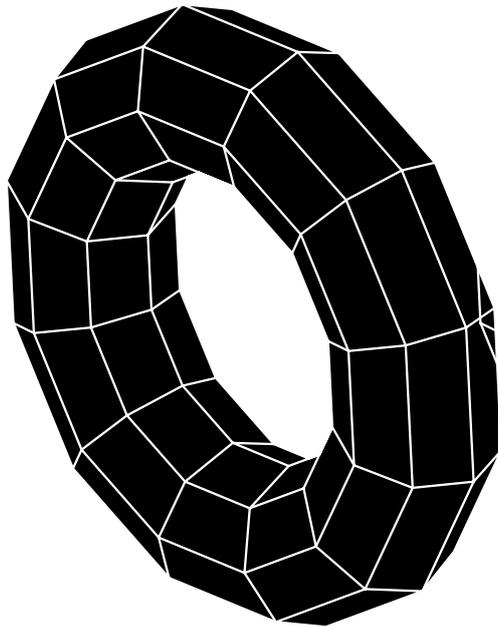


FINALE



LABORE FÜR DIGITALE SZENOGRAFIE

PROGRAMM

ERGEBNISSE UND PERSPEKTIVEN

Abschlussveranstaltung der sechsmonatigen
bundesweiten Laborreihe

10. Dezember 2022 in Dortmund



Szenografie-Bund

10. DEZEMBER

09:30

Check-In

10:00

Begrüßung der künstlerischen
Projektleiterin Johanna Deffner

10:10

Premiere Video
Dokumentation der Laborreihe

10:30 PANEL 1

Zum Diskurs über digitale Bühnen und digitale Szenografie – wie und wo stehen wir?

Was verstehen wir unter „Digitale Räume“?

In welchem Bezugsfeld sieht sich die „Digitale Szenografie“?

DEUTSCHSPRACHIG

Referent*innen: Marcus Lobbes, Prof. Dr. Claus Pias
und Dr. phil. Mag. Art. Ruth Prangen

Moderation: Stephanie Drees, Nachtkritik

12:00 Mittagspause

13:00 PANEL 2

Blick auf den internationalen Forschungsstand und Diskurs über digitale Szenografie

Aktueller Forschungsstand und Ausblick zu „Digitaler Szenografie“:
im Theaterfeld hierzulande und international.

ENGLISCHSPRACHIG/DIGITAL

Referent*innen: Dr. Rachel Hann, Dr. Néill O’Dwyer und Oliver Proske

Moderation: Sophie Diesselhorst, Nachtkritik

14:30 Coffee Break

15:00 PANEL 3

Best Practice: Künstler*innenpräsentationen und Diskurs

Vorstellung von vier Künstler*innen-Positionen und künstlerischen Perspektiven
auf digitale Szenografie.

DEUTSCHSPRACHIG

Referent*innen: Sebastian Hannak, Evelyn Hriberšek, Barbara Lenartz
und Dr. phil. Mag. Art. Ruth Prangen.

Moderation: Stephanie Drees, Nachtkritik

16:30 Abschluss

Abschließende Worte der künstlerischen Projektleiterin Johanna Deffner

Get-together

Ausklang und Austausch

18:00 Ende

Permanent: Praxistisch

Tisch mit zwei VR-Brillen und Postkarten Pandämonium-App zum Ausprobieren

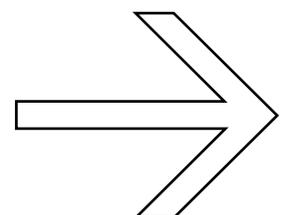
Permanent: Videobeiträge

Marcel Karnapke, Cyberräuber:

„Kunst im Hyperraum – Neue Wege zwischen KI und Technologie für erweiterte Realitäten am Beispiel von THINGS FALL APART (2022)“

Chris Ziegler:

„PopUp Stage ARENA – Beispiel über generatives Augmented Reality (AR) in einer interaktiven Tanzperformance (2021/2022)“



REFERENT:INNEN

FOTO © RACHEL HANN



RACHEL HANN

Cultural Scenographer

Dr. Rachel Hann ist Cultural Scenographer an der Northumbria University in Newcastle (UK). Ihre Forschung konzentriert sich auf die materielle Kultur der Szenografie, Trans-Performance und die Klimakrise. Rachel ist Autorin von „Beyond Scenography“ (Routledge 2019), das auf der Shortlist für den Prague Quadrennial 2019 Publication Prize stand. Im Jahr 2013 war Rachel Mitbegründerin des Forschungsnetzwerks Critical Costume und 2014 Mitherausgeberin einer Sonderausgabe von Scene (Intellect) zum Thema Kostüm. Ihre Arbeit bei der Gründung dieses Netzwerks wurde in die engere Auswahl für den Early Career Prize 2017 der Theatre and Performance Research Association (TaPRA) für „Leadership in Costume and Practice Research“ aufgenommen. Im Jahr 2022 wurde Rachel in einer Koalition mit Prof. Royona Mitra und Dr. Broderick Chow zu Vorsitzenden der TaPRA gewählt.

FOTO © DEDA PRODUCTIONS



SEBASTIAN HANNAK

Bühnenbildner

Sebastian Hannak, 1976 in Tübingen geboren, studierte Bühnen- und Kostümbild an der Kunstakademie Stuttgart. Als „einer der profiliertesten Bühnenbildner seiner Generation“ (Die Deutsche Bühne) führen ihn seine Raumgestaltungen für Oper, Ballett, Tanztheater und Schauspiel an namhafte Häuser im In- und Ausland. Mehrfach wurden seine Arbeiten zum Raum des Jahres nominiert und ausgestellt.

Mit Beginn der Intendanz von Florian Lutz 2021/22 ist er Hausszenograf am Staatstheater Kassel. 2017 erhielt er den Theaterpreis DER FAUST für seine Raumbühne HETEROTOPIA sowie im selben Jahr den Weltenbauer Award für Kabale und Liebe. Er war Stipendiat der Akademie Musiktheater Heute, war dort Juror für Bühnen- und Kostümbild und ist heute Vorsitzender des Alumnibeirat, zudem ist er Mitglied im

Bund der Szenografen und der Deutschen Akademie der Darstellenden Künste. 2019 gestaltete er einen Lehrauftrag an der HS Mainz, hält Vorträge und Seminare und veröffentlicht regelmäßig Textbeiträge in Fachzeitschriften. Im Verlag Theater der Zeit veröffentlichte er mit Florian Lutz das Buch „Raumbühne HETEROTOPIA- Neue Perspektiven im Musiktheater“ und gemeinsam mit Dorte Lena Eilers gestalteten sie einen PQ TALK auf der Prager Quadriennale 2019 zu RAUMBÜHNEN. Seit 2021 erforscht er zudem hybride Darstellungsformen mit dem Projekt „Augmented & Expanded Scenography“. Sebastian Hannak ist verheiratet und hat 2 Kinder, er lebt und arbeitet in Heidelberg.

FOTO © EVELYN HRIBERŠEK,
VG BILD-KUNST BONN 2022, ALL RIGHTS RESERVED



EVELYN HRIBERŠEK

XR Visionary. Experience Director. Artist

Die Regisseurin und Medienkünstlerin Evelyn Hriberšek entwickelt seit 2004 hybride, interaktive Welten und multisensorische Kunstwerke an der Schnittstelle von Realität und Virtualität. Die immersiven Grenzerfahrungen der XR-Pionierin vereinen sensuell erfahrbares Musiktheater mit Installations- und Medienkunst. International vielfach nominiert und preisgekrönt sind ihre Mixed Reality Mysteries O.R.PHEUS (u.a. Deutscher Computerspielpreis, Auszeichnung der Deutschen Bundesregierung) und EURYDIKE (u.a. Deutscher Entwicklerpreis, WELTENBAUER.AWARD, B3 Main Award – Best XR-Experience). Seit 2013 fließt die interdisziplinäre Expertise der Gesamtkunstwerkerin in zahlreiche Publikationen, Vorträge, Lehr- und Bildungsformate sowie in kuratierende und beratende Tätigkeiten. Sie ist regelmäßiger Gast auf internationalen Konferenzen (u.a. re:publica, VRDays Europe, SXSW) und engagiert sich für ein ganzheitliches Denken und Handeln im Umgang mit neuen Medien und Technologien. Aktuell ist sie als Fellow der ITI Academy in THEATER DER WELT 2023 sowie im Aufbau des Netzwerks Freies Musiktheater involviert und forscht zu digital-ethischen,- ökologischen und -philosophischen Aspekten von Social Media, Metaverse und NFT. Hriberšek studierte Architektur, Bühnen- und Kostümbild. Noch als Studentin wurde sie als Bester junger Bühnen- und Kostümbildner*in mit dem Gudrun-Wassermann-Buschan-Preis geehrt. Stipendien, Förderungen, Auszeichnungen und Aufträge (er)folgten u. a. durch Internationale Schillertage, Akademie Musiktheater heute, Ruhrtriennale, Goethe Institut, Kunstfonds, Bayerisches Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst, KULTURZEIT, Kulturstiftung des Bundes.

FOTO © SOPHIE MORIARTY



BARBARA LENARTZ

Künstlerin, Szenografin und Kostümbildnerin

Barbara Lenartz lebt und arbeitet als freie Künstlerin, Szenografin und Kostümbildnerin in Berlin. Nach ihrer Ausbildung zur Bühnenplastikerin beim WDR studierte sie Bühnen- und Kostümbild an der Akademie der Bildenden Künste Stuttgart und an der Kunsthochschule Berlin Weißensee, wo sie als Meisterschülerin mit Auszeichnung das Studium abschloss. Neben Arbeiten an diversen Theatern in Deutschland und der Schweiz verbindet sie eine enge Zusammenarbeit mit dem Medientheaterkollektiv machina eX. In eigenen Installationen erforscht Barbara Lenartz immersive Umwelten. Ihr ästhetisches Interesse liegt im Design konkreter Räume, die in doku-fiktionalen Installationen die Zuschauer*innen zu einer Reise zwischen Fakt und Fiktion einladen.

FOTO © SUSANNE DIESNER



MARCUS LOBBES

Direktor der Akademie für Theater und Digitalität

Als Direktor der Dortmunder Akademie ist Marcus Lobbes lokal, überregional und international in Vortrags- und Diskursformaten gefragt; ein wichtiges Anliegen ist ihm die Bildung und Förderung verschiedenster Netzwerke für die Darstellende Kunst sowie die Vermittlung der künstlerischen Forschungen in Korrespondenz zu neuesten Technologien an Theater- und Ausbildungsinstitutionen, Politik und Publikum. Seit 1995 arbeitet er als Regisseur, Ausstatter und Autor im Musik- und Sprechtheater und wird außerdem seit 2014 regelmäßig als Gastdozent an verschiedenen renommierten Hochschulen und Universitäten in Deutschland, Österreich und der Schweiz eingeladen.

FOTO © B&W



NÉILL O'DWYER

Postdoc Researcher (Artistic Director) for V-SENSE

Dr. Néill O'Dwyer ist Forschungsstipendiat und Leiter des Projekts „Performative Investigations into Extended and Augmented Reality Technologies“ (PIX-ART) an der School of Creative Arts (SCA) am Trinity College Dublin (TCD). Zuvor arbeitete er am V-SENSE-Projekt (Abt. Informatik), wo er weiterhin als assoziierter Forscher tätig ist. Er unterrichtet Performance und Technologie an der SCA und ist Preisträger des prestigeträchtigen Irish Research Council (IRC) Government of Ireland Research Fellowship (2017 – 2019). O'Dwyer ist der alleinige Autor von „Digital Scenography: 30 years of experimentation and innovation in performance and interactive media“ (2021) und ist Mitherausgeber von *The Performing Subject in the Space of Technology: Through the Virtual, Towards the Real* (2015) und *Aesthetics, Digital Studies and Bernard Stiegler* (2021). O'Dwyer arbeitete mit Bernard Stiegler am Institut für Forschung und Innovation (IRI) des Centre Pompidou in Paris. Er ist spezialisiert auf praxisbasierte Forschung im Bereich der Szenografie und designgeleiteten Performance mit besonderem Fokus auf digitale Medien, Computer Vision, Mensch-Computer-Interaktion, Prothesen, Synergie, Agency, Performativität und den Einfluss von Technologie auf künstlerische Prozesse.

FOTO © CLAUS PIAS



CLAUS PIAS

Medienwissenschaftler und Medienhistoriker

Prof. Dr. Claus Pias ist Professor für Medientheorie und Mediengeschichte am Institut für Kultur und Ästhetik Digitaler Medien (ICAM) sowie Direktor des Centre for Digital Cultures (CDC) an der Leuphana Universität Lüneburg. Er war u.a. Fellow am IFK Wien, am IKKM Weimar, am Wissenschaftskolleg zu Berlin und am Thomas Mann-House Los Angeles sowie Visiting Professor an der Princeton University. Seine Hauptforschungsinteressen sind Medientheorie, Wissenschaftsgeschichte des Mediendenkens sowie Geschichte und Epistemologie der Simulation und der Kybernetik. Veröffentlichungen u.a.: „Computer Game Worlds“, *diaphanes* 2017; „The Oxford Handbook of Media, Technology, and Organization“ (hg. mit T. Beyes und

R. Holt), Oxford UP 2019; „Social Media – New Masses“ (hg. mit I. Baxmann und T. Beyes), Chicago UP 2016, „Cybernetics: The Macy Conferences 1946–1953. The Complete Transactions“, diaphanes 2016.

FOTO © RUTH PRANGEN



RUTH PRANGEN

Szenografin/(Medien-)Künstlerin und Wissenschaftlerin

Ruth Prangen (Dr. phil. Mag. Art.) arbeitet interdisziplinär in den Bereichen Kunst/ Kultur, Wirtschaft und Wissenschaft/Forschung/Lehre. (Digitale) Szenografien sind ihr zufolge relationale, begehbare, im Raum installierte Geschichten, die durch die Kunst des Handelns entstehen. Prangen studierte Bühnenbild in Wien und absolvierte ein Postgraduierten-Studium an der Kunsthochschule für Medien Köln. 2015 promovierte sie im Fachbereich Raumstrategien an der Muthesius Kunsthochschule Kiel und veröffentlichte 2017 ihre Dissertation „Szenosphäre & Szenotopie“: Zur Atmosphäre und Raumwahrnehmung, Topologie und Raumstruktur der Szenografie – Forschung zwischen Diskurs und künstlerischer Praxis. Prangen ist seit 1998 (inter)national in der digitalen Szenografie unterwegs, letzte Produktion November 2022: Performance Garden – formerly known as 'Tipi me!', Motion Capture Performance/ Medienkunstinstallation im Foyer Museum Ludwig, Kölner Museumsnacht.

FOTO © NICO AND THE NAVIGATORS



OLIVER PROSKE

Bühnenbildner, Produzent und Geschäftsführer „Nico and the Navigators“

Oliver Proske ist Bühnenbildner, Industriedesigner, Produzent und Geschäftsführer. Er studierte Industriedesign an der Hochschule für bildende Künste in Hamburg bei Dieter Rams sowie an der Hochschule der Künste Berlin. Gemeinsam mit Nicola Hümpel gründete er 1998 am Bauhaus Dessau das Theaterensemble NICO AND THE NAVIGATORS, für das er seither alle Bühnenbilder entworfen hat und zudem als ihr Geschäftsführer fungiert. Bei den bisher über 350 Gastspielen in mehr als 80 Städten weltweit übernahm er zudem die technische Leitung. Mit wechselnden Teams von Musiker:innen, Schauspieler:innen, Tänzer:innen und Sänger:innen hat sich das

Ensemble zum festen Bestandteil der internationalen Theater- und Festivalszene entwickelt und gastierte u.a. bei den Wiener Festwochen, den Bregenzer Festspielen, dem Kunstfest Weimar, dem Moskauer Dom Musiki, dem koreanischen UIMT Festival, der Pariser Opéra-Comique, dem Konzerthaus Berlin, dem BOZAR in Brüssel, den Schwetzingen SWR Festspielen oder der Hamburger Elbphilharmonie. Darüber hinaus konzipierte er unterschiedliche Ausstellungen – so entwarf er u.a. ein Lichtobjekt für die Dauerausstellung im Bauhaus Museum in Dessau (2019). 2011 erhielt Oliver Proske gemeinsam mit Nicola Hümpel den „George-Tabori-Preis“. Von 2018 bis 2022 war er Vorstandsmitglied im Bund der Szenografen. Zu seinen jüngsten Erfolgen zählen der „Barbiere di Siviglia“ an der Staatsoper Hannover (2020), „FAITH TO FACE“ an der Philharmonie Berlin (2020) sowie „Verrat der Bilder“ (2019) – eine Augmented Reality-Brillen-Performance, bei der in Europa erstmals diese Technik in einem größeren performativen Kontext eingesetzt wurde. 2022 entstand ein komplett analoges Projekt „Fleisch & Geist“ sowie eine weitere AR-Performance, „Du musst Dein Leben rendern!“, die aktuell für den AUREA Award nominiert ist.

MODERATION

FOTO © THOMAS BECKER



STEPHANIE DREES

(Kultur-) Journalistin und Redakteurin bei Nachtkritik

Stephanie Drees, geboren 1982, studierte "Kreatives Schreiben und Kulturjournalismus" mit den Fächern Literatur- Theater- und Politikwissenschaft in Hildesheim und ist Diplom-Kulturwissenschaftlerin. Seit 2002 arbeitet sie als freie (Kultur-)Journalistin, unter anderem für die Süddeutsche Zeitung, taz, Hildesheimer Allgemeine Zeitung, Freitag, Theater der Zeit, Märkische Allgemeine, Tagesspiegel. Bei Nachtkritik begann sie 2014 als Autorin und ist seit 2021 dort Redakteurin. Sie ist zudem freie Publizistin, Autorin und Moderatorin. Für Print- und Onlinemedien arbeitet sie mit den Schwerpunkten Theater, Literatur, Freie Szene(n), politische Kultur. Sie lebt in Berlin.

FOTO © THOMAS AURIN



SOPHIE DIESELHORST **(Kultur-) Journalistin und Redakteurin bei Nachtkritik**

Sophie Diesselhorst hat in London und Berlin Philosophie und Kulturjournalismus studiert. Seit 2011 ist sie Redakteurin bei Nachtkritik. Von 2019 bis 2021 war sie im Team der Konferenz “Theater und Netz” und hat die Bücher “Netztheater. Positionen. Praxis. Positionen” und “Theater und Macht: Beobachtungen am Übergang” mitherausgegeben. Außerdem hat sie im April 2021 das “Zoom in Festival zum Netztheater in der Freien Szene” auf Nachtkritik kuratiert. Zuletzt hat sie sich mit dem Thema beschäftigt, was der postpandemische Publikumsschwund bedeutet und wie das Theater den Kontakt zu seinem Publikum wiederherstellen kann und hat dazu einen Film gemacht und einen Text auf Nachtkritik geschrieben.

KONZEPTION TAGUNG

FOTO © ANNETTE RIEDL



BIRGIT WIENS **Theaterwissenschaftlerin**

PD Dr. Birgit Wiens ist eine der wenigen Theaterwissenschaftler*innen im deutschsprachigen Raum, die sich neben den Forschungsschwerpunkten Theater und Medien, Visual Studies, Schauspiel- und Performancetheorie sowie Dramaturgie im zeitgenössischen Theater umfassend mit dem Themenkomplex der Szenografie im 20./21. Jahrhundert befasst. Als Expertin auf diesem Gebiet steht Birgit Wiens in engem Austausch mit dem Bund der Szenografen und ist u.a. Mitglied der AG Digitaler Raum. Sie ist Mitinitiatorin des Projektes „Labore für Digitale Szenografie“ und begleitet die Labore aus theaterwissenschaftlicher Perspektive.

PROJEKTTEAM

Konzeption und Antrag

Juliane Grebin (Leitung AG Digitaler Raum), Oliver Proske (Projektidee), Philip Bußmann, Johanna Deffner, Andrea Riedel, Birgit Wiens, Chris Ziegler und AG Digitaler Raum

Produktionsleitung und künstlerische Projektleitung

Johanna Deffner

Produktionsleitung und Koordination

Franziska Schnauß

Theaterwissenschaftliche Begleitung und Konzeption Tagung

Birgit Wiens

Leitung Öffentlichkeitsarbeit

Sonja Kloevekorn

Multimediale Dokumentation und Öffentlichkeitsarbeit

Ronja Lena Dörr

Mitarbeit Öffentlichkeitsarbeit

Teresa Monfared

Programmierung & Gestaltung Website

Philip Bußmann

Projektgrafik & Animationsdesign Icons Labore

Vogler Soujon

Projektbegleitung Buchhaltung

Hanna Zimmermann

Dozent:innen Labore

Yvonne Dicketmüller

Luise Ehrenwerth

Anke von der Heide

Marcel Karnapke

Vincent Kaufmann

Oliver Proske

Hongwei Tang

Chris Ziegler

Kooperierende Institutionen

Akademie für Theater und Digitalität Dortmund

DOCKdigital Berlin

Dresden Frankfurt Dance Company, Frankfurt a.M.

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

theater junge generation (tjg), Dresden

XRHUB Bavaria und Muffathalle München

LABORE FÜR DIGITALE SZENOGRAFIE

Juli – Dezember 2022

Veranstalter: Szenografie-Bund e.V.

gefördert vom Fonds Darstellende Künste und über Bundesweite Artist Labs aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR.

KICK-OFF

Eröffnungsveranstaltung

im Studio der TU Berlin, Departement Szenischer Raum

6. Juli 2022

Kooperation mit der technischen Universität Berlin

LABOR #1

E-Textiles

Leitung Yvonne Dicketmüller

12. – 16. Juli 2022

im Studio der DresdenFrankfurtDanceCompany

Kooperation mit DresdenFrankfurtDanceCompany

LABOR #2

Motion Tracking

Leitung Chris Ziegler

01. – 05. August 2022

im DockDigital

Kooperation mit DockDigital Berlin

LABOR #3

Virtuelle Produktions- und Beleuchtungsplanung für szenische Räume

Leitung Anke von der Heide und Vincent Kaufmann

08. – 12.08.2022

im Forum Finkenau der HAW Hamburg

Kooperation mit der Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg

LABOR #4

Das Metaversum als Bühnenlabor

Leitung Marcel Karnapke

13. – 17.9.22

in der Muffathalle München

Kooperation mit XR Hub Bavaria und Muffathalle

LABOR #5

AR-Loopmachine

Leitung Oliver Proske

4. – 8.11.22

auf der Probebühne des tjg Dresden

Kooperation tjg Dresden

LABOR #6

Augmenting Costumes

Leitung Luise Ehrenwerth

23. – 27.11.22

Akademie für Theater und Digitalität Dortmund

Kooperation Akademie für Theater und Digitalität Dortmund

FINALE

Abschlussveranstaltung

10.12.22

nationaler und internationaler Diskurs über künstlerische Forschung auf dem Feld der digitalen Szenografie

Akademie für Theater und Digitalität Dortmund

Kooperation Akademie für Theater und Digitalität Dortmund

IMPRESSUM

Szenografie-Bund

Theaterhaus Berlin Mitte

Wallstraße 32

Haus C

10179 Berlin

Der Szenografie-Bund wird vertreten durch

Philip Bußmann, Mathilde Grebot, Thea Hofmann-Axthelm, Marlit Mosler, Gregor Sturm, Ralph Zeger und Hanna Zimmermann (Vorstandsmitglieder)

Geschäftsstelle

Teresa Monfared

Die **Labore für Digitale Szenografie** sind eine Veranstaltungsreihe des Szenografie-Bundes und werden vom Fonds Darstellende Künste und über Bundesweite Artist Labs aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR gefördert.



**Bundesweite
Artist Labs**


Szenografie-Bund