ritual und Totenkulten verankert; als Medien der Transformation setzen sie am Gesicht an, dem wohl wichtigsten menschlichen Identitätsmarker. Vom Theater aus ließe sich fragen, welches kreative Potenzial, welche Lust an Spiel und Verwandlung, aber auch welches Unbehagen oder Risiko darin liegt, ein Gesicht mit Spark AR Face-tracking und Face Filtern zu bearbeiten und mit allen Details online seine Daten einzuspeisen? Und in dem Zusammenhang stellt sich auch eine grundsätzliche und ganz praktische Frage (die aber nicht trivial ist), nämlich die, welche Angebote bzw. Alternativen es gibt (einfache oder komplexe Software? Open Access oder high-priced?) und immer wieder, wie es sich – bei allen Ansätzen, mit digitalen Werkzeugen und auch Social Media im Theater zu arbeiten – mit Datenschutz verhält: für die Künstler*innen, die Teams und das Publikum?




CyberRäuber: Laserscans und Photogrammetrien/ 3D-Modelle von Bühnen (*Memories of Borderline*, 2017ff.)

Einblicke in den Workshop "How to go virtual?!" der digitalDTHG am Berliner Ensemble. Fotos: Moritz Haase

**Virtuelle Bauprobe**

Bund der Szenografen · BERLINER ENSEMBLE · digital.DTHG

© Birgit Wiens

Soweit zum Spektrum und den Schwerpunkten der Labore, eines wurde noch nicht erwähnt: Labor #3 „Virtuelle Produktions- und Beleuchtungsplanung für szenische Räume“, geleitet von Anke von der Heide und Vincent Kaufmann. Erprobt werden sollen VR-Produktion, 3D-Modellerstellung und das Bauen einer virtuellen Bühne für Live-Performance, ggf. mit virtuellem Publikum. Die DTHG, für die Vincent Kaufmann als VR-Coach arbeitet, bietet auch Beratung (Software, Workflows) für „Virtuelle Bauproben“ an, mit denen Planung von Szenografien, Bauproben und Besprechungen virtuell z.B. auf die kostenfreie Internetplattform Mozilla Hubs (zugänglich für bis zu 30 Personen) verlegt werden können. Als der Szenograf Sebastian Hannak und das Team am Staatstheater Kassel 2021 temporär eine Raumbühne ins Theaterhaus bauten („Raumbühne Pandaemonium“), nutzen sie diese Plattform nicht nur für Bauproben, sondern entwickelten eine App, luden damit auch Publikum auf die virtuelle Bühne ein und freuten sich über gewonnene Reichweite und interessierte Besucher*innen. Vielleicht größter Vorteil der „Virtuellen Bauprobe“ ist aber, Material- und Reisekosten zu sparen, weil keine großen Teams mehr für oft nur kurze Termine anreisen müssen. Man kann es jetzt auch anders machen.

An der Stelle – als Ausblick – noch ein Gedanke, der uns künftig offenbar ebenfalls begleiten wird. Beim Bund der Szenografen gibt es neben der AG Digitaler Raum, der Initiatorin der „Labore“, noch weitere Arbeitsgruppen – darunter die AG Ökologische Nachhaltigkeit. Seit Mai 2022 liegt ein erster Leitfaden vor, für nachhaltiges Produzieren in der Szenografie. Auch da gibt es viel zu tun: überlegen was es heißt, ressourcenbewusst zu arbeiten, Requisiten- und Materialdepots katalogisieren (und online zugänglich machen), bei lokalen Anbietern kaufen, Transporte und Reisen anders organisieren, in Kreisläufen denken, CO2-Budget und Energiebilanz im Blick halten… Digitalmedien und Internet können hilfreich sein, sie ermöglichen Material- und Ressourceneinsparungen. Andererseits verbrauchen sie ihrerseits massiv Ressourcen und viel Energie; hinzu kommen jährlich weltweit Millionen Tonnen Elektroschrott. Es gilt somit, beides zusammenzudenken. Was also vorziehen: ein digitales oder gebautes Modell? Ein Gerät anschaffen oder leasen? Wie Reisen und digitale Kommunikation am besten gewichten? In einer Welt, in der vermeintlich alles berechenbar ist, gibt es keine Skalierungsverfahren zur Beantwortung solcher Fragen, konstatiert der Designforscher Jamer Hunt in seinem Buch *Not to Scale*: Die Wechsel- bzw. Auswirkungen der vielen großen und kleinen Entscheidungen lassen sich, komplexitätsbedingt, kaum kalkulieren, und es mögen kleinste Entscheidungen auf allen Kultur- und Gesellschaftsfeldern sein, die einen Unterschied machen.[23] Auch da liegen künstlerische Forschungsaufgaben, und die Szenografie kann, wie wir meinen, eine wichtige Rolle dabei übernehmen, diese Transformation – sichtbar und kreativ – mitzugestalten. Oder wie es im „Manifest“ der AG Digitaler Raum heißt: Gemeinsam schlagen wir Funken!

[23] Vgl. Jamer Hunt: *Not to Scale. How the Small becomes Large, and the Large becomes Unthinkable, and the Unthinkable becomes Possible*. New York, Boston 2020.

© Birgit Wiens

**Literatur zu Szenografie-Forschung, Theater und Digitalität (Auswahl)**

J. Badura u.a. (Hg.): *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch.* Zürich, Berlin: Diaphanes 2015

C. Baugh: *Theatre, Performance and Technology: The Development and Transformation of Scenography.* (2005) Basingstoke/Hampshire, New York: Palgrave Macmillan 2013

B. Becker: „Selbst-Inszenierung im Netz“, in: S. Krämer (Hg): *Performativität und Medialität.* München: Fink 2004, 413-429

J.D. Bolter, R. Grusin: *Remediation. Understanding New Media.* Cambridge, Mass: MIT Press 2000

U. Bestgen: „Die Bühne als Kreativzentrum“, in: dies., U.Ackermann, W.Holler (Hg.): *Bauhaus Museum Weimar. 100 Jahre Bauhaus* (Ausst.Kat.) München: Hirmer 2019, 76-81

S. Dixon: *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation.* Cambridge, Mass., London (2007) MIT Press 2015

N. O'Dwyer: *Digital Scenography: 30 Years of Experimentation and Innovation in Performance and Interactive Media.* London, New York: Bloomsbury 2021

S. Günzel (Hg.): *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch.* Stuttgart, Weimar: Metzler 2010

D. Gugerli: *Wie die Welt in den Computer kam. Zur Entstehung digitaler Wirklichkeit.* Frankfurt M.: S.Fischer 2018

R. Hann: *Beyond Scenography.* London: New York: Routledge 2019

S. Henke, D.Mersch, N.van der Meulen, T.Strässle, J.Wiesel: *Manifest der künstlerischen Forschung. Eine Verteidigung gegen ihre Verfechter*. (dt./engl.) Zürich: Diaphanes 2020

J. Klein: „Was ist künstlerische Forschung?“ In: *Gegenworte.* 23/2010, 24-28. (online: *edoc.hu-berlin.de*, Pdf)

B. Laurel: *Computers as Theatre.* Reading, Mass. (1991) 2.ed. Reading, Mass.: Addison-Wesley 2013

J. McKinney, S.Palmer (Eds.): *Scenography Expanded.* London, New York: Bloomsbury-Methuen 2017

D. Mersch: „The Ungovernableness of the Scene”, in: Wiens (2019/2021), 169-182

U. Otto (Hg.): *Algorithmen des Theaters. Ein Arbeitsbuch.* Berlin: Alexander Verlag 2020

F. Rieger: „Arbeit in interdisziplinären Teams: Aus der Frühzeit von Mixed-Reality-Projekten“, in: Heinrich Böll-Stiftung/Nachtkritik (Hg.), *Netztheater.* Berlin 2020 (online: www.boell.de/de/netztheater, Pdf), 59-62

E. Slevogt: „Auf der Suche nach dem passenden Interface“, in: H. Böll-Stiftung/Nachtkritik (2020), 106-109

F. Stalder: *The Digital Condition.* Cambridge/UK: Polity 2018, dt. *Kultur der Digitalität.* Berlin: Suhrkamp 2016

M. Wertheim: *The Pearly Gates of Cyberspace. A History of Space from Dante to Internet.* New York: W.W. Norton 1999

B. Wiens (Ed.): *Contemporary Scenography. Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design.* London, New York: Bloomsbury (2019) 2021

Dies.: *Intermediale Szenographie.* (Habil.Schrift) Paderborn: Fink 2014

Dies.: „Masking and Masquerades as an Artistic Research Practice. On recent Performance Projects by Susanne Kennedy”, in: I. Arteel, S. Felber (Eds.): *The Theatre of Susanne Kennedy.* Tübingen: Narr (i.Dr.) 2022

Dies.: „Beyond Digital. Über (post-)digitale Bühnen“, in: *Transformers. Nachhaltigkeit, Inklusion und Digitalität in den szenischen Künsten.* (Arbeitsbuch) Berlin: Theater der Zeit 2021, 100-105

Dies/R. Kraatz: „Für eine Neubetrachtung von Szenographie“, (Interview 02/2020), *PLOTMAG*, www.plotmag.com

Dies.: „Subjektkonstitution in vernetzten Systemen“, in: *Theater und Subjektkonstitution. Theatrale Praktiken zwischen Affirmation und Subversion.* Hg. F.Kreuder u.a. Bielfeld: Transcript 2012, 727-738


**Weitere Beiträge aus Theaterhistoriographie, Kunst-/Kulturtheorie, Soziologie und Organisationsforschung, Medienphilosophie sowie transdisziplinäre Designforschung (Auswahl)**


P.W. Marx (Hg.): *Dokumente, Pläne, Traumreste. 100 Jahre Theaterwissenschaftliche Sammlung Köln.* Berlin: Alexander Verlag 2020, bes. 8-35

B. Dogramaci, K.Schneider (Hg.): *Clear the Air. Künstler-Manifeste seit den 1960er Jahren.* Bielefeld: Transcript 2017

A. Kerlin: „Digitalität und Theaterbetrieb – ein Ausblick“, in: L. Pöllmann, C.Herrmann (Hg.): *Der digitale Kulturbetrieb.* Wiesbaden: Springer 2019, 461-465
A. Reckwitz: *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung.* Frankfurt M. 2012
M. Schellmann: „Bühne“, in: *Der Kreativitätskomplex: Ein Vademecum der Gegenwartsgesellschaft.* Hg. T.Beyes, J.Metelmann. Bielefeld: Transcript 2018, 50-56
P. Würschner: „Digitale Ortlosigkeit. Über die Politik des Metaverse“, publ. online (06/2022), https://geschichtedergegenwart.ch/digitale-ortlosigkeit-ueber-die-politik-des-metaverse/ (zuletzt aufgerufen: 31.07.2022)
J. Hunt: *Not to Scale.* (Transdisciplinary Design & Ecological Thinking). New York, Boston: Hachette 2020

Das Manifest der AG Digitaler Raum (2021) und der Leitfaden „Grüne Bühne“ der AG Ökologische Nachhaltigkeit (2022) sind zu finden auf: www.szenografen-bund.de/service (PDF-Downloads).

**Abbildungen**

Seite 1: B. Wiens beim Kick-Off am 06.07.2022, Foto: S. Kloevekorn © Bund der Szenografen (BdS)

Seite 7: Zoom-Treffen der AG Digitaler Raum, in Szene gesetzt im AR-Portal der Bühnen-/Kostümbildnerin Luise Ehrenwerth, Okt. 2020 © L. Ehrenwerth

Seite 10: oben li. Kick-Off, 06.07.2022, Umfrage, Foto: B. Wiens, Mitte li. Online-Labor „Spark AR: Digitale Maskeraden und Interaktivität“ mit Hongwei Tang, 18.07.2022 (Screenshot/Ausschnitt) © H. Tang, Mi. Labor „Motion Tracking“ mit Chris Ziegler, 03.08.2022, Foto: J. Deffner © BdS, unten (beide Fotos): Teilnehmer*-innen bim Kick-Off, Foto: S. Kloevekorn © BdS

Seite 11, oben: Yvonne Dicketmüller beim Labor „e-textiles“, 12.-16.07.2022, Foto: F. Schnauss © BdS; Mitte: Fotos mit Arbeitsbeispielen, https://yvonnedicketmueller.de/workshops/ © Y. Dicketmüller; unten: Luise Ehrenwerth bei der Präsentation ihres Projekts „connecting:stitches“ an der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund, Foto: V. Lennert/ATD Dortmund

Seite 12: CyberRäuber: Laserscans und Photogrammetrien/3D-Modelle („Memories of Borderline“, 2017ff.) © CyberRäuber; unten: Einblicke in den Workshop „How to go virtual?!“ der digitalDTHG am Berliner Ensemble, Fotos © M. Haase

Seite 13: CO2-Fußabdruck/Nachhaltigkeitsstrategien, Sticker (Fundstück aus dem Internet, Urheber*in möge sich ggf. melden); rechts: Deckblatt „Grüne Bühne. Ein Leitfaden für nachhaltiges Entwerfen und Produzieren in Bühne und Kostüm“, hg. AG Ökologische Nachhaltigkeit – Bund der Szenografen, www.szenografen-bund.de

Seite 14: Szenografie-Forschung/Blick ins Bücherregal, Foto: B. Wiens

--

PD Dr. Birgit Wiens, Theaterwissenschaftlerin (LMU München), im WS 2022/23 Vertretungsprofessorin am Institut für Medienkultur und Theater, Universität zu Köln. Zuvor Lehre an der HfG Karlsruhe, HfBK Dresden u.a., 2015-20 Forschungsprojekt „Szenographie: Episteme und künstlerische Produktivität in den Künsten der Gegenwart“, gefördert im Heisenberg-Programm der DFG; seit 2019 Gastdozentin an der ZHdK Zürich, Dept. Theater. Aktuelle Arbeitsschwerpunkte: Szenographie-Forschung, Visual (Culture) Studies, Theater- und Mediengeschichte, Intermedialität, Kulturen der Digitalität, Eco-Design im Theater. Beim Bund der Szenografen seit 2020 Mitwirkung in der AG Digitaler Raum und seit 2021/22 dramaturgisch-theaterwissenschaftliche Begleitung der „Labore für Digitale Szenografie“. Zahlreiche Veröffentlichungen, Buchpubl. zuletzt: *Contemporary Scenography. Practices and Aesthetics in German Theatre, Arts and Design* (Ed.), London, New York: Bloomsbury (2019) 2021.

NEU START KULTUR #TakeHeart Bundesweite Artist Labs Gemeinsam schlagen wir Funken! Bund der Szenografen