

„Digital is dead?!“

Lab Day zu (Post)Digitalität in der künstlerischen Praxis

30. Oktober 2024, 13.00 bis 22.00 Uhr

Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch, Zinnowitzer Str. 11, 10115 Berlin

Der Digitalisierungshype der Coronajahre ist vorbei!

An den meisten Theatern rückt die Digitalisierung wieder in den Hintergrund, digitale Sonderformate werden eingestellt und die derzeit ohnehin angespannte Förderlandschaft bietet immer weniger Programme für digitale Arbeiten.

Dabei ist Digitalität längst – schon lange vor der Pandemie - zu einer Kulturpraxis geworden: Künstler*innen eignen sich digitale Technologien an, verfremden sie und entwerfen eigene (post)digitale Arbeitsweisen. Creative Coding, Softwareentwicklung, Interaction Design, Physical Computing, XR-Design und Gamedesign rücken immer mehr ins Zentrum von künstlerischer Ausbildung und Praxis.

Analog und Digital sind schon längst keine gegensätzlichen Pole mehr, sondern eng miteinander verzahnt. Ist der Begriff der Digitalität obsolet und der künstlerischen Praxis ohnehin inhärent? Welchen Workflow haben (post)digitale Künstler*innen? Und wie können nachhaltige Strukturen für (post)digitale Kunst aufgebaut werden?

Der **Lab Day „Digital is dead?!“** widmet sich am **30.10.2024** aktuellen Fragestellungen im Diskurs um (Post)Digitalität in der darstellenden Kunst und eröffnet einen Raum zum Kennenlernen (post)digitaler Arbeitsweisen: Impulse, Workshops, Gesprächsformate, Live-Coding und Table Talks laden dazu ein, Wissen, Herausforderungen und Ideen für die Arbeit an der Schnittstelle von performativer und digitaler Kunst zu teilen.

Mit Beiträgen von u.a.: Rodolfo Acosta Castro, Lena Böckmann, Jonny-Bix Bongers, Sarah Buser, Katja Grawinkel-Claassen, Friederike Hänsel, Till Müller-Klug (Interrobang), Vanessa Amoah Opoku, Hannah Perner-Wilson, Sarah Reimann, Gloria Schulz, Grit Schuster, Birk Schindler (nota e.V.), Hiroko Tanahashi (Post Theater), Jeffrey van der Geest, Caspar Weimann.

Programmteam: Julian Jungel (Labor für Digitalität), OutOfTheBox (Susanne Schuster und Ricardo Gehn), Hannes Kapsch

Anmeldung bei Hannes Kapsch unter: labday@outofthebox-now.de

Die Veranstaltung ist eine Kooperation der Medien- und Performancegruppe OutOfTheBox und dem Labor für Digitalität der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch mit kulturBdigital, einem Angebot der Technologiestiftung Berlin und dem Performing Arts Programm Berlin des LAFT Berlin.



Performing Arts
Programm
Berlin



PROGRAMM

13.00 – 14.00 Uhr

Welcome! Treffpunkt: Studiobühne oben

Ankommen und Führung durch die Räume des Labors für Digitalität

Mit: Julian Jungel

Der Lab Day „Digital is dead?!“ findet auf Initiative des Labors für Digitalität statt, ein 2021 gegründetes interdisziplinäres Angebot an der HfS Ernst Busch zur Erforschung digitaler Bühnen, Körper und Objekte. Es bietet allen Studierenden und Lehrenden der Hochschule die Möglichkeit, sich mit zeitgenössischer (Digital-)Technik im Kontext der Bühne zu befassen. Wir starten den Tag mit einer informellen Führung durch die Räume des Labors und zeigen die aktuellen Projekte zu den Themen Robotik, KI, 3D-Scan und 3D-Druck.

14.00 – 14.45 Uhr

KICK-OFF

Begrüßung zum Lab Day durch das Programmteam

Impulsvorträge zum Thema „Digital is dead?!“ von Katja Grawinkel-Claassen und Vanessa Amoah Opoku

In deutscher Lautsprache

Katja Grawinkel-Claassen studierte Medien- und Kulturwissenschaft in Düsseldorf und Potsdam. Seit 2012 ist sie Dramaturgin am FFT Düsseldorf. Von 2007 bis 2012 arbeitete sie mit der deutsch-schweizerischen Theatergruppe Schauplatz International zusammen und schrieb für verschiedene Zeitungen und fürs Radio. Sie hatte Lehraufträge u.a. an der Kunstakademie Düsseldorf, Universität zu Köln und an der Universität Düsseldorf.

Vanessa Amoah Opoku ist eine interdisziplinäre Künstlerin, die Geschichte, Technologie und marginalisierte Erzählungen in gemischten Realitäten erforscht. In ihrer künstlerischen Praxis arbeitet sie mit 3D-Scans, Animationen, Skulpturen, Performance und Installationen. Sie ist Mitglied des Künstler*innen Kollektivs PARA und Co-Kuratorin des Balance Club Culture Festival. Sie hat Bildende Kunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig studiert, und lebt und arbeitet in Berlin.

15.00 – 17.00 Uhr

TALK-GAME: Digital is dead?! – Zukuuuuunft

Mit: Caspar Weimann, Hannah Perner-Wilson, Sarah Reimann

In deutscher Lautsprache

Die Zukunft ist beängstigend und wir wollen über sie sprechen - oder es zumindest versuchen. Im Angesicht von globalen Radikalisierungsprozessen und Datenkapitalismus verfügen (post)digitale und transmediale Kunstpraktiken über wirkmächtige Stör- und Gestaltungskräfte dieser Zukunft: Künstler*innen eignen sich digitale Technologien an, verfremden Tools und schöpfen das subversive Potential von digitalen Kommunikationsweisen aus. Nicht selten stößt ihre Auseinandersetzung mit (Post)Digitalität sowohl individuelle als auch kollektive Empowerment Prozesse an. Welche Gedanken, welche Impulse, welche Ziele verfolgen sie dabei? Welche Rolle spielen (post)digitale Praktiken für Kultur- und Ausbildungsinstitutionen? In dem interaktiven Gesprächsformat skizzieren zunächst Hannah Perner-Wilson, Sarah Reimann und Caspar Weimann aus ihren jeweiligen Perspektiven Zukunftsvisionen. Im Anschluss lädt das Talk-Game zum Austausch über (post)digitale Kunst, über uns

selbst und über die scary scary but also exciting Zukuuuuunft ein.

Caspar Weimann (er/sie/they) ist Honorarprofessor*in für Schauspiel an der ADK Baden-Württemberg; initiierte Kraft des Internettheaters onlinetheater.live und von zahlreichen intermedialen Projekten; leitet Seminare und Workshops und hält Vorträge zu postdigitalen und hybriden Theaterstrategien, zu künstlerischen Ansätzen zur De-Radikalisierung und zur Theatralität von Social Media.

Hannah Perner-Wilson kombiniert Elektronik mit handwerklicher Technik, um neue Herstellungsarten interaktiver Technologien zu entwickeln, die Materialität und Prozess betonen. Ein bedeutender Teil ihrer Arbeit besteht darin, ihre Techniken zu dokumentieren und zu veröffentlichen, damit andere davon Gebrauch machen können. Sie ist Teil des Kollektivs KOBAKANT und seit März 2020 Professorin im Masterstudiengang Spiel&&Objekt an der HfS Ernst Busch.

Sarah Reimann hat Dramaturgie an der Hochschule für Musik und Theater »Felix Mendelssohn Bartholdy« Leipzig und Theaterwissenschaft an der Freien Universität Berlin studiert. Nach verschiedenen Stationen als freie Dramaturgin, u.a. am FFT Düsseldorf und an den Sophiensälen, arbeitet sie seit 2012 am HAU Hebbel am Ufer, mittlerweile als Kuratorin für HAU4.

15.00 – 17.00 Uhr

DEEP DIVE: Motion Captured - Die Kunst der Bewegungserfassung

Mit: Gloria Schulz

In deutscher Lautsprache

Tauche ein in die faszinierende Welt der Bewegungsdaten! In diesem Deep Dive lernst du verschiedene Motion Capture Systeme kennen, von sensorbasierten bis hin zu videobasierten Technologien, und kannst sie im Hands-On-Teil selbst ausprobieren. Erfahre, worauf es bei der Erfassung und Verarbeitung von Bewegungsdaten ankommt und wie du die besten Ergebnisse erzielst. Gloria Schulz zeigt anhand von Beispielen aus der künstlerischen Praxis, wie die erfassten Daten weiterverarbeitet und in unterschiedlichsten Bereichen eingesetzt werden können. Lass dich von der Zukunft der digitalen Bewegungserfassung begeistern!*

Gloria Schulz ist Digital Artist aus Hamburg und Berlin. Mit Leidenschaft für die Fusion von innovativen Technologien und künstlerischer Performance gestaltet Gloria immersive Erlebnisse in VR, AR, XR und im Web. Jenseits der Pixel strebt Gloria danach, Menschen in ihren Werken zusammenzubringen und einen inspirierenden Austausch zu entfachen. Willkommen in Glorias fesselnder Sphäre, wo Realität und Virtualität miteinander tanzen.

*Verfasst mit ChatGPT

Begrenzte Platzkapazität. Wir bitten um eine verbindliche Anmeldung.

15.00 – 17.00 Uhr

DEEP DIVE: Into the circuit! Einführung in Physical Computing

Mit: Rodolfo Acosta Castro

In deutscher Lautsprache

Wie bekomme ich einen Input aus der realen Welt in das immaterielle digitale Reich des Computers? Und wie kann ich ihn künstlerisch bearbeiten?

Die Antwort lautet: natürlich mit Heißkleber! ;) Mikrocontroller sind wie Hot-Glue, der zwischen Computer und Außenwelt agiert. Seit über 10 Jahren sind sie im Einsatz für künstlerische Arbeiten an der Schwelle von analoger Welt und digitaler Bearbeitung. Und sie machen einfach Spaß!

Im Deep Dive bauen wir eine Art Tastatur-Parasit, der uns schnell und unkompliziert Input mit unserem eigenen Körper in den Computer erlaubt. Gemeinsam werden wir löten, testen und einen eigenen Device zum weiter Experimentieren zu Hause herstellen.

Teilnehmende ohne Programmierkenntnisse sind willkommen!

Rodolfo Acosta Castro schloss sein Studium der Philosophie an der Universidad de Guadalajara (Mexiko) ab. Er hat einen Master-Abschluss in Kulturwissenschaft von der Humboldt-Universität zu Berlin und einen in darstellender Kunst (M.A. Spiel&&Objekt) von der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch. Er lebt und arbeitet als Medienkünstler in Berlin.

Begrenzte Platzkapazität. Wir bitten um eine verbindliche Anmeldung.

17.00 – 18.00 Uhr

KAFFEPAUSE

18.00 – 20.00 Uhr

„PERSPECTIVES“ - TABLE TALKS zu (post)digitalen Praktiken in den performativen Künsten

Moderation: Susanne Schuster

In deutscher und englischer Lautsprache

Zum Abschluss des Lab Days eröffnen wir einen Raum zur gegenseitigen Präsentation und laden Kolleg*innen und Fachbesucher*innen dazu ein, die Vielfalt der Freien (post)digitalen Szene kennenzulernen: In einem offenen Begegnungsformat präsentieren Künstler*innen sich und ihre Arbeiten in mehreren zeitlich limitierten Runden. In Form von Tischgesprächen, Videoinputs, Work-In-Progress-Präsentationen und Versuchsaufbauten geben die anwesenden Künstler*innen Einblicke in ihre Arbeiten, präsentieren digitale Anwendungen, die vor Ort spielerisch erprobt werden können, und beleuchten schlaglichtartig künstlerische Fragestellungen.

Mit Beiträgen von: Lena Böckmann, Jonny-Bix Bongers, Sarah Buser, Friederike Hänsel, Till Müller-Klug (Interrobang), Birk Schindler (nota e.V.), Hiroko Tanahashi (Post Theater), Jeffrey van der Geest.

AB 20.00 Uhr

AUSKLANG MIT SNACKS UND LIVE-CODING

In deutscher und englischer Lautsprache

Zum Abschluss des Lab Days laden wir zum Vernetzen und gemeinsamen Austausch über die Erlebnisse des Tages ein. Darüber hinaus ist die Bühne frei, um nach einer kurzen Einführung durch die Medienkünstlerin Grit Schuster in das Programm Hydra ins kollaborative Live-Coding für Visuals einzutauchen.

Grit Schuster ist eine in Berlin tätige Künstlerin und Designerin, die in den Bereichen Video auf der Bühne, interaktive Installation und in der Games-Branche arbeitet. Sie kooperiert mit Theatergruppen wie Rimini Protokoll oder Anna Kpok, um Videoinhalte und interaktive Formate umzusetzen. Darunter finden sich Augmented Reality, Video Tracking oder ein multifunktionaler Automat auf Mikrocontroller-Basis. Sie ist Teil des feministischen VJ-Kollektivs Trial and Theresa.