

Helene Ewert
Harald Redmer
Oktober 2019



MENTORING-PROGRAMM

DES NRW LANDESBÜRO FREIE DARSTELLENDEN KÜNSTE

2018 / 2019

Auswertung des Pilot-Programms
Eine Initiative der Kunststiftung NRW

Im Auftrag des
NRW Landesbüro
Freie Darstellende Künste



Inhaltsverzeichnis

Erläuterung des Programmansatzes	4
Auswahl der geförderten Ensembles	5
Auswertung	6
• Auswertung der Interviews mit den Ensembles	9
• Grundsätzliche Fragestellungen, die durch das Mentoring angegangen wurden	13
Auswertungstag 12. September	14
• Rückblick Mentoring-Programm	14
• Fragerunde mit den Mentor*innen	18
Abschließende Bemerkungen	20
Sachberichte	21
• Drama Köln	22
• I can be your translator	27
• Futur 3	29
• communityartworks	38
• Formation Silvia Jedrusiak	43
• Tanzfuchs PRODUKTION	45
• Overhead Project	52

Erläuterung des Programmansatzes

Das NRW Landesbüro Freie Darstellende Künste startete im Juni 2018 ein Mentoring-Programm, das freien Ensembles und Kollektiven aus Nordrhein-Westfalen für die Dauer von einem Jahr ermöglichte, produktionsunabhängig mit einem/r Mentor*in ihrer Wahl zusammen zu arbeiten.

Obwohl sich freie Theater und Ensembles in NRW sehr gut etabliert haben, sind die Arbeits- und Produktionsbedingungen oft prekär. Noch immer können es sich viele Akteur*innen nicht erlauben, Honorare in ihren Projekten an der vom Bundesverband Freie Darstellende Künste empfohlenen Honoraruntergrenze auszurichten. Es fehlen Förderformate, die kontinuierliches Arbeiten und die Weiterentwicklung des künstlerischen Profils abseits des Produzierens ermöglichen. Dabei braucht qualitatives künstlerisches Schaffen auch Arbeitsprozesse, welche nicht ergebnisorientiert funktionieren, sondern in denen Reflexion oder Vertiefung von Thematiken möglich sind.

Das Mentoring-Programm wurde in enger Zusammenarbeit mit der Kunststiftung NRW entwickelt. Zum 30.11.2017 wurde ein entsprechender Antrag bei der Kunststiftung NRW gestellt, welcher im April 2018 in Höhe von 103.000,- € bewilligt wurde.

Eine öffentliche Ausschreibung für das Mentoring-Programm wurde Anfang April 2018 veröffentlicht. Die Abgabefrist für die Bewerbung war der 20. Mai 2018. Die maximale Antragssumme betrug 12.000,- €. Das Mentoring sollte ausschließlich Kollektiven und Ensembles zur Verfügung stehen. Mentor*innen und Formate des Programms sollten von den Ensembles selbst recherchiert und entworfen werden. Als Mentor*innen kamen Experten*innen aus allen dezidiert künstlerischen Bereichen, aber auch aus ganz anderen Disziplinen wie den Wissenschaften, dem Sport, der Wirtschaft, etc. infrage. Das Mentoring diente sowohl der Vertiefung und Erweiterung bestehender Arbeitsansätze und -konzeptionen als auch der Erschließung neuer Ideenfelder. Es war ausdrücklich nicht als Ersatz für unmittelbare Produktionsarbeiten gedacht.

Auswahl der geförderten Ensembles

Es hatten sich 23 Ensembles auf eine Teilnahme am Mentoring-Programm beworben. Eine vom Landesbüro besetzte Jury wählte sieben Gruppen aus. In der Jury saßen Holger Bergmann (Kurator/ Fonds Darstellende Künste), Fabian Sattler (Maschinenhaus Essen), Katja Grawinkel-Claassen (FFT Düsseldorf), Ludger Schnieder (Pumpenhaus Münster) und Katrin Ebmeier (Kuratorin). Die Jurysitzung wurde von Harald Redmer geleitet. Besonderes Augenmerk legte die Jury bei der Auswahl auf die Etablierung in der Szene sowie die Schlüssigkeit der Vorhaben.

Ausgewählt wurden:

Drama Köln (Köln)

communityartworks (Bonn)

Formation Silvia Jedrusiak (Münster)

Tanzfuchs PRODUKTION (Köln)

Futur3 (Köln)

I can be your translator (Dortmund)

Overhead Project (Köln)

Zum 1. Juli 2018 konnten die Gruppen beginnen. In den Verträgen wurde als Ende des Förderzeitraums der 30. Mai 2019 vermerkt. Bei einigen Gruppen ergaben sich aber signifikante Verschiebungen. Nach Absprache mit der Kunststiftung eröffnete sich einem Großteil der Gruppen die Möglichkeit, den Durchführungszeitraum bis zum 31. August 2019 zu verlängern.

Das Programm wurde seitens des Landesbüros von Harald Redmer (Geschäftsführer) und Helene Ewert (Honorarkraft) begleitet. Neben der Abwicklung des administrativen Teils, führten beide z.T. mehrmalige Besuche bei den geförderten Aktivitäten der Ensembles durch.

Außerdem wurden gezielt Interviews geführt, um ein dezidiertes Feedback der Ensembles zu erhalten.

Am 12. September fand als Abschluss des Programms in Düsseldorf ein Auswertungstag statt, zu dem die Vertreter*innen der Gruppen und ihre Mentor*innen eingeladen waren.

Auswertung

Wir haben uns bei der Evaluation des Mentoring an den Zielsetzungen des Antrages orientiert. Zentral war für uns bei der Begleitung der Gruppen und Ensembles die folgende Maßgabe des Antrags:

„Freie Ensembles und Gruppen brauchen die Möglichkeit sich über ihre Arbeitsweisen, ihre gemeinsame Performance-/Theatersprache, ihre Organisationsformen, ihre künstlerischen Visionen mit Hilfe einer qualifizierten Mentorenschaft über einen längeren Zeitraum Klarheit zu verschaffen und diese weiterzuentwickeln. Die Förderung sollte ausdrücklich als Phase des Experiments deklariert werden, eine Ausschreibung, die auch außergewöhnliche Konstellationen zulässt (z.B. wissenschaftliche Begleitung einer Arbeit, ungewöhnliche Verbindungen mit anderen Sparten, spezielle Trainings, Konfliktlösungsansätze, interkulturelle Sprach- und Sprechlösungen, etc.). Als mögliche Mentoren kommen Experten aus allen dezidiert künstlerischen Bereichen, aber ausdrücklich auch aus ganz anderen Disziplinen wie den Wissenschaften, dem Sport, der Wirtschaft, etc. infrage. Das Mentoring dient sowohl der Vertiefung und Erweiterung bestehender Arbeitsansätze und Konzeptionen als auch der Erschließung neuer Ideenfelder. Es ist ausdrücklich nicht als Ersatz für unmittelbare Produktionsarbeiten gedacht.“

Alle Gruppen führten das Programm mit großer Sorgfalt und viel Engagement aus. Es wurden die verschiedensten Formate, vom Hackathon über Supervision bis hin zu Interviews und künstlerischen Laboren, umgesetzt. Neben inhaltlichen Inputs in Form von Vorträgen wurde viel Wert daraufgelegt, Theorie auch in der Praxis ausprobieren zu können. **Drama Köln** hat sich zum Beispiel in die interaktive Programmierung mit der Game-Engine „Toto“ einführen lassen und im Anschluss Versuchsanordnungen mit der dazugehörigen App erprobt. Darüber hinaus gab es einen philosophischen Diskurs über die Begrifflichkeiten von „analog“ und „digital“. Die Gruppe **communityartworks** hat sich mit verschiedenen Akteur*innen aus der Logistikbranche getroffen, um Schnittmengen zwischen Kunst und Logistik zu generieren, mit dem Ziel Forschung zur Kunst an kunstfernen Orten voranzutreiben. **I can be your translator** haben sich mit ihren internen Kommunikations- und Organisationsstrukturen beschäftigt und insbesondere ihre Skills in der Arbeit mit Menschen mit besonderen Bedürfnissen reflektiert und weiterentwickelt. Die Zeitkonzepte der verschiedenen Mentorings waren sehr verschieden. Einige Gruppen haben wenige mehrtägige Treffen vereinbart, andere haben sich einmal im Monat für einen Termin getroffen. Das Ensemble **Overhead Project** hat neben internen Terminen die drei Mentor*innen zu öffentlichen Vorträgen und Diskussionen eingeladen. Alle Gruppen haben kontinuierlich gearbeitet und ihr Programm den Weiterentwicklungen in den Arbeitsprozessen angepasst. Durch die fortwährende Arbeit wurden bereits geplante Maßnahmen teilweise verworfen und neu gedacht. Aus der konkreten Arbeit ergaben sich z. T. Änderungen des ursprünglichen Fahrplans innerhalb der individuellen Vorhaben. Die Änderungen dienten dem Ziel, das Mentoring noch effektiver nutzen zu können.

Insgesamt geben alle Gruppen äußerst positive Rückmeldung für das Mentoring Programm. Sowohl mit der Durchführung als auch mit den Ergebnissen zeigen sich die

einzelnen Gruppen sehr zufrieden. „Es ist aus dem Programm mehr entstanden, als man am Anfang hoffen konnte“ so Daniel Hoernemann von *communityartworks* im Interview. Für das Ensemble hat sich zum Beispiel ein weiteres Projekt mit der Leuphana Universität in Lüneburg ergeben. Philine Velhagen von *Drama Köln* erzählt, dass das Programm Zugänge in neue Netzwerke und damit neue Wege für neue Projekte eröffnet habe. Silvia Jedrusiak äußert, dass sie sich durch das Mentoring-Programm mit ihrer eigenen Rolle als Regisseurin innerhalb ihrer Formation auseinandersetze und in Zukunft öfter die Leitung der Proben abgeben und die Formation stärker in Richtung kollektiver Arbeitsweisen öffnen möchte.

Barbara Fuchs von *Tanzfuchs PRODUKTION* hält fest, dass sich die Gruppe ohne das Mentoring-Programm niemals an das Thema „Virtuelle Realitäten“ herangewagt hätte. Das abgesicherte Betreten von Neuland habe der Gruppe sehr viel Input und Inspiration gegeben.

Jörg Ritzendorf aus dem gleichen Kollektiv fasst seine Begeisterung in einer Mail so zusammen:

„Und „Erkenntnisgewinn“ (abschließend) ist das Stichwort neben „Inspiration“ was für mich dieses von euch ermöglichte Mentoring am meisten kennzeichnet. Ich bin sehr dankbar für die gewonnenen Möglichkeiten. Ein tolles Format. Unbedingt weitermachen!“

Die folgende detaillierte Auswertung basiert im ersten Teil auf den geführten Gesprächen und Interviews mit den jeweiligen Künstler*innen. Sie gibt in fokussierten Statements die Meinung und Einschätzung der geförderten Ensembles zu zentralen Fragen bzgl. des Mentorings wieder.

Im zweiten Teil wird der Auswertungstag vom 12.9. 2019 zusammengefasst.

Abschließend geben wir Empfehlungen für eine Weiterentwicklung des Programms.

Im Anhang dieser Evaluation finden sich ausgewählte Sachberichte der Ensembles zu ihrer jeweiligen Arbeit.

Auswertung der Interviews mit den Ensembles

Wodurch unterscheidet sich die Arbeit in diesem Programm von eurer sonstigen künstlerischen Arbeit?

- Die finanzielle Freiheit ist ein Geschenk. Diese Art von Arbeit wäre sonst nicht finanzierbar. In normaler Projektförderung lässt sich das nicht abbilden.
- Die Ergebnisoffenheit der Arbeit ist ein großer Freiheitsaspekt.
- Mentoring ist mit anderen Fortbildungen nicht vergleichbar. Diese sind sehr viel zielgerichteter und thematisch eingegrenzt.
- Es gibt einen kalkulierten Risikofaktor mit der Möglichkeit sich an Themen heranzutrauen, die sonst nicht angegangen worden wären.
- Das Mentoring ist eine kreative Auszeit. Es erlaubt die Überprüfung von Arbeitsweisen. Das wäre so sonst nicht gut möglich.
- Das Mentoring ist Hilfe die eigene künstlerische Sprache zu finden. Es eröffnet Neuland.
- Die Arbeit ist eine vertrauensbildende Maßnahme für alle Beteiligten und eröffnet neuen Diskussions- und Reflexionsraum.
- Das Mentoring erlaubt neue physische Erfahrungen und die Arbeit in ungewohnten Forschungsfeldern.
- Der Input von außen ist eine große Inspirationsquelle.
- Die Möglichkeit Workshops und Lectures gemeinsam zu besuchen und zu konzipieren, sorgt für Zusammenhalt der Gruppe und eröffnet neue Netzwerkmöglichkeiten.
- Gut ist die Flexibilität des Programms. Maßnahmen konnten spontan neu konzipiert und der Verlauf des Mentorings neuen Erkenntnissen angepasst werden.
- Durch den fehlenden Produktionsdruck entstand ein neues Gefühl in einem eingespielten Team zu arbeiten.
- Das Mentoring wurde als positiver Impuls in die alltägliche Arbeit integriert.

Konntet ihr den im Antrag formulierten Zielen bereits näher kommen?

- Ja, anfängliche Ängste, sich zu viel vorzunehmen, sind großer Neugier gewichen. Die geplante Erweiterung des eigenen Horizontes um wissenschaftliche Auseinandersetzung mit einem Thema löst sich ein.
- Die persönliche Begegnung mit den Mentor*innen ist eine enorm wichtige Erfahrung.
- Die angestrebte Konfliktbewältigung in der Gruppe funktioniert. Das Mentoring führte zu mehr Klarheit über zukünftige Formen der Ideenentwicklung.
- Individuelle Arbeitserfahrungen konnten bereits durch neue Inhalte ergänzt werden.
- Das Mentoring führte zu struktureller Klarheit über die nächsten Entwicklungsschritte der Arbeit.
- Es wurden neue Formen des Mentorings für die eigene Gruppe entdeckt.
- Auch wenn die Gruppe am Ende woanders gelandet ist als am Anfang gedacht, hat gerade dieser Weg sehr viel zum eigenen Wissen und der Ergründung eines neuen Themenfeldes beigetragen.

Wie war die Reaktion eurer Mentor*innen auf das Angebot von euch mit ihnen zu arbeiten? Wie gestaltete sich die Zusammenarbeit?

- Die Resonanz der Mentor*innen auf das Programm war grundsätzlich sehr positiv.
- Besonders für kollektive Arbeitsformen wird dies als eine sehr wichtige Förderung angesehen, in Ergänzung etwa zur individuellen Künstler*innen-Förderung.
- Die Moderation von Arbeitsprozessen wird als sehr wichtig angesehen, insbesondere weil viele Gruppen und Kollektive nicht kontinuierlich arbeiten. Fluktuation ist in den Arbeitsverhältnissen oft groß. Mentoring hilft Prozesse bewusst zu machen.
- Die Voraussetzung dafür ist natürlich Freiwilligkeit, die Bereitschaft aller mitzumachen.
- Die Arbeit wird auch als Bereicherung von den Mentor*innen selbst gesehen.
- Eine Besonderheit: In Köln ergaben sich Querverbindungen mehrerer Gruppen, die über einen Austausch der Mentor*innen selbst entstanden war.
(*Futur3* und *Tanzfuchs PRODUKTION* sowie *Drama Köln* mit *SEE!* und *Ligna*)
- Die Arbeit fand weitgehend auf Augenhöhe statt.
- Das Programm ist sehr effektiv, weil es nah an den Akteuren*innen operiert und das Konzept am Bedarf der Ensembles ausgerichtet ist.
- Das Programm ist auch eine Motivation und Gewinn für die Mentor*innen selbst.

Wie gestaltet sich die Arbeit mit euren Mentor*innen konkret auf organisatorischer und konzeptioneller Ebene?

- Die Terminkoordination ist oft nicht einfach.
- Das Programm erfordert viel Organisationszeit.
- Bei externen Mentorings gab es manchmal „Überraschungen“, ungewohnte Arbeitsbedingungen.
- Die kurze Vorbereitungszeit ist manchmal ein Problem.
- In einigen Kollektiven gab es Anlaufschwierigkeiten. Die Idee des Programms ist nicht allen Mitgliedern unmittelbar vertraut, muss manchmal erklärt werden, weil es sich von „normaler Probenarbeit“ unterscheidet.
- Es macht einen Unterschied, ob Mentor*innen ihre Rolle bereits schon anderweitig (als Coach, Moderator*in, etc.) eingeübt haben oder nicht.
- Sehr oft gibt es den Wunsch die Arbeit mit den Mentor*innen fortzusetzen.
- Die Beteiligung aller, die zu den jew. Ensembles gehören, in der Vorbereitung des Mentorings, ist nicht immer einfach.
- Idealerweise werden Ziele und Arbeitsweise gemeinsam mit den Mentor*innen und allen Teilnehmer*innen beim ersten Treffen festgelegt. Sinnvollerweise werden alle weiteren Arbeitsschritte kollektiv abgesprochen.

Verändert das Programm eure internen Arbeitsabläufe?

- Mentoring hat sehr konkrete Auswirkungen auf die Arbeitsrealität.
- Es sorgt überraschend stark für Veränderungen. Mentoring wird nicht nur als zusätzliche Möglichkeit zur Arbeit, sondern in der Bedeutung viel grundsätzlicher gesehen.
- Mentoring fördert besonders die kollektive Arbeit und hierarchiefreies Arbeiten.
- Mentoring sorgt für Überprüfung des Rollenverständnisses in der Gruppe und neue Wahrnehmungen der Personen innerhalb des Teams.

(Für eine Gruppe stand vorher die Auflösung zur Debatte.) Das Mentoring hat Problemlösungsstrategien und neue Perspektiven für die weitere Arbeit aufgezeigt.

- Mentoring wirkt entlastend für die künstlerische Arbeit.
- Mentoring eröffnet mehr Möglichkeiten für Performer*innen, die im „normalen Arbeitsprozess“ ihr Potenzial nicht voll ausschöpfen.
- Grundsätzliche Arbeitsimpulse zur Arbeit bleiben bestehen und wirken nachhaltig.
- Oftmals brauchte es nur wenig Anstöße, um neue Dimensionen für die Arbeit zu eröffnen. (Beispiel: Die Arbeit mit neuen digitalen Techniken beeinflusst die weitere Arbeit unmittelbar sehr stark.)
- Es wurden neue Begrifflichkeiten gefunden, mit denen gearbeitet wird.
- Mentoring sorgte für signifikante Veränderung der Arbeitsstrukturen.

Welche Schwierigkeiten gibt es zu bewältigen?

- Es war nicht einfach die Gagen adäquat zu berechnen.
- Es gab keine wirklichen Schwierigkeiten.
- Kontinuierliche Fortsetzung wäre gut.
- Es war nicht einfach alle Teilnehmenden auf einem Arbeits-Level gleichermaßen abzuholen. Dies gilt umso besonders, wenn man mit mehreren Mentor*innen gleichzeitig arbeitet.
- Es gab unerwartete technische Schwierigkeiten bei der Umsetzung der Mentor*innen-Arbeit.
- Manche Vorhaben sind so komplex, so dass man sehr viel mehr Zeit bräuchte, um sie gründlich umzusetzen.
- Der zeitliche Aufwand, die gesammelten Informationen aufzuarbeiten war größer als vorher eingeschätzt.

Hat sich eure Projektplanung im Mentoring-Programm im Vergleich zum Antrag verändert?

- Es war vielen wichtig, mehr Hintergrundwissen vor der Praxis zu generieren, deshalb wurde die Reihenfolge der Arbeitsphasen umgestellt.
- Aufgrund von Krankheit oder terminlichen Schwierigkeiten gab es personelle Veränderungen.
- Im Verlauf der Arbeit kam es zu neuen konzeptionellen Überlegungen, die Veränderungen bei der Durchführung erforderlich machten.
- Der ursprüngliche Plan erwies sich in Teilen als nicht umsetzungsfähig. Es wurden Alternativen entwickelt.

Was hat euch am meisten im Arbeitsprozess überrascht?

- Es sind neue Dynamiken in der Gruppe entstanden, die auch für zukünftige Arbeiten Bestand haben werden.
- Die Leichtigkeit im Arbeitsprozess war neu.
- Nicht vorhergesehen wurde der Netzwerk-Effekt und dass sich so viele neue Arbeitsperspektiven und Pläne in kurzer Zeit aufgetan haben.
- Die herzliche und gelungene Kommunikation in kunstfernen Arbeitsorten und das Vertrauen für weitere Zusammenarbeit war überaus gut.

Gibt es bereits Veränderungen in eurem Team/Kollektiv, strukturell oder künstlerisch, die dem Mentoring Programm zuzuschreiben sind?

- Das Mentoring sorgte für generellen Motivationsschub.
- Es wurde langfristiges Coaching für alle aus der Gruppe beschlossen.
- Es wurde sich für eine freiere Ideenentwicklung als zuvor entschieden.
- Die Arbeit mit Mentor*innen soll fortgesetzt werden.
- Dadurch, dass intensive Erfahrungen geteilt werden, ist es möglich, die Inhalte kollektiv in der Tiefe zu bearbeiten.
- Es wurden neue Netzwerk-Arbeitsbeziehungen entwickelt.

Wie könnt ihr eure Ergebnisse in eure zukünftige Arbeit einfließen lassen?

- Die bearbeiteten Thematiken bilden das Fundament für die Erschließung neuer Projekte (Beispiel Overhead Project: Auseinandersetzung mit Architektur und Bühnenraum ist ein grundlegendes Fundament, auf welchem neue Bühnenarbeiten aufgebaut werden können.)
- Das gemeinsam erarbeitete Wissen aus dem Mentoring erleichtert die Weiterentwicklung der Projekte der Gruppe.
- Es kann nicht unmittelbar einfließen, es gibt aber ein Bewusstsein darüber, in welche Richtung es gehen kann. Es war wichtig für das Kollektiv, diesen Fragen nachzugehen. Sicherlich werden diese Fragen in der Zukunft der Gruppe wieder aufgenommen.

Was sollte man am Programm ändern?

- Es wäre gut – entsprechend dem Auswertungstag – zu Beginn des Programms einen Kennenlerntag zu machen. Die Gruppen könnten sich früh austauschen, und Vernetzungen könnten schneller entstehen.
- Die Gruppen sollten mehr Chancen bekommen, sich untereinander intensiver zu begleiten.
- Ein langer Durchführungszeitraum, ca. 1,5 Jahre und mehr Geld würden das Programm noch nachhaltiger gestalten.
- Eine größere Öffnung nach außen, z.B. bestimmte Mentoring-Termine auch für andere Gruppen zugänglich zu machen, würde für einige Formate sicherlich Sinn machen.

Was wünscht ihr euch für eure zukünftige Arbeit an begleitenden Programmen, um eure Arbeit qualitativ weiter auszubauen?

- Regelmäßige, bezahlbare Fortbildungen waren ein großer Gewinn.
- Coaching- oder Mentoring-Programme, die über einen langen Zeitraum angelegt und finanziert sind, wären wunderbar.
- Interessant wären Ausschreibungen, zu denen man sich selbst ein Format ausdenken kann, also Ausschreibungen, die in ihrer Form noch freier sind.

Grundsätzliche Fragestellungen, die durch das Mentoring angegangen wurden:

Zusammenfassend ermöglicht Mentoring eine ganze Reihe von Arbeitsmöglichkeiten für freischaffende Künstler*innen, die im normalen Arbeitsprozess nicht ohne Weiteres realisiert werden können. Das Spektrum der künstlerischen Experimente und Erprobungen, die die jew. Ensembles und Gruppen verfolgt haben, ist beeindruckend groß.

Das Mentoring forderte überdies nicht zuletzt auch zur Überprüfung der jew. Gruppenkonstellationen und Arbeitsweisen heraus.

Folgende Aspekte sind aus unserer Sicht hervorzuheben:

- Mitglieder eines Ensembles entdecken neue Möglichkeiten sich einzubringen.
- Sie entdecken neue Wege der Zusammenarbeit und Kommunikation untereinander.
- Sie erproben neue Möglichkeiten zur künstlerischen Entscheidungsfindung.
- Es werden neue Wege der künstlerischen Weiterentwicklung für die Gruppe und ihre Mitglieder gefunden.
- Die Gruppen und Ensembles entdecken generell neue Möglichkeiten sich künstlerisch zu positionieren.
- Sie erproben insbesondere neue, digitale Arbeitsfelder, z.B. mit multisensorischen Räumen, die immersives Erleben zulassen.
- Sie gestalten das Verhältnis von künstlerischer Abstraktion und Narration neu.
- Sie beschäftigen sich mit fachwissenschaftlichen Erkenntnissen aus unterschiedlichen Wissenschaftsbereichen als Impuls für ihre jew. Arbeit, z. B. aus der alterspsychologischen Forschung oder aus der Lagerlogistik und IT-Technologie.
- Sie erproben neue künstlerische Konzepte in neuen Theaterräumen.
- Sie wenden sich fundamentalen, gesellschaftlichen Fragestellungen zu, z.B. in der Auseinandersetzung mit Digitalität, bzw. der Arbeit mit digitalen Medien im öffentlichen Raum.
- Sie arbeiten generell mit neuen dramaturgischen Spielanordnungen.
- Sie arbeiten inspiriert von Impulsen aus der Architektur mit neuen Raumkonzepten für die Stückentwicklung.
- Sie arbeiten mit Versuchsanordnungen aus der Virtual Reality.
- Sie probieren neue Wege zur regionalen und überregionalen Sichtbarkeit der künstlerischen Arbeit.

Auswertungstag 12. September

An dem Auswertungstag in der Theaterfabrik Düsseldorf **nahmen folgende**

Vertreter*innen der Ensembles teil:

Stefan Kraft (Futur3)
 Daniel Hörnemann (communityartworks)
 Barbara Fuchs (Tanzfuchs PRODUKTION)
 Jörg Ritzendorf (Tanzfuchs PRODUKTION)
 Philine Velhagen (Drama Köln)
 Christoph Rodatz (i can be your translator)
 Laurenz Wältken (I can be your translator)
 Julia Huelsken (I can your translator)

Folgende Mentor*innen nahmen teil:

Jessica Höhn (für Tanzfuchs PRODUKTION)
 Eva Hartmann (für i can be your translator)
 Heike Diehm (für Formation Silvia Jedrusiak)
 Philipp Schulte (für i can be your translator)
 Christian Faubel (für Drama Köln)

Ausführliche Berichte über die Projekte der einzelnen Gruppen liegen im Anhang dieser Arbeit in Form der Sachberichte vor. Der Auswertungstag reflektierte die einzelnen Projekte mit den anwesenden Kolleg*innen.

Im ersten Teil präsentierten die Gruppen einen Rückblick auf ihr Mentoring-Programm, anschließend gab es Raum für Rückfragen aus der Gruppe.

Rückblick Mentoring Programm

Futur3

Das Ensemble *Futur3* aus Köln beschäftigte sich mit der Frage, ob Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) für Theaterinszenierungen brauchbar sind und wie man sich als Theaterschaffende*r die Technik zu eigen machen kann. An zwei Wochenenden machte das Ensemble einen spannenden Ausflug die Welt der VR und AR. Nach einem theoretischen Input wurde versucht, eine einfache Geschichte in der

praktischen Umsetzung zu inszenieren. Ihr Mentor Jens Standke bereitete die einführende Theorie sowie das Tryout für das Ensemble vor. Stefan Kraft hält fest,

- dass die Technik noch nicht weit genug ist, als dass sie im Theater zuverlässig funktionieren kann.
- die Gruppe dankbar ist für den Ausflug die die VR/AR Welt, sie würden das Thema aber noch ein paar Jahre ruhen lassen, um es mit technischen Fortschritten aus der Wissenschaft und vor allem, wenn die Technik auch leistbarer wird, wieder aufzunehmen.
- dass die Theatererzählung radikal in Frage gestellt wurde, da VR-Theorie gegensätzlich zum Theater funktioniert und durch diesen Gegensatz, wenn die beiden Welten aufeinanderprallen, eine Transformation in der Gruppe voran getrieben wurde.
- dass das Programm für das Team ein großer Zugewinn war, da es keine Rollenzuweisungen mehr gab, sondern ein Team, dass versucht eine überfordernde Situation zu bewältigen. Das hat neue Dynamiken freigesetzt und Luft verschafft.

Tanzfuchs PRODUKTION

Das *Tanzfuchs PRODUKTION* Ensemble aus Köln produziert seit 2009 u.a. Tanzstücke

für die Aller kleinsten. In ihrem Mentoring-Programm wollte das Ensemble überprüfen, wie immersive Kunsterfahrungen auch für ein hochaltriges Publikum funktionieren können. Das Ensemble bildete sich in VR, AR und Spieltheorie fort und besuchte einen Workshop des Gaming-Studienprogramms in Berlin. Mit ihrer Mentorin Jessica Höhn, welche seit Jahren in Seniorenheimen mit den Bewohner*innen Stücke erarbeitet, konnten sie in einem Altenheim in Bonn den immersiven Kunstraum mit einem hochaltrigen Publikum erproben. Das Ensemble erarbeitete mit immersiven Mitteln eine Walderfahrung.

Wichtig festzuhalten für die Gruppe ist, dass

- der immersive Kunstraum für hochaltriges Publikum sehr gut funktioniert, die Menschen waren sehr berührt von der Walderfahrung, die ihnen durch Geräusche, Licht, Bilder und Tanz vermitteltet wurden.
- ohne das Mentoring-Programm dieser Versuch niemals in so einer Tiefe ausführbar gewesen wäre und in „normalen“ Projekten nicht mit so viel theoretischem Background, technisch wie theaterpädagogisch, gearbeitet werden kann. Es hat dem Ensemble sehr gut getan, so arbeiten zu können.
- es zwischenmenschlich eine sehr wertvolle Erfahrung war mit dem hochaltrigen Publikum zu arbeiten, die Menschen fühlten sich durch die „PerformancePraline“ des Ensembles beschenkt.
- es einen therapeutischen Aspekt in dieser Arbeit gibt, der den künstlerischen Anspruch aber nicht mindert oder behindert.
- es weitere Projekte in dieser Zusammenarbeit geben soll und sich das Ensemble eine neue Nische erschlossen hat.
- die neu erlernten Mittel auch in die ande-

ren Projekte, zum Beispiel Tanztheater für die Aller kleinsten, einfließen.

communityartworks

communityartworks aus Bonn hat sich die Frage gestellt, wie Kunst in Firmen und Universitäten, die sich mit Logistik und IT auseinandersetzen, eingesetzt werden kann. Wie können Künstler*innen mit diesen Unternehmen zusammenarbeiten? Das Ensemble, das schon länger einen Forschungsschwerpunkt zu Kunst an kunstfernen Orten verfolgt, möchte sich in seinem Mentoring-Programm erneut neue Orte erschließen.

Das Kollektiv hat drei Schlüsselbegriffe erarbeitet, welche die Begegnung von Kunst und Orten, an denen mit Lagerlogistik oder IT umgegangen wird, beschreiben:

- Raum: Das kann zum Beispiel ein Lagerraum sein, welcher in der Lagerlogistik zentral ist und im Begriff des Wartens künstlerische Zugänge hat.
- Tempo: Die verschiedenen Tempi geben künstlerischem Handeln Impulse.
- Kontakt: Im Kontakt entstehen Themenflächen, in denen künstlerische Inhalte vermittelt werden können.

Es wurden acht Einrichtungen besucht, der Kontakt mit den Mentor*innen fand über Interviews statt, welche das Ensemble mit einer weiteren Mentorin bearbeitet hat.

Daniel Hörnemann hält fest,

- dass ihre Forschung sie zu einem neuen großen, zu bearbeitenden Feld, gebracht hat: dem der Nachhaltigkeit. Hier wurden viele neue Perspektiven für die Gruppen aufgemacht.
- es der Gruppe nicht primär darum geht, ein Stück zu machen, sondern den Raum (an einem kunstfernen Ort) erfahrbar zu machen. Der Begriff der Transformation ist für das Kollektiv sehr wichtig.

I can be your translator

Das Kollektiv aus Dortmund hat seine Arbeitsweise in ihrem letzten Stück „Das Konzept bin ich“ geändert: So stehen jetzt alle Gruppenmitglieder auf der Bühne, die Regiefunktion wird ebenfalls auf alle aufgeteilt. Mitglieder in der Gruppe sind u.a. auch Menschen mit besonderen Bedürfnissen, wobei die Gruppenorganisation nicht von ihnen ausgeht. Diese geht von den vier Menschen ohne besondere Bedürfnisse aus dem Kollektiv aus. Die Neustrukturierung der Gruppe hat grundsätzliche Fragen des Zusammenarbeitens aufgeworfen. Aus diesen Problemstellungen wurde das Mentoring entworfen. Zu einem hat die Gruppe mit Eva Hartmann an ihren inneren Konflikten gearbeitet, zum anderen mit Philipp Schulte an der inhaltlichen Ausrichtung. Außerdem gab es in der Zusammenarbeit mit dem Professor Alfred Röhm einen zweitägigen Workshop zur Arbeit mit Menschen mit Trisomie 21.

Die Gruppe hält fest,

- dass das Mentoring zu den Konflikten in der Gruppe sehr ergiebig war, u. a. die Sprache untereinander wurde analysiert und zum Positiven geändert. Neue Formen des Umgangs miteinander wurden festgelegt.
- dass auch die inhaltliche Komponente des Mentorings von der Gruppe als äußerst positiv beschrieben wurde. Eine kollektive Themenfindung wurde erprobt.
- dass durch das Mentoring eine neue Sensibilisierung für die Stärken und Schwächen der Gruppen stattgefunden hat sowie für die Besonderheiten jedes einzelnen Mitglieds.
- dass die Gruppe sich durch das Mentoring sehr motiviert fühlt weiter zu arbeiten.

Drama Köln

Das Ensemble hat es sich in ihrem Mentoring-Entwurf zur Aufgabe gemacht, neue Narrative für den öffentlichen Raum mit Hilfe von digitalen Mitteln zu erforschen. Vier Hackatons, vier mehrtätige Sessions an denen die Gruppe mit drei Mentor*innen intensiv arbeitete, sollten dazu dienen, den Möglichkeiten von Digitalität am Theater näher zu kommen. Es wurde mit der Spieleaktivistin Kathia von Roth, dem experimentellen Informatiker Dr. Christian Faubel und der Architektin und Designerin Prof. Dr. Nadine Zinser-Junghanns als Mentor*innen gearbeitet, welche zusammen bei allen Sessions anwesend waren. Ausgehend von einer grundsätzlichen Diskursfindung dazu, was analog, was digital ist und was Narrative im öffentlichen Raum bedeuten können, hat sich die Gruppe versucht, der Materie praktisch mit der Game Engine „Toto (Turn on that object)“ zu nähern, indem sie praktisch ausprobiert wurde. Mit kleinen Erzählungen wurde versucht, sich diesem Mittel für Digitalität am Theater zu nähern.

Festzuhalten ist:

- Die breit angelegte Flächenforschung in einem herkömmlichen Probenprozess wäre nicht möglich gewesen, die intensive Recherche war zeitlich enorm aufwendig. Es war für die Gruppe sehr gewinnbringend, einen Diskurs über mehrere Tage führen zu können und frei forschen zu dürfen.
- Die Dynamik des Forschens verändert die Arbeit im Kollektiv, die Grenzen verschwimmen und die Zusammenarbeit inspiriert gegenseitig.
- Durch die Forschung ergeben sich neue Kunstfelder, die das Kollektiv auch spannend für zukünftige Arbeiten findet.

- Das Spiel im öffentlichen Raum kann simpel angelegt sein. Das Spannende ist die zwischenmenschliche Begegnung, die zwangsläufig durch das Spiel entsteht, da Menschen als Akteur*innen in der Dramaturgie des Spiels eingebunden werden. Ein digitales Nadelöhr entsteht.
- „Toto“ wurde als Gefäß für die Ideen der Narrative im öffentlichen Raum genutzt, was sehr sinnvoll war, um sich zu fokussieren und ein Endprodukt zu bekommen
- Die Arbeit mit digitalen Mitteln kann auch als Beschränkung empfunden werden, wenn man sie in den Fokus rückt und man von der Technik, anstatt von der Idee aus, Projekte entwickelt.
- Die drei Mentor*innen fühlten sich als Teil des Projekts und nicht als eingeladene Lehrpersonen. Die Herausforderung, zusammen Narrative zu entwickeln, wirkte auf alle befruchtend.
- Der Vernetzungsaspekt und die Möglichkeit neue Kollaboration zu entwickeln wurde als wichtiges „Nebenprodukt“ des Projekts empfunden

Die Ensembles *Formation Jedrusiak* und *Overhead Project* konnten beim Auswertungstag nicht anwesend sein, warum im Folgenden kein Auswertungsgespräch zusammengefasst werden kann. Die Projekte werden inhaltlich zusammengefasst.

Formation Silvia Jedrusiak

Die *Formation Silvia Jedrusiak* erprobte zwei Arten von Mentoring. Im „internen“ Mentoring erarbeiteten die Gruppenmitglieder eigene Workshops für ihre Kolleg*innen, die zum einen technische oder inhaltliche Skills vermittelten und zum anderen die Gruppe auf einem anderen Weg als in der klassischen Projektarbeit zusammenführten. Außerdem wurden, zum Beispiel zum Thema Physical Thea-

tre, externe Workshopleiter eingeladen. Die Leiterin der Formation Silvia Jedrusiak suchte sich für ihr persönliches externes Mentoring Mentor*innen, die sie zur eigenen Vermarktung berieten, zum Beispiel Heike Diehm von *K3 Berlin* oder Anne Schneider, Geschäftsführerin des Bundesverband Freie Darstellende Künste.

Overhead Project

In einer dreiteiligen Lecture- und Workshopreihe wurde der aktuell thematische Arbeitsschwerpunkt „Geometrie und Politik“ der Kompanie mit vier eingeladenen Mentor*innen bearbeitet. Eingeladen wurden David Mulder (Architekt), Eva Rodriguez (Philosophin), Mischa Kuball (Konzeptkünstler) und Alexandre Fray (Circusregisseur).

Die Workshops waren aufgeteilt in eine öffentliche Lecture an Tag 1 – an einem jeweils zum Mentor passend ausgesuchten Ort – und in einen halböffentlichen Workshop an Tag 2 für das Kompanieteam. Für Tag 2 wurde eine begrenzte Gruppe an Kollegen aus der Szene in NRW persönlich eingeladen, die kostenlos an dem Workshop teilnehmen konnte. Somit fand durch die öffentliche Lecture eine Vernetzung mit verschiedenen Kölner Architektur-Orten und eine Sichtbarkeit des Projekts statt. Durch die für den Workshop-Tag dazu geladenen Kolleg*innen fanden ein „Resourcensharing“ und Möglichkeiten der Vernetzung statt. In diesem konzentrierten Rahmen war Zeit, sich näher kennenzulernen. Die Kolleg*innen konnten von dem thematischen Input der Mentor*innen profitieren und die Kompanie konnte von der Außenperspektive der Gäste auf das Thema profitieren.



Fragerunde mit den Mentor*innen

Im **zweiten Teil des Auswertungstages** wurde ein Gespräch mit den Mentor*innen geführt. Hier ging es vor allem um die Fragestellung, wie das Mentoring aus der Sicht der Mentor*innen wahrgenommen wurde.

Wesentliche Ergebnisse der Fragerunde:

- Das Mentoring gibt wesentliches Feedback zur eigenen Arbeit.
- Man fühlt sich auf Augenhöhe mit der Gruppe, nicht als einzelner Experte, sondern als Austauschpartner: Expert*innen treffen auf Expert*innen.
- Mentor*innen werden als „produktives Gegenüber“, Ansprechpartner*in und Fan beschrieben.
- Es entstehen nachhaltige Vernetzungen.
- Der Blick von außen wird als wesentlicher Faktor für die Weiterentwicklung genannt: Neue Ideen sorgen für Rückkopplungen innerhalb der Gruppe.
- Mentor*innen werden als Wegbegleiter und Türöffner zu einem neuen Feld beschrieben: als Guide durch ein neues Arbeitsfeld. Das eigene Arbeitsfeld wird „Fremden“ nähergebracht.
- Die klassische Definition eines Mentors in einer Machtposition wird hinterfragt: Sie wird dann fragwürdig, wenn das Gegenüber ein lebendiges Kollektiv ist.
- Jede Gruppe hat eine eigene Motivation eine*n Mentor*in zu benennen:
 - Expertise: Man holt sich jemanden, von dem man etwas lernen möchte.
 - Vernetzung: Ein Türöffner wird gesucht.
 - Selbstreflexion, Neuordnung in den eigenen Strukturen
 - Medienwechsel, Interdisziplinarität, neuer Input aus anderen Disziplinen
- Im Programm des Landesbüros werden eben nicht Mentor*innen den Gruppen vorgesetzt, die ihnen etwas beibringen müssen, sondern die Gruppen konzipieren sich ihr eigenes Programm, sind absolut selbstständig und handeln aus der eigenen Motivation. Darin liegt eine große Stärke dieses Programms.
- Die Ergebnisoffenheit gibt viel Freiraum.
- Die lange Zeitspanne war essenziell, um innerhalb des Mentorings konsequent an der Themenstellung arbeiten zu können und wirkte sehr befruchtend.
- Das Programm hat den Charakter eines Sabbatjahrs und wird als Luxus für die Weiterentwicklung der künstlerischen Arbeit wahrgenommen.
- Der Auswertungstag wird sehr positiv bewertet, inspirierend und hat einen tollen Vernetzungsaspekt.
- Für die eigene Arbeit auch als Mentor*in lehrreiche Zusammenarbeit
- Durch die Ergebnisoffenheit wurde ein neuer Raum aufgemacht, in dem man sich anders begegnen kann, als wenn es einen sichtbaren Output geben muss.
- Der Vertrauensvorschuss von den Förderern wird als Wohltat wahrgenommen, um gelassen arbeiten zu können.
- Spannende Aspekte: Die Zukunft des Theaters wird in solchen Programmen bereits angeregt diskutiert. Was für Geschichten könnt ihr in Zukunft wie erzählen? Diese Fragen werden in diesen Prozessen bereits konkret bearbeitet.
- Zusammenarbeiten werden teilweise fortgesetzt, gemeinsame Produktionen entstehen.



Fotos: Ida Andrä

Frage:

Sehen Sie in dem Programm des Mentoring einen kulturpolitischen Auftrag?

- Der Punkt Weiterbildung ist essenziell für die Erweiterung der eigenen Arbeit und diese Erweiterung sollte im Interesse der Kulturpolitik liegen.
- Das Förderwesen grundsätzlich wird in Frage gestellt: Momentan wird man für ein Produkt gefördert: Als Künstler*in ist man aber dann gut, man frei ist. Der Vertrauensvorschuss sollte Alltag werden.
- Die Kunst braucht Möglichkeiten zu scheitern und die Möglichkeit thematisch frei entwickelt werden zu können.
- Das Modell der Forschungsgelder aus der Wissenschaft für die Kunst wäre bedeutend für künstlerische Forschung. Die freie Szene wurde praktisch noch nie für ihre Forschung bezahlt.
- Es sollte eine Mentorenschaft für die eigene Ideengenerierung geben, ähnlich wie die Einzelcoachings am NRW Landesbüro Freie Darstellende Künste im Qualifizierungsprogramm.
- Im Fördersystem geht es immer darum, Ergebnisse zu produzieren – für künstlerische Arbeit sollte es langfristige, nicht ergebnisorientierte Forschung geben, welche finanziert wird.



Abschließende Bemerkungen

Es war eine Freude dieses außergewöhnliche Förderprogramm begleiten zu können. In NRW gibt es nun mit dem von der Kunststiftung NRW mit uns initiierten und geförderten Mentoring einen sehr gelungenen Versuch, freie, künstlerische Arbeit zu ermöglichen, die auf dem Erfahrungsschatz der Künstler*innen aufbaut und ihnen eine Möglichkeit eröffnet, diesen zur Stärkung des jew. künstlerischen Profils weiter auszubauen. Gute künstlerische Arbeit braucht die Möglichkeit zur freien Reflektion über die eigene Arbeit. Dies kann durch neue Denk- und Arbeitsimpulse von anderen Künstler*innen, Vertreter*innen aus den Wissenschaften, dem Sport, generell durch Arbeit in neuen Kontexten gefördert werden. Außerordentlich wertvolle Impulse für die Arbeit der freien Akteur*innen liefern ohne Zweifel inspirierende Begegnungen mit Menschen, die über eine spezielle eigene Expertise und solidarischen Bezug zur freien künstlerischen Arbeit verfügen. Wichtig ist ein Grundverständnis für die Notwendigkeit von Freiräumen für kreatives Arbeiten.

Freie Ensembles und Gruppen brauchen diese Möglichkeit sich über ihre Arbeitsweisen, ihre gemeinsame Performance-/Theatersprache, ihre Organisationsformen, ihre künstlerischen Visionen mit Hilfe einer qualifizierten Mentorenschaft über einen längeren Zeitraum Klarheit zu verschaffen und diese weiterzuentwickeln.

Das hier vorgestellte Mentoring erfüllt diese Anforderung schon in ganz außerordentlicher Weise. Damit wird eine offenkundige Lücke in der Förderlandschaft ein wenig geschlossen. Es dürfte mehr sein. Der Bedarf für diese Art von Förderung ist sicher weit höher als mit den zur Verfügung stehenden Mitteln zu leisten war. Aber es ist ein wichtiger Anfang, der als Bekenntnis für eine starke freie, darstellende Künstler*innenschaft zu werten ist, die die Kulturlandschaft regional, überregional und international mehr denn je prägt.

Vergleichbares gibt es nur in Berlin, jedoch ist dort das Mentoring-Programm stark von den Mentor*innen her gedacht. Sie suchen sich ihre Mentees. Hier ist es umgekehrt, und das ist gut so. Es unterstreicht das Vertrauen in Urteilsvermögen und Fähigkeit zur Selbstreflexion der Gruppen und Ensembles. Die Ergebnisse dieses Pilotprojektes bestätigen dieses Vertrauen nachhaltig.

Das von der Kunststiftung NRW so großartig geförderte Mentoring-programm erfüllt ein klares Alleinstellungsmerkmal. Es verdient fortgesetzt zu werden. Die freien, darstellenden Künstlerinnen und Künstler werden es durch überzeugende künstlerische Arbeiten danken.

Das Landesbüro sieht sich gern weiterhin in der Rolle des Programmbegleiters.

Dortmund, Okt. 2019

Harald Redmer
Helene Ewert

Sachberichte

**Sachbericht zu dem Forschungsprojekt von Drama Köln e.V.
„ Hackathons auf der Schnittstelle von Theater im öffentlichen Raum und
digitalen Medien“, gefördert durch das Landesbüro NRW und dem
Kulturamt Köln**

Vorab möchte ich gern erwähnen, dass ich in diesem Bericht den groben Verlauf und die Schwerpunkte unserer Treffen und „Forschungen“ darstellen werde, zudem werde ich auch Abweichungen zum Ursprungskonzept bzw. auf Herausforderungen in der Umsetzung des geplanten Konzepts hinweisen. Für einen interessierten detaillierteren Blick lohnt es sich die Dokumentation (<https://spunk72.hotglue.me/>) zu besuchen.

Angetreten zu unserem ersten Wochenende (16.11.-18.November 2018 Seminarhaus in Wermelskirchen) sind wir mit dem folgenden Plan und unter folgenden komplexen Fragestellungen:

Inhalt der Hackathons von Drama Köln sind die Verbindung von digitalen Medien, dem öffentlichen Raum und der künstlerischen Bespielung desselben. Dabei sind im Spiegel des Narrativs Privat/Öffentlich aktuelle Themen für uns relevant, wie Überwachung, Tracking und Besitzansprüche im öffentlichen Raum. Als bisher zu nennende Mittel um sich diesen Themen zu nähern interessieren uns Augmented Reality erzeugende Oberflächen, geobasierte Navigationssysteme, Apps und Drohnen. Wie können die genannten Themen künstlerisch und spielerisch mit welchen Medien und Oberflächen umgesetzt werden? Wie können sich beispielsweise Apps oder von Smartphones abgespielte Videowalks mit der Wirklichkeit verbinden, diese konterkarieren oder aushebeln? Wie digital kann Theater im öffentlichen Raum sein? Wie sehr gilt noch die Liveverabredung des Theaters oder gibt es immer individueller theatrale Erlebnisformate für den urbanen Raum? Welche neuen anderen Publikumsschichten können durch diese Schnittmenge angesprochen werden? Können Drohnen Architekturen schaffen? Und wer lenkt diese? Nicht zuletzt begleitet alle Experimente die Frage, wem der öffentliche Raum gehört?

Anwesend waren Dr. Christian Faubel (experimentelle Informatik + Künstler)
Kathia von Roth (Happening + Spiel) Prof. Dr. Nadine Zinser-Junghanns
(Architektur+Design).

Anders als ursprünglich geplant konnte aus beruflichen Gründen (neues Forschungsprojekt in Zürich) nicht Prof. Sven Hirsch mit dabei sein, dafür konnten wir den KHM Dozenten Dr. Christian Faubel einladen, der an ähnlichen Ansätzen forscht wie Prof. Hirsch. Als Team rund um Drama Köln e.V. waren anwesend Philine Velhagen als künstlerische Leitung, Cordula Körber als Ausstatterin, Felizitas Stilleke als Dramaturgin und Mirco Monshausen als Schauspieler.

In der Vorbereitung des Wochenendes wurde klar, dass wir nicht – wie ursprünglich angenommen – direkt ins Programmieren von Spielansätzen starten können, sondern zunächst gemeinsame Grundlagen schaffen. Wer ist anwesend, was ist digital, was analog, wo sind unsere Schnittmengen, wie bereichern wir uns, wie sprechen wir miteinander, und wie arbeiten wir miteinander, waren die vorherrschenden Fragen des ersten Wochenendes. Jede ExpertIn hatte einen Input vorbereitet (<https://spunk72.hotglue.me/?TAG2>). Als Zielsetzung des WE galt es 10 THESEN/ ERKENNTNISSE zu unserer Fragestellung nach dem Digitalen im Theater im öffentlichen Raum zu finden (<https://spunk72.hotglue.me/?THESEN>), erste praktische spielerische Versuche (<https://spunk72.hotglue.me/?WALD>) zu starten, die sich noch nicht digital abbilden und eine nächste Verabredung (<https://spunk72.hotglue.me/?WEITERMACHEN>).

Im **April 2019** sahen wir uns wieder. Wir konnten Markus Schubert - den Entwickler und Betreiber der Software TOTO für 2 Tage einladen, um uns vom ihm in TOTO einweisen zu lassen.

TOTO ist ein digitales Interface, das als App auf dem Smartphone Spiele, Spaziergänge, Audiowalks, interaktive Ausstellungen u.ä. im urbanen Raum lenkt.

Ziel war es die Backgroundtechnik zu verstehen und selber programmieren zu können, und somit selbst zum Puppetmaster (unter den Gamern die Spielentwickler) zu werden. Nachdem wir am ersten Tag die rudimentären Grundlagen verstanden hatten, konnten wir am zweiten Tag bereits erste kleinere Spielversuche starten. In diesen ersten Spielansätzen kamen die unterschiedlichen Expertisen zum Tragen. So sollten die SpielerInnen in Zinser-Junghanns Gruppe temporäre Räume mit bunten Leuchtstoffröhren bauen und diese mit TOTO zum Leuchten bringen. Andere Spielansätze brachten eher eine soziale Situation hervor, die im Realen mit „Fremden“ ausgiert werden musste. Wiederrum andere (eher

schauspielerorientiert durch Mirco Monshausen) tauchten tiefer in eine Figur ein, und entwickelten Ansätze zu eigenen Spieltexten. (siehe <https://spunk72.hotglue.me/TOTO>) Besonderheit dieses Moduls war, dass zusätzlich zum oben genannten Team S.E. Struck (SEE) und Torsten Michelsen (LIGNA) dem Workshop beiwohnten. Mir erschien es sinnvoll bei Interesse an diesem Tool die Gruppe zu öffnen. Dies hatten sich schließlich durch gegenseitige Bereicherung, Austausch und auch gemeinsamen Ansätze zu Projektideen, die über die Gruppenzugehörigkeit hinausweisen, bestätigt.

Felizitas Stilleke konnte durch ihren Master bei DAS ART in Amsterdam leider ab diesem Modul nicht mehr Teil der Forschungsgruppe sein. In diesem Modul beschränkten wir uns auf lineare Plots.

In unseren zwei nächsten Begegnungen im **August** 2019

(<https://spunk72.hotglue.me/?WEITERMACHEN2>) nahmen wir die offenen Fragen aus dem vorangegangenen Modul mit und entwickelten diese weiter: Wie entstehen Polyplots? Gibt es einen Ausweg aus der digitalen Einbahnstraße, sprich kann TOTO auch interaktiv werden? Und wie schreiben wir für diese Software?

Bei diesem Treffen hatte zunächst die Story den Hauptfokus. Wir baten Dawn Reeves um einen Input in kreativen Schreiben bezüglich nicht-linearer Plots und Schreiben für den urbanen Raum zu geben. In einem weiteren Schritt kamen verschiedene Inputs unserer ExpertInnen zusammen, die wir in Bausteine für TOTO übersetzten. Z.B. der Entwurf einer temporären Architektur, die über TOTO gesteuert werden kann: Dronen halten eine dünne Folie, die sich über der Stadt/ dem Feld erhebt. Wir wurden von Christian Faubel angeleitet einen Schaltkreis zu löten, mit Hilfe dessen durch eine Gruppe Strom fließt und dieser Stromfluss „Musik“ erzeugt. Nun galt es diese und weitere Bausteine in TOTO zu übersetzen. Mit Hilfe von Markus Schubert und Kathia von Roth überführten wir die Stories, die sozialen Situationen und die installativen Anteile in die Software, soweit dies möglich war. Auch befragten wir TOTO auf seine Grenzen: Kann eine triviale Maschine (Ursache – Wirkung) auch komplexere Situationen kreieren? Kann die SpielerIn auch in die Spielmatrix eingreifen, in dem sie beispielsweise Texte/ Audiobeschreibungen hinterlässt, die wiederum andere SpielerInnen lesen und so eine kollektive Geschichte entstehen kann? Bleibt TOTO eine „kalte“ triviale Maschine, die letztlich dem binären Code gehorcht? Das Digitale ist entweder 0 oder 1, entweder ja oder nein. Das Analoge kann auch das Graduelle darstellen, das Dazwischen, etwas synchronisiert sich durch Rütteln, nicht in dem es programmiert ist.

Christian Faubels Forschungen interessieren sich für diese analogen nicht-trivialen Maschinen. (Rüttelplatten, „Werde Teil des Widerstands“).

Rückblickend war unser Prozess ein dynamischer. Erkenntnisse, neu entstandene Fragen und Bedürfnisse ließen neue Wege/ ExpertInnen entstehen und auftauchen. So war es nicht von vornherein geplant TOTO so stark in unsere Forschungen einzubeziehen, doch zeigte sich, dass eben Markus Schubert und sein Companion mit TOTO etwas entwickelten hatten, dass schon so ausgereift, getestet und durchdacht ist, dass es nicht zielführend gewesen wäre, eine eigene Software zu entwickeln. TOTO diente uns als Gefäß und Reibung zwischen dem „schmutzigen, lebendigen, graduellen Analogen und dem „kalten“, trivialen Digitalen. So erreichten wir am Ende unserer Forschungsreise kein ganzes in sich funktionierendes Spiel, das diese beiden hier überspitzten Pole darstellt, aber viele einzelne Gamemodule, Prototypen und Herausforderungen an die Software.

Eine Herausforderung war die Größe der Gruppe und diese in verschiedensten Zusammenhängen eingebundene ExpertInnen und KünstlerInnen unter einen Hut zu bringen. Sowohl zeitlich als auch inhaltlich war das eine komplexe Herangehensweise. Die in Einzelsessions wohl einfach realisiert hätte werden können, dafür aber den multidisziplinären Charakter nicht gehabt hätte.

Wir würden gerne im Anschluss an unsere Treffen ein weiteres Nachtreffen organisieren, zu dem wir auch öffentlich einladen und Teile unserer „Spiele“ mit SpielerInnen ausprobieren. Leider konnten wir diesen Termin aus organisatorischen Gründen nicht mehr innerhalb des Förderzeitraums realisieren.

Insgesamt haben wir den durch die Förderung ermöglichten Freiraum sehr geschätzt. Wir konnten ohne den Druck einer Produktion und Deadline in uns unbekanntem Gebieten Experimente wagen. Durch das multidisziplinäre Team sind Ideen zwischen uns entstanden, die im eigenen hermetischen Kontext nicht denkbar gewesen wären. Auch fühlte es sich souverän und seriös an, gerade auch weil wir uns und unsere ExpertInnen angemessen bezahlen konnten. Normalerweise findet dieser Art Austausch zwischendurch statt, wird nicht gezahlt und ist immer auf „good will“ angewiesen, d.h. es kann immer schnell eine Schiefelage entstehen, da es keinen Auftrag gab und der Rahmen des Wissensaustausch nicht definiert war.

Feedback

hr Lieben,
dass war wieder eine sehr bereichernde Zeit mit euch!
Vielleicht als Feedback an diejenigen, die es möglich gemacht haben...(die GeldgeberInnen):
Durch den Vertrauensvorschuss zu keinem „Vorzeige“Ergebnis kommen zu müssen, hatte ich den Eindruck, dass wir als Gruppe auch eine Art Vertrauensvorschuss untereinander hatten und deshalb sehr entspannt und damit viel freier im Kreativen Raum unterwegs waren.
Da ich selbst normalerweise nur unter Deadlines aktiv werde kenne ich diesen Freiraum ohne Druck kaum und habe ihn umso mehr genossen. Ich werde diesen Freiraum nun öfter suchen.

Liebe Grüße
Cordula

dito dito und....

- fand es auch spannend, dass wir uns alle in einer uns - zwar unterschiedlichen Grades - aber doch allen- eher fremden Disziplin des Schreibens wiedergefunden haben....nach Dawns Input wäre ich da jetzt gerne weiter gegangen, auch mit weiteren Layern....noch mal rausgehen, material sammeln, an die wand pinnen und wieder schreiben...also so schleifen entwickeln....

- und dass so ein auch hierarchiefreierer Raum entsteht, da sich Themen/ Interessen/ Schwerpunkte gemeinsam herauskristallisieren, bzw. - wie Cordula so schön sagte - zwischen uns stattfinden. so ist es nicht so, dass die ProjektgeberIn immer den Wissensvorsprung hat und somit auch oft eine gewisse, auch ungewollte Hierarchie einnimmt/ einnehmen muss.

- und noch mal verstärkend. dass jede dennoch aus ihrer Disziplin schaut, finde ich gut. so entstehen die neuen Ideen, denn Ideen hat jede/r von uns genug, aber die in den Räumen zwischen uns zu finden, ist spannend.

Also noch mal vielen Dank für Euer Dabeisein.
Philine

Sachbericht

i can be your translator / InTakt e.V.

Projektname: Mentoring-Programm

Aktenzeichen: M/HH1819_014

Durchführung

Die erste inhaltliche Säule unseres Mentoring-Programms stellte die Erarbeitung von Grundstrukturen auf der Organisationsebene dar. Wichtig erschien uns an dieser Stelle, eine/n Mentor*in zu finden, der/die sich zum einen in der Arbeit mit Teams auskennt und gleichermaßen auch eine Expertise im Bereich freie Szene hat. Nach Vorgesprächen mit unterschiedlichen Supervisor*innen und Trainer*innen entschieden wir uns schließlich für eine Zusammenarbeit mit Eva Hartmann, die sowohl ausgebildeter Coach, als auch als freie Dramaturgin und Produzentin tätig ist. Mit ihr arbeiteten wir insgesamt an drei Wochenenden. Am ersten Wochenende lernte sie zunächst icbyt als Gesamtgruppe kennen und stieg im Anschluss mit dem Kern-Organisationsteam in die für uns relevanten Inhalte ein: Wie sind wir derzeit organisiert und wollen zukünftig organisiert sein? Welche Vorstellung hat jede/r in Bezug auf die Weiterentwicklung der Gruppe hinsichtlich künstlerischer und zeitlicher Aspekte? Wie können Aufgaben und Verantwortung innerhalb des Kernteams für alle zufriedenstellend verteilt werden? Wie gehen wir in der Gruppe mit der unterschiedlichen Verteilung von Kompetenzen und Erfahrung um? Es zeigte sich bereits nach dem ersten Workshop, dass die zu besprechenden Themen den Zeitumfang von zwei Wochenenden überschreiten, weshalb wir noch einen dritten, zusätzlichen Termin einrichteten.

Neben dem Umgang mit den Konsequenzen der Neuorganisation der Gruppe auf administrativer Ebene, waren künstlerisch-kreative Prozesse der kollektiven Zusammenarbeit ein Themenschwerpunkt, den wir im Rahmen des Mentoring-Programms angehen wollten. Hierfür arbeiteten wir mit Philipp Schulte. Im Gegensatz zu Eva Hartmann war uns Philipp Schulte bereits aus vorherigen Arbeitskontexten bekannt weshalb er hatte bereits ein Gefühl für uns als Gruppe und das heterogene Meinungsbild bezogen auf unseren künstlerischen Output. An zwei Terminen arbeitete Philipp Schulte mit der Gesamtgruppe. Hier stand der Prozess der Erarbeitung eines neuen Stücks – angefangen bei der Themen- bzw. Ideenfindung – im Mittelpunkt: Welche Strategien ermöglichen eine nicht-verbalsprachlich basierte Ideen- und Meinungsbildung? Welche Themen interessieren die Mitglieder der Gruppe? Bei welchen Prozessen möchte wer in welcher Form an der künstlerischen Arbeit beteiligt sein?

Ausgehend von unserem Anspruch der kollektiven Stückerarbeitung erschien es uns darüber hinaus relevant, sich auch mit den Aufmerksamkeitsbesonderheiten von Menschen mit Down Syndrom zu beschäftigen, sodass wir dieses Wissen in unseren Arbeitsprozessen berücksichtigen und alle Gruppenmitglieder gleichberechtigt an den Prozessen teilhaben können. Nachdem wir eine Vielzahl an Personen kontaktiert hatten, wurden wir an Dr. Alfred Röhm von der Universität Hamburg verwiesen. Er forscht seit mehreren Jahren zu Lernprozessen von Menschen unter der Bedingung des Down-Syndroms. Er berichtete in

seinem Workshop von einschlägigen Erkenntnissen seiner und internationaler Forschung und brachte verschiedene Materialien aus seiner Praxis der Förderung mit, die wir als Gruppe ausprobierten. Wir profitierten dadurch sowohl von den Erkenntnissen seiner Forschung, als auch den praktischen Elementen, die Alfred Röhm in den Workshop einbrachte. Gemeinsam überlegten wir wie und in welcher Form wir die Forschungserkenntnisse in unsere Probenpraxis integrieren können.

Projektbeteiligte

Lis Marie Diehl, Linda Fisahn, Eva Hartmann, Julia Hülsken, Lina Jung, Christian Schöttelndreier, Philipp Schulte, Christoph Rodatz, Alfred Röhm, Laurens Wältken

Resümee und Perspektiven

Die Arbeit mit den Mentor*innen hat gezeigt, dass wir uns als Gruppe sowohl auf der administrativen als auch auf der künstlerischen Ebene in einem Prozess befinden, der noch einiger Zeit bedarf. Durch das Mentoring-Programm hatten wir die Möglichkeit, mit verschiedenen Expert*innen die Themen, die unsere Arbeit betreffen, anzugehen und eine fundierte Grundlage für eine weitergehende Auseinandersetzung zu schaffen. Aus allen Workshops konnten wir Erkenntnisse mitnehmen, die wir bereits in unsere Arbeit integriert haben und regelmäßig anwenden. Besonders erfreulich war für uns, dass sich die Erkenntnisse der einzelnen Workshops miteinander verknüpfen lassen und wir so ein besseres Gefühl für den aktuellen Stand der Gruppe entwickeln konnten.

Nicht zuletzt zeigte sich, dass für uns eine weitere Zusammenarbeit und Austausch mit den Mentor*innen wünschenswert ist und bei allen Gruppenmitgliedern ein großes Interesse besteht, gemeinsam an der Weiterentwicklung von icbyt zu arbeiten.

Insgesamt bewerten wir das Mentoring-Programm als äußerst fruchtbar für unsere Arbeit!

Sachbericht: "Futur3 macht einen Spaziergang in der „VR/AR“ und versucht dort Theater"

(Mentoring-Programm Landesbüro FDK)



Zur Struktur des Sachberichts: Das Thema bringt eine große Menge von Detailinformationen mit sich. Mit "→" gekennzeichnet sind jeweils unsere unmittelbaren Eindrücke, Erlebnisse und Einschätzungen! Mehrere Teilnehmer haben an diesem Sachbericht mitgearbeitet!

Mentoren:

Jens Standke <http://www.jens-standke.de>

Nieves de la Fuente <http://www.nievesdelafuente.es>

Zeitraum:

12.-14.4.19 und 05.-07.07.19 (2 x 2,5 Tage)

Teilnehmer*innen:

6 Mitglieder des Kernteams von Futur3 und 4 Gäste.

Zielsetzung:

Wir wollen mehr über VR-Technik ihren Anwendungsoptionen erfahren und, wenn möglich, in einer experimentellen Anordnung prüfen, ob es zwischen VR und Theater eine Schnittmenge gibt. *Kann VR das Theater bereichern?*

-Theater ist ein Live-Erlebniss, im analogen Raum mit Menschen als Gegenüber.

-VR mit den derzeitig Verfügung stehenden Mitteln (VR-Brillen und Controler) erlaubt das Erleben einer simulierten Welt. In der Regel ist man für sich.

Wir haben den Eindruck, dass es Schnittstellen geben könnte, weil eine immersive Erfahrung bei der VR zentral ist und in vielen Theaterprojekten und Performances heute auch das Ziel ist. Gleichzeitig unterscheidet sich die VR als Medium stark vom

Medium der Darstellenden Künste. Wir würden die VR-Technik nie einfach so in einem Projekt einsetzen, Erforschung ist erstmal notwendig!

Änderungen im Vergleich zum Antrag:

Aus persönlichen Gründen musste unser ursprünglicher Mentor 6 Wochen vor Beginn der Workshops die Leitung abgeben und wir mussten das Konzept fallen lassen und einen neuen Mentor finden – zeitnah und flexibel. Wir fanden Jens Standke, einen Medienkünstler aus Köln. Wie er uns sagte, seien seine Kontakte und Möglichkeiten weniger "high-end" als die ursprünglich geplanten, aber er könne unsere künstlerischen Fragestellungen zur VR gut begleiten. Er selber forscht seit etwa eineinhalb Jahren in dem Bereich.



WORKSHOP 1, 12. - 14.4.2019, Einführung!

Freitag, 12.4.19, Theoretische Einführung durch J. Standke

- Vorstellungsrunde (Abgleich der Vorerfahrungen mit VR: Alle haben fast keine Erfahrung, einige hatten schon mal eine VR-Brille auf
- Fragestellungen und Wünsche an den 2,5 Tage Workshop
- „Games und Pornos!“ Kann VR überhaupt was anderes? Klar doch: VR-for-Good!
- Eine Einführungen in VR-Content und Technik. Wie wird VR, AR, MR, 360° generell eingesetzt und wie wird es außerhalb von Games, Militär, Training und Erwachsenen-Unterhaltung in den (darstellenden) Künsten genutzt. Welche Möglichkeiten eröffnet die XR-Technik*? Welche einfachen Interaktionen schränkt die Technik ein?

*XR ist er übergeordnete Begriff für VR, AR, MR, 360°

→ Jens zeigt uns verschiedene Beispiele, in denen Menschen in die VR eintauchen. Die Frage nach der Interaktivität und der Unmittelbarkeit wird noch klarer herausgestellt. Es gibt sehr lustige VR-Projekte, z. B. wurden (ältere) Menschen, die sich Pornos in 3D ansehen sollen, auf Video aufgenommen, und ihre anschließenden Erlebnisberichte dokumentiert.

→ Tierhaltung in 360 Grad: Der Zuschauer kann sich per Mausklick um volle 360-Grad im Stall des Mastschweins „drehen“ und bekommt so den Eindruck, mitten im Geschehen zu sein.

→ "Google gardening - virtual ritual" von Sonja Gerdes und Judith Sönnicken
Zwei interdimensionale Reisende pflanzen im Garten des Googleplex-Gebäudes im Silicon Valley Pflanzen. Das Ritual (sehr theatral) findet in der virtuellen Realität statt und ermöglicht es ihnen, in ein privates Grundstück einzudringen.



Samstag, 13.4.19, Projektvorstellung "Marslandung in Riotinto" und Sichtung weiterer VR-Projekte

Gastvortrag und Projektvorstellung:

Nieves de la Fuente (*1988 Madrid) | Medienkünstlerin & Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Kunsthochschule für Medien (KHM), Köln präsentiert uns ihr VR-Projekt "Marslandung in Riotinto"
(<http://www.nievesdelafuente.es/marslandung-in-riotinto-2018>)

Ein Dorf, das durch Bergbau inmitten einer feindlichen Landschaft verwandelt wurde: Nieves de la Fuente spielt in ihrer Arbeit mit dem Bild eines Ortes zwischen Sci-Fi und Dokumentarfilm, Industrialisierung und Natur oder auto-induziertem Fremdsein. Das andalusische Dorf Minas de Riotinto unterscheidet sich von allen anderen Dörfern der Region, da hier seit fast 5.000 Jahren Bergbau betrieben wird. Das Dorf wurde bereits einmal komplett abgerissen und an einen anderen Ort verlegt, da die gewonnenen Metalle von großer Bedeutung sind. Heute sind fast alle alten Minen geschlossen, aber 2016 wurde eines davon wegen der steigenden Rohstoffpreise wieder in Betrieb genommen. Die fortschreitende Ausbeutung des Bodens hat eine leere, karge, rote Landschaft um Minas de Riotinto herum geschaffen. "Marslandung in Riotinto" zeichnet diese Entwicklung an einem "roten Fluss" (Riotinto) nach - mit Hilfe der Menschen, die dort leben und daran teilgenommen haben. Andererseits zeigt uns die Künstlerin in dieser Eigenschaft, dass die Natur ihr Gebiet nicht kampflos aufgibt.

→ Nieves Projekt ist sehr eindrücklich. Nachdem wir von ihrer Motivation und dem Prozess der Arbeit gehört haben, ist das Erleben der Landschaft tatsächlich auch emotional aufgeladen, wir gehen "in ihre Welt". Ob sich das ohne unser Vorwissen auch eingestellt hätte?

Auseinandersetzung mit künstlerischen Projekten in der VR

<http://tale-of-tales.com> (THE GRAVEYARD)

<http://song-of-songs.org/cricoterie/> (CRICOTERIE)

→ Beides sind recht stimmungsvolle virtuelle Welten, CRICOTERIE spielt insofern mit dem Topos Theater, als es eine Art Bühnenbild von Tadeusz Kantor reproduziert, auf der man sich bewegen kann. Richtig spannend ist es nicht, nutzt sich nach anfänglicher Faszination ab.

Auseinandersetzung mit einem Dokumentarfilm in 3D:

"Clouds over Sidra" <https://www.with.in/watch/clouds-over-sidra/> – Film von Chris Milk über ein syrisches Mädchen, das in einem jordanischen Flüchtlingscamp lebt.

→ Sind uns einig: Als Dokumentarformat wie bei diesem Film ist 3D spannend!! Und tatsächlich steigt man emotional leichter ein, kann mehr von der Welt erleben, sitzt tatsächlich fast im Zelt der Familie oder steht auf dem Fußballplatz!

Auseinandersetzung mit einem legendären VR-Spiel

"Richie's Plank Experience"

<https://toast.gg>

→ Ein simples Setting, das ahnen lässt, wie stark eine VR auf uns einwirken könnte: Man geht im obersten Stockwerk eines Wolkenkratzers auf einem Brett nach draußen über die Straßen einer Großstadt. Die Entscheidung, von dem Brett runter zu springen, ist tatsächlich sehr schwer und löst auch bei fast allen Panik aus. Sehr lustig!!



Sonntag, 14.4.19, Hands-On: Experimentier-Session: (angeleitet durch Nieves de la Fuente, Jens Standke)

Im Verlauf des Tages konnten wir mit vier verschiedenen technischen Settings experimentieren, alles noch ohne vorproduziertes Material, das wird Inhalt von Workshop 2.

Setting 1

Zusätzlich gab es in einem Bereich eine virtuelle Kugel, auf der ein 360° Video abgespielt wurde. Dieses Video wurde am Vortag aufgezeichnet und die 360°-Kamera stand ungefähr an der realen Stelle, an der im virtuellen Raum die virtuelle Kugel(K) war. Man konnte in die Kugel hineingehen und sich das 360° Video anschauen, aber auch aus der Kugel heraustreten.

→ Es war ziemlich bizarr, sich in einer Situation vom Vortag, mit allen Gesprächen und banalen kleinen Details zu bewegen, auch sich selbst zu begegnen! Ziemlich interessant, ein déjà-vue!

Setting 2

Die Personen mit VR-Brille, hat nicht den Controller in der Hand, sondern die anderen Teilnehmenden. Diese zeichneten (virtuell) Figuren, Gitterlinien, Texte, Vogelkäfige und andere Objekte mit denen die VR-Person interagieren konnte.

→ Schön! Ist eine bunte, kleine Wunderwelt.

Setting 3

Mittels Kinect-Infrarot-Sensor wurden alle Teilnehmenden in den virtuellen Raum übertragen: Jedes Abbild bestand aus einer sogenannten Punktwolke. Es gab verschiedene, räumliche Bereiche, in denen die Punkte vergrößert oder verkleinert wurden, sodass die Körper als Pixel-Menschen erschienen oder die Punkte die Farbe veränderten oder ihre Schattierungen verloren, sodass eine räumliche Zuordnung erschwert wurde.

→ Durch die "Übersetzung" von Menschen und Gegenständen in Wolken ergibt sich eine Abstraktion, die interessant sein kann - wenn man genau diese Reduktion/Transformation braucht!

→ Auswertung 1. Workshop

1. Wir haben viel gelernt und erlebt! Inspirierend, aber auch verwirrend. Zentral war die Erkenntnis, dass die VR als Erzählmedium auch eigene, passende Inhalte, oder eigene Blickwinkel auf Inhalte braucht, um zu erreichen, was man

ohne sie nicht erreichen würde! Und es ergeben sich nicht nur neue Inhalte, sondern auch ganz neue Arten des Erzählens? Tatsächlich fanden wir z. B. den Dokumentarfilm (s. o.) ein überzeugendes Format, aber alle künstlerischen Projekte noch nicht wirklich überzeugend.

2. VR ist körperlich anstrengend - weil irritierend? Der Verlust der Körperlichkeit ist irritierend, der eigen Körper ist nicht zu sehen. Kopfschmerzen und Schwindel setzen irgendwann ein. Sicher ist das alles auch eine Frage der Übung, zeigt aber eben, wie wenig normal es für uns noch ist.
3. Hausaufgaben für Workshop 2 im Juli: Sammeln möglicher Inhalte für die konkrete Umsetzung! Sowohl Setting als auch Geschichten! (Wird alles auf Online-Plattform gesammelt, alle Teilnehmer haben Zugriff)



WORKSHOP 2, 05.-07.07.2019, eine kleine, konkrete Umsetzung mit Testpublikum!

Freitag, 5.7.19, Planung

Klar war, dass wir uns auf ein kleines Setting beschränken mussten, weil in 2 ½ Tagen ein Projekt realisieren zu können. Also: 6 Personen sitzen am Tisch. Diskutiert wurden Situationen wie: Newsroom, Familienessen, Mafiatreffen u. a.

Schliesslich haben wir uns für folgende Geschichte entschieden: Ein Kölner Lokal-Politiker benötigt vor der Sommerpause noch einige Unterschriften der Anwohner eines Kölner Stadtteils, damit er sein Vorhaben, ein riesiges Abenteuerschwimmbad in Poll bauen zu lassen, dem Parteiausschuss und dem Stadtrat vorlegen kann. Für „AquaPOLLis“ müssen Flächen geräumt werden, die aktuell durch Ateliers, Kleingärten, Wohnhäusern und von Sozialeinrichtung der Stadt genutzt werden. Um die Anwohner zu überzeugen, setzt der Politiker nicht auf einen Powerpoint-Vortrag, sondern bettet seinen Vortrag in eine VR-Präsentation ein, in der am Ende die Besucher ihre Unterschrift als 3D-Graffiti abgeben. Einerseits setzt der Politiker auf die immersive Wirkung der VR-Technologie, gleichzeitig hofft er auf eine Überforderung der Besucher, sodass sie sich gegen ihren Willen für AquaPOLLis

entscheiden.



Samstag, 6.7.19, Drehtag

Der Tag begann mit einem technischen GAU. Die Rechnerkonfiguration (6 Rechner und verschiedene Programme müssen miteinander kommunizieren), die am Freitag noch einwandfrei funktioniert hatte, brach zusammen, was uns fast drei Stunden Zeit gekostet hat.

→ VR-Technik ist anfällig.

Die Dreharbeiten bestanden darin, mit der 360°-Kamera dieselbe Szene sechs Mal aus verschiedenen Perspektiven zu drehen, für jede der sechs Blickwinkel möglicher Zuschauer einmal. Parallel dazu wurden die Inhalte verarbeitet, sowohl die offiziellen Informationen zu dem Schwimmbadprojekt wie auch die Informationen der Projektgegner, die das System hackten und so kritische Details veröffentlichten (s. u.).

In der Nacht auf den Sonntag liefen die Rechner mehrere Stunden, um das Material durchzurechnen.

→ VR braucht Zeit!

Sonntag, 7.7.19, Präsentation

Das Testpublikum wurde am Eingang von dem Politiker begrüßt und eingeladen, sich eine VR-Präsentation des Projektes anzuschauen. Am Tisch saßen die Zuschauer zuerst zu sechst vor den Rechnern, den VR-Brillen und vielen Kabeln. Als sie die Brille aufgesetzt hatten, saßen sie dem Politiker ganz alleine an einem Tisch gegenüber und wurden im Vier-Augen-Gespräch über das große Schwimmbadprojekt informiert. Danach wurden ihnen Bilder aus dem Schwimmbad gezeigt, die Wasserrutsche usw. Über bestimmte Flächen konnten sie mit dem Controller noch weitere Informationen einholen. Schließlich aber wurde das System von Projektgegnern gehackt und den Betrachtern Informationen eingespielt, die die Nachteile und Risiken des Schwimmbadprojektes für den Stadtteil zeigten.

→ Das Testpublikum gab uns die Rückmeldung, dass alles zu schnell ging, die Informationen zu schnell kamen, die Bilder zu schnell wechselten, so dass man gar nicht wirklich eintauchen konnte. Sie wollten sich eher noch länger umschaun: Sowohl im Raum mit dem Politiker, als auch im Schwimmbad, als auch die verschiedenen Informationsangebote. Gleichzeitig standen technische Schwierigkeiten einem fließenden Ablauf im Weg, die Manipulation der Controller war vielen noch ganz fremd und das Erleben dadurch etwas zufällig. Gesamteindruck aber trotzdem: Spannend, man will eigentlich wirklich rein! Es läuft aber an vielen Ecken und Enden noch nicht rund, und das beeinträchtigt das künstlerische Erlebnis stark!



→ **Gesamtauswertung:**

1. VR wird als Technik jetzt langsam verfügbar für den Bereich der Kunst, weil die (Consumer-) Technik langsam bezahlbar wird. Sie ist allerdings immer noch spürbar zu wenig leistungsfähig. Zu langsam in der Reaktion, zu unscharf das Bild, zu groß die Latenz etc. - obwohl die Rechner, die wir hatten, schon sehr potent waren.
2. Da für eigentlich alle Teilnehmer die Technik noch sehr neu war, stand sie als solche auch sehr im Vordergrund! Es gab bei den Rezipienten noch keinen wirklich souveränen, entspannten Umgang mit der Technik, alles fühlt sich unsicher und unüberschaubar an. Es stellt sich noch kein Gefühl der Kontrolle ein, um die Technik souverän für unsere künstlerischen Zwecke einzusetzen. Die Faszination ist gleichwohl da!
3. Wir merken: Zeitempfinden ist in der VR ein eigenes, Rhythmen sind anders, alles braucht eigentlich immer erst mal mehr Zeit, weil mehr Motive und Details entdeckt werden wollen.

4. Wir werden VR in unserer Theaterarbeit aktuell (noch) nicht einsetzen, was auch ganz pragmatische Gründe hat: Wer VR und Theater verbinden will, macht eigentlich zwei Projekte, mit ihren jeweils ganz eigenen und überhaupt nicht vergleichbaren Herausforderungen. D. h. zwei komplette Teams, mindestens doppelte Produktionskosten. Siehe auch die Mietkosten für die Technik: Für 5 Tage über 2.000,00€, damit hätten 6 Zuschauer versorgt werden können.
5. Also: Wir lassen VR für die nächsten zwei bis drei Jahre erst mal liegen und schauen dann neu.
6. Trotz vieler Vorbehalte oder „Fremdeln“ mit der Technologie, sind die meisten Teilnehmer irgendwie doch sehr interessiert. Obwohl da dieses Fragezeichen im Raum steht, was man nun damit machen soll, scheinen viele nicht abgeneigt: Mit VR muss man etwas machen. Denn wenn man sich das Headset aufsetzt und sich ganz individuell mit den Inhalten auseinandersetzen kann, hat die Mehrheit von einem „interessanten“ Ansatz gesprochen.
7. Wunderbar war es, als Team von Futur3, das teilweise schon seit 15 Jahren zusammen arbeitet, gemeinsam und völlig unabhängig von der eigenen Profession in einem neuen Feld zu experimentieren! Eigentlich müssten wir diese Art von Fortbildung regelmäßig machen, um uns als Künstlerteam immer wieder frisch und neu zu erfinden, über den Tellerrand zu schauen und nicht nur von Projekt zu Projekt zu denken! Zwei sehr anstrengende, aber großartige und inspirierende Wochenenden!

Futur3

Köln, 10.09.2019



**Der andere Körper der Effektivität –
eine Handlungsforschung in Informationstechnologie und Lagerlogistik
Bericht 2018/19**

Ziele:

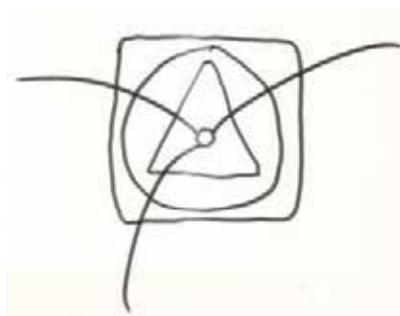
Der Zielrahmen war und ist für uns, Kontakt- und Arbeitsflächen zwischen künstlerischen Arbeiten und kunstfernen Arbeitswelten zu entdecken und/oder zu schaffen.

Vorannahme:

Die, für die Freizeit so wesentlich mit Kultur verbundene „Inspiration“ findet im Arbeitsalltag keinen Platz, aber vor allem nicht die notwendige Ruhe und das „Sich-darauf-einlassen“. Die Dogmen der Prozessoptimierung, der Gewinnerzielung und der Vergrößerung, die in der Wirtschaftsverwaltung als so wichtig erscheinen, sind wiederum für Kunstschaffende uninteressant. Also braucht es andere/neue/weitere Felder auf denen Zusammenarbeit (als Entwicklungsimpuls) passieren kann.

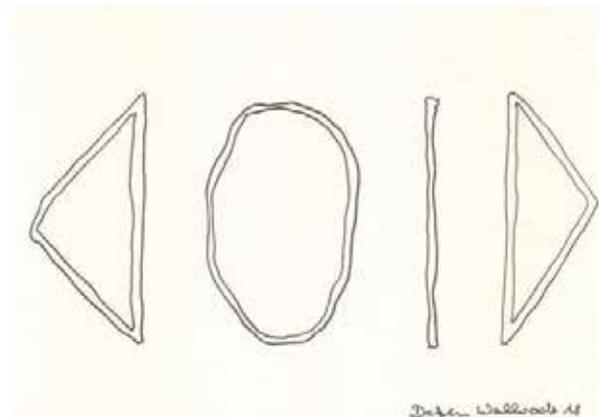
Ergebnis:**Raum****Tempo****Kontakt**

Dies sind die drei wesentlichen Themenfelder auf denen sich Kunst und Informationstechnologie, bzw. Lagerlogistik begegnen können. Das, was sich so einfach liest, sind die Türen zu einer Kooperation im Alltag. Die Gespräche mit unseren Mentor*innen haben uns dies ermöglicht. Wir haben unsere Erfahrungen am 17. Mai 2019 mit Kolleg*innen geteilt. Unsere zukünftige Arbeit wird auf den Feldern Kontakt, Raum und Tempo wachsen. Wir können damit unsere künstlerischen Qualitäten, nämlich Inspiration, Wärme und Präsenz, effektiv und effizient den Wirtschafts- oder Verwaltungslogiken nahe bringen und so die Entwicklung dieser Systeme in Hinblick auf ihre Nachhaltigkeit unterstützen.

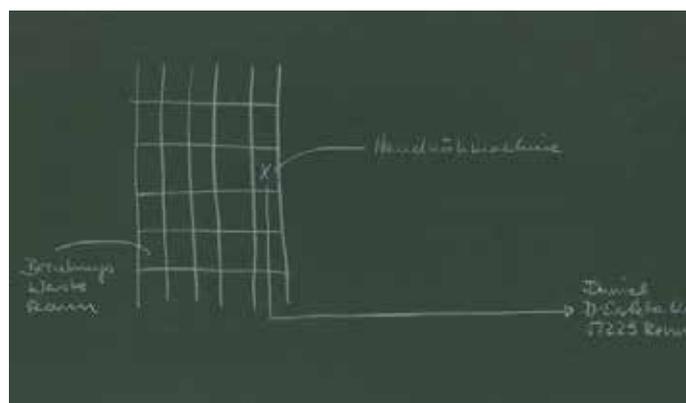


Verlauf:

Im Oktober 2018 haben wir uns mit unseren Mentoren der Informationstechnologie getroffen. Alle vier haben langjährige Erfahrung in ihrem Bereich und kennen dessen Potenziale und dessen Schwierigkeiten. Zu Beginn haben wir jedeN einzeln mit Begriffen aus unserer künstlerischen Arbeit konfrontiert und sie gefragt, was sie mit **Wärme, Präsenz und Inspiration** (siehe Umwandlungsstelle für Wesentliches, CommunityArtWorks 2017) verbinden. Alle empfanden die Auseinandersetzung mit den Begriffen als inspirierend, konnten sie aber kaum der IT zuordnen (später brachten Prof. Hülse die Robotik und deren begrenzte Nutzung im kalten Weltall mit der Wärme und Prof. Heinrichs die Inspiration als Gelingensfaktor für Nachhaltigkeit in Verbindung). Aus den entstandenen Audiomitschnitten haben wir anschließend gemeinsam mit Kathleen Battke das weitere Vorgehen herausgearbeitet.



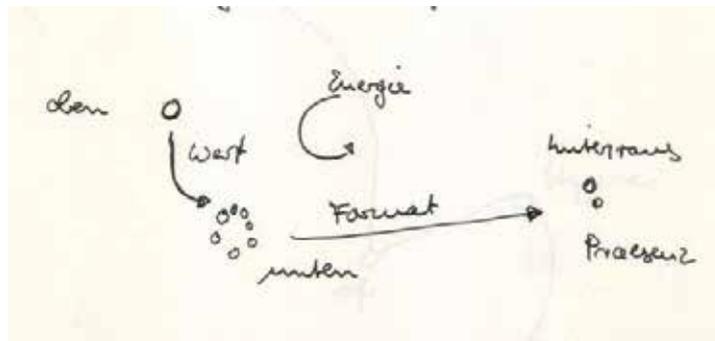
Im Februar 2019 trafen wir uns mit den Mentoren für die Lagerlogistik. Auch hier eröffneten wir das Gespräch mit den Themenfeldern Wärme, Präsenz und Inspiration und wiederum entstanden neue Gedankenräume (wie z.B. eine Umbenennung des Lagerraumes in „Beziehungswarteraum“) allerdings entstanden kaum praktische Assoziationen. Doch aus der Schilderung der aktuellen Problemen der Lagerlogistik, z.B. der vollen Straßen, der zu großen Entfernungen, der Beliebigkeit der Bestellung, usw., konnten wir zum ersten Mal (wiederum gemeinsam mit Kathleen Battke) die oben als Ergebnis genannten drei Begriffsfelder heraushören: **Raum, Kontakt, Tempo**.



Nun hatten wir sehr konkret Möglichkeiten der Zusammenarbeit gefunden und wann immer eine Fragestellung (Herausforderung oder ein Problem) in Bezug auf Tempo, Raum oder Kontakt auftaucht, können wir Angebote formulieren, die unser künstlerisches Wahrnehmen, Denken und Handeln in Kontakt mit wirtschaftlichen Prozessen bringt. Es tauchte aber auch sofort die Frage auf: wenn wir zusammenarbeiten, wie können wir sicher gehen, dass wir ethisch reflektiert bleiben und welche Kriterien sollen wir dafür setzen? Dies und der Zufall führte uns zu dem Themenfeld der Nachhaltigkeit und der SDGs (Sustainable Development Goals). Wir erweiterten unser Mentorenteam und sprachen mit dem Wuppertal Institut und der Leuphana Universität, Lüneburg.

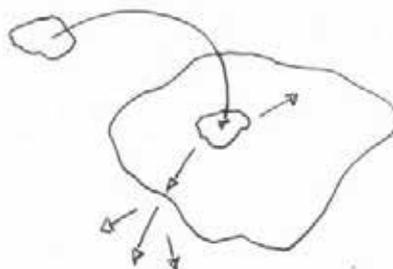
Effektivität und Effizienz:

haben wir immer wieder in Wirtschafts- und Verwaltungszusammenhängen gehört. Dabei waren sie immer wieder auf Ziele wie Gewinnverbesserung, Optimierung, Konkurrenz und Vergrößerung ausgerichtet. Gemeinsam mit unserem erweiterten Mentorenkreis wurde uns klar, dass diese Ziele im Kontext Nachhaltigkeit nicht hilfreich sind und deswegen Effektivität und Effizienz gefühlt unattraktiv werden. Nachhaltigkeit zu entwickeln stellt sich ähnlich komplex, unsicher und unüberschaubar dar wie das Kunstschaffen. Und im Wahrnehmen und Aushalten dieser Faktoren liegen auch künstlerische Effektivität und Effizienz begründet.



Künstlerische Intervention:

Die Präsenz der Künstler*in im kunstfernen Arbeitsalltag könnte so einen Beitrag zu einer planetar nachhaltigen Entwicklung darstellen. In der Fortführung dieses Impulses gelangen wir zu der Forderung: **Jedem System seine Künstler*in!**



Ausblick:

Es geht für uns weiter auf dem Feld der Arbeit. Wie können kunstschaaffend und kunstfern arbeitende Menschen zusammen gestalten und wirken? Hierzu planen wir ein Projekt mit dem Titel **ARbeiT**. Kunstschaaffende werden einen **Raum**, einen Ablauf**Tempo** und verschiedene **Kontaktflächen** vorbereiten, auf denen sie mit Menschen aus unterschiedlichen Arbeitskontexten (Wirtschaft, Wissenschaft, Kultur, Bürgerschaftlichem Engagement) zusammenkommen, sich austauschen und gemeinsam wirken können (Wuppertal 2020).

Mit besonderem Dank an unsere

Mentoren IT:

Dirk Dobiey	Age of Artists gGmbH, vormals Projektleiter SAP
Thomas Köpplin	T-Systems
Stefan Ehrlich	SQL-AG
Sven Schubert	Netcentric

Mentoren Lagerlogistik:

Prof. Dr. Elmar Holschbach	FH Südwestfalen, Organisation und Beschaffung
Prof. Dr. Stefan Liers	FH Südwestfalen, Lagerlogistik
Prof. Dr. Martin Hülse	Universität Bielefeld, Robotik

Mentorin Verschriftlichung:

Kathleen Battke M.A.	Zukunftspioniere GbR, Schreibende, SchreibMentorin
----------------------	--

Erweiterter Mentorenkreis:

Prof. Dr. Harald Heinrichs	Leuphana Universität Lüneburg, Nachhaltigkeit
Prof. Dr. Uwe Schneidewind	Wuppertal Institut, Klimaforschung und Zukunftskunst

Bonn im August 2019, Hoernemann/Walbrodt



Reflex auf den Projekt-Prozess

von Kathleen Battke

*In the field of opportunity
It's plowin' time again
(Neil Young)*

In dieser Handlungsforschung von Hoernemann & Walbrodt (CommunityArtWorks) hatte ich die Gelegenheit, über den ganzen Zeitraum beteiligt zu sein (anders als andere Mentoren, die punktuell interviewt/hinzugezogen wurden). Eingeladen war ich als Wort-affine Mitdenkerin, die die Bewegungs-, InFrageStell- und Gestaltungskunst von H&W und ihren Forschungsprozess mit schreibkünstlerischer Sprachkompetenz ergänzen + auf sagbare Punkte bringen könnte. Bei der Frage, wie Kunst an kunstfernen Orten - in diesem Falle IT, Robotik, Lagerlogistik - wirkungsvoll sein kann, erweist sich die Sprache als begehbare Brücke, die allerdings zunächst von den auf einander treffenden „Fremdsprachen-InhaberInnen“ im Diskurs zu bauen ist. Das Begehen und Durchpflügen von semantischen Feldern kann Denksequenzen hervorbringen, die gerade auf der Basis der Differenzen im Verständnis bzw. Benutzen zentraler Begriffe zu fruchtbarem Austausch, neuen Sichtweisen und EinanderBegreifen führt. Daraus lassen sich TrägerElemente generieren für jene Brücke, die die Felder überspannen hilft. Die Suchbewegung in den Interviews und dann die Filterung in der anschließenden Auswertung des akustischen Materials, an der ich beteiligt war, ergab fünf Begriffe, die die Substanz und das Potenzial zeigen, das Kunstschaffen von H&W mit kunstfernen Arbeitssektoren unserer Gesellschaft ins Gespräch zu bringen:

WÄRME KONTAKT PRÄSENZ TEMPO RAUM

Hier, in diesen mit Assoziationen, fachsprachlichen (scheinbar-)Eindeutigkeiten und feinen Bedeutungsnuancen angefüllten Begriffs-Räumen, zeigen sich genug semantischen Konnektivitäten und zugleich stimulierende Abweichungen, um das Gespräch für beide Seiten interessant zu machen.

Die symbolisch-bildhauerische Arbeit, in der wir diese 5-Begriffe-Skulptur freilegten, war auch für uns neu und selbst ein künstlerischer Prozess:

Die akustische Wiedergabe der aufgezeichneten Interviews, zum Teil komplett, zum Teil in zufällig ausgewählten Sequenzen, gab Impulse für Wort-Dokumentationen, zeichnerische Echos, Farbktionen und Übersetzung von Gehörtem in Bewegung.

Der nächste Filtervorgang war, das so Entstandene zu sichten, Verbindungen zu sehen und sichtbar zu machen, nach der Essenz in der Fülle Ausschau zu halten. So traten die fünf Begriffe schließlich hervor.

Im weiteren Prozess wurden sie

- a) zum Ordnungsprinzip zweier Texte, die ich als Spiegel bisheriger Kontaktflächen zwischen H&W und einzelnen aufgesuchten Feldern verfasste („IT+KUNST=ZEIT.RAUM.KONTAKT“ und „R o b o t i k“), und
- b) zu Saatgut-Stationen bei dem AbschlussWorkshop zum Projekt im Mai d.J., in dem das im Prozess gefundene Material einer gemischten Gruppe von künstlerisch, handwerklich und wissenschaftlich Arbeitenden für einen offenen Umgang im *breaking-fresh-ground*-Format zur Verfügung gestellt wurde.

Ob daraus mehr wird, ist nicht sicher. Allerdings bilden die 5 Begriffe und ihre thematisch-emotionale Reichweite eine bewegliche mehrteilige Brücke - eine Art Ponton-Sequenz -, die ein Wieder-in-Kontakt-Treten zwischen den „fremden Welten“ deutlich leichter macht.

Silvia Jedrusiak - Projektabrechnung „Mentoring Programm“ 2018 - 2019

Sachbericht

Inhaltliches zur Projektdurchführung

Das Mentoring Programm war in vielerlei Hinsicht eine große Bereicherung für unsere Formation und wir sind dem NRW Landesbüro freie Darstellende Künste als auch der Kunststiftung NRW sehr dankbar dafür. Das Förderprogramm ermöglichte es uns, intensiver auf unsere Formation zu schauen, unsere Ressourcen besser auszuschöpfen und neue Kompetenzen zu erhalten.

Dabei haben wir uns mit einigen personellen Änderungen an das eingereichte Konzept gehalten. Wir konnten sowohl das von uns entwickelte „interne“ als auch das „externe“ Mentoring durchführen. Dabei fanden Workshops statt, die von einzelnen Formationsmitgliedern und von extern eingeladenen Experten angeleitet wurden.

Das gegenseitige Mentoring innerhalb unserer Gruppe empfanden wir alle als sehr inspirierend. Dadurch konnten wir die einzelnen Fähigkeiten und künstlerischen Schwerpunkte jedes Einzelnen vertiefter und ohne Produktionsdruck herausarbeiten. Dabei ging es vor allem darum, die unterschiedlichen Arbeitsansätze innerhalb der Formation aufzuschlüsseln und voneinander zu lernen. Diesen Experimentierraum und die Zeit zu haben, aus dem Fundus der eigenen Formation zu schöpfen, erlebten wir als großes Privileg. Der Schwerpunkt lag hierbei im Bereich „Physical Theatre“ und „Performative Kunst“. In den Workshops arbeiteten wir sehr praktisch, probierten Methoden aus, die zentral und wegweisend in unseren unterschiedlichen künstlerischen Laufbahnen sind. Gleichzeitig führten wir Gespräche darüber, welche Künstler*innen, bzw. welche Ansätze uns geprägt haben und wie wir diese verstärkter in unsere Arbeitsweisen einbringen können.

Neben der Fokussierung auf die einzelnen Stärken und Fähigkeiten der Gruppe suchten wir auch nach Impulsen außerhalb der Formation, um neue künstlerische Ansätze sowie KnowHow im Bereich der Vermarktung zu bekommen. Wir luden Experten ein, die in Workshops und Coachings Ihr Wissen weitergaben. Bei den Workshops holten wir uns Künstler*innen aus dem Bereich ‚Physical Theatre und Tanz‘, die jeweils einen Tag lang praktisch mit uns arbeiteten und uns in Gesprächen Einblick in ihre Arbeitsmethoden gaben. Dazu gehörten Frederik Rohn, freischaffender Physical und Tanz Akteur und Jennifer Ocampo, freie Tänzerin und Choreografin.

Neben der praktisch, künstlerischen Weiterbildung in der gesamten Gruppe fanden auch Coachings und Beratungsgespräche im Bereich Vermarktung statt, an denen nur ich als Produzentin und künstlerische Leiterin teilgenommen habe. Heike Diehm, Leiterin von k3 berlin – Kontor für Kultur und Kommunikation, Anne Schneider, Geschäftsführerin des BFDK,

sowie Christoph Rech, leitender Dramaturge des FFT Düsseldorf, konnten mir sehr viele wertvolle Ratschläge, Anregungen und Tipps weitergeben, wie ich mich als Produzentin und künstlerische Leiterin der Formation klarer, greifbarer und überregional präsentiere, bzw. da Fuß fassen kann. Dabei wurden auch meine bestehenden Arbeitsstrukturen als Produzentin und Regisseurin beleuchtet und nach Lösungen gesucht, wie ich Organisation und Verwaltung besser und effizienter gestalten kann.

Schwierigkeiten, die sich während des Mentoring Programms gezeigt haben, lagen hauptsächlich im Zeitmanagement. So habe ich den hohen Organisationsaufwand, der sich für mich als Leiterin des Mentoring Programms ergeben hat, unterschätzt. Die Termin- und Kommunikationsab-sprachen mit der gesamten Gruppe als auch mit den einzelnen Workshopleiter*innen forderte sehr viel an Zeit. Aus diesem Grunde war ich dem LfDK sehr dankbar, dass der Durchführungszeitraum des Mentoring Programms verlängert werden konnte. Meines Erachtens könnte das Mentoring Jahr mindestens über einen Zeitraum von anderthalb Jahren dauern, um in Ruhe Workshops zu planen, bzw. Termine für alle Beteiligten zu finden.

Abschließend kann ich im Namen der gesamten Gruppe sagen: Das Mentoring - Jahr war für uns alle eine sehr wichtige und wegweisende Erfahrung, die wir auf keinen Fall missen möchten. Viele Impulse und Arbeitsmethoden aus dieser Zeit setzen wir in unserer aktuellen Produktion bereist um.

In diesem Sinne nochmals ein großes Dankeschön an alle, die dieses Programm ermöglicht haben!

Anmerkungen zur Projektabrechnung

Weil wir einzelne Workshops personell umstellen mussten, hat sich auch die Formulierung des Kosten- und Finanzierungsplanes geändert. Aus diesem Grunde reiche ich den Soll/Ist Kosten- und Finanzierungsplan in zwei getrennten Dateien ein.

Sollten sich weitere Fragen ergeben, stehe ich gerne per Mail oder Telefon zur Verfügung:

E – Mail: silvia@jedrusiak.eu

Festnetz: 0251 / 39502534

Mobil: 0178 -1720016



**Künstlerischen Forschung
über Tanzstücke in
immersiven
Theaterräumen für ältere
und älteste
Zuschauer*innen**

SACHBERICHT MENTORING PROGRAMM

tanzfuchs PRODUKTION

ZEITLICHER ABLAUF:

1.) 16. – 18. März 2019

Teil 1 **MENTORING – LABOR:**

Mit Mentorin Jessica Höhn in den Räumen von Barnes Crossing e.V. Industriestraße 170, Köln

2.) 28. + 29. März 2019

MENTORING - IMMERSION WISSENSCHAFTLICH / PHILOSOPHISCH

Organisiert von Caspar Schirdewahn, HTW Berlin, DE:HIVE Institut, Immersive Räume

3.) 06. – 08. Mai 2019

Teil 2 **MENTORING – LABOR:** Proben und Performance im Pfliegewerk Bonn - Haus St.

Agnes, Graurheindorfer Str. 151, Bonn

4.) 07. + 10. Juli 2019

MENTORING – IMMERSION AKUSTIK

Mit Mentor Jörg Follert im studio für konkrete musik, Merheimer str.14, Köln

INHALT:

Zu 1.) Teil 1 **MENTORING – LABOR:**

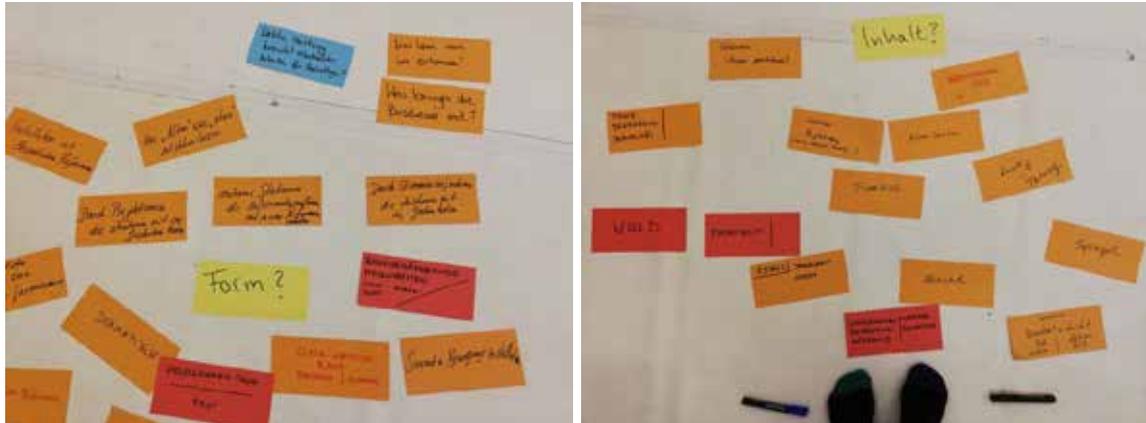
Am ersten Tag hat uns Jessica Höhn neben einer Powerpoint-Präsentation eine umfangreiche Einführung in die Thematik Kunst für ein Hochaltriges Publikum gegeben.



Am zweiten Tag entstand die Idee eine „Performative Praline“ für ein Hochaltriges Publikum zu erarbeiten. Inhaltlich kreisten wir um das Thema Wald (Wald als Ort der Geborgenheit und Mystik, Wald steht für hohes Alter, für wachsen, sterben, verrotten – für den Zyklus des Lebens und Tod, für Frieden und zugleich Abenteuer und ...) Zudem lassen sich zum Thema Wald unterschiedliche Zugänge zu einem immersiven Erleben finden, über z.B.

Geräusche, Gerüche, Visuelle Eindrücke (Videos, die mit Mini-Beamer auf Performer und Zuschauer projiziert werden können), Bewegung/Tanz, Wind, Musik, Sprachen, Geschmack). Am dritten Tag habe wir uns durch Improvisationsaufgaben an die Bewegungsideen herangetastet.

tanzfuchs PRODUKTION



Zu 2.) MENTORING - IMMERSION WISSENSCHAFTLICH / PHILOSOPHISCH

Referent_In	Thema	Technologie
John Kees Tobias Hermann	Narrative VR am Bsp. „Elizabeth“	VR: HMD + Space Tracking
Yannick Pawils	Parametrisierte Bewegung in VR am Bsp. „OVRFlow“ - Tanzspiel in VR	VR: HMD + Space Tracking + am Körper befestigte Tracker als Controller
Anna Schiffels Moritz Steinbeck	Körperliche Präsenz im virtuellen Raum am Bsp. „Q3 - Into the Void“ - Projektionswürfel	VR: Space Tracking durch einen Tracker Projektions-Mapping auf vierleiwandlgen WÜrfel
Jules Pommier	Muskelspannung und Hirnwellen als immersiver Input für VR am Bsp. „FRACTICALITY“	VR: HMD (+ Bitalino – war nicht Aufgebaut)
Leonie Fritsch	Praktische Erfahrung mit der Nutzung von Space Tracking in der Theaterproduktion	VR: Space Tracking
Finn Teichler Simon Dietz Johannes Pich	Space Tracking im Theater am Bsp. „challenge my fantasy – more“ Festivals des Theaters an der Parkaue	VR: Space Tracking Scheinwerfer Formbare Sounds
Prof. Thomas Bremer	Einblick in Transferprozesse des DE:HIVE Institutes und grundsätzliche Erläuterungen zum Thema: Was ist Spiel?	VR/AR/3D/2D/Analog

HMD = Head Mount Display

tanzfuchs PRODUKTION

Teilgenommen haben: Jörg Ritzenhoff, Barbara Fuchs, Jessica Höhn und geladenen die Gäste: Stefan Kraft, André Erlen, Luzia Schelling (Futur3). Die Referenten haben jeweils ihre Projekte in einem Impulsvortrag vorgestellt. Im Anschluss konnten die VR-Technologien/Spiele ausgiebig getestet werden. Abgerundet wurden die zwei Tage in einer gemeinsamen Reflexion über die Philosophie des Spielens – angeleitet durch Prof. Thomas Bremer.

Zu 3.) Teil 2 **MENTORING – LABOR:**

Es wurde folgende szenische Abfolge geprobt und am 08. Mai zwölf Senior*innen mit unterschiedlichen Körperlichen und geistigen Einschränkungen gezeigt:

1. Einlass: Performerinnen (Sonia Mota, Odile Foehl und Emily Welther) projizieren mit Minibeamern auf eine Wand Wald-Aufnahmen (siehe Foto auf Deckblatt des Sachberichts).
2. Waldaufnahmen lösen sich von der Wand, wandert durch den Raum und auf die Hände der Zuschauer*innen.
3. Performerinnen gehen mit den aus den summend „Ein Männlein steht im Walde“ kommt (über Bluetooth von Jessica, Jörg und Barbara) durch das Publikum, dann wird der „Roll-Koffer-Boxen“ auf einen Stuhl abgestellt und das Publikum um ihn herum gruppiert.
4. Jessica, Jörg und Barbara sprechen einen Text über den Wald.
5. Wind- Sound + Performerinnen wirbeln durchs Publikum (auch mit Berührung).
6. Wind verklingt und Übergang ins Arm - Pendel-Thema (mit Tics), Musik „Minimal“.
7. Musikalischen Übergang in die Melodie „Ein Männlein steht im Walde“, Jessica und Barbara singen, Emily, Sonia und Odile tanzen eine synchrone Kombination zum Lied
8. Am Ende die Waldaufnahmen mit dem Minibeamer an die Wand projizieren. ENDE, Verbeugung UND beim Auslass wurde dem Publikum Tannenzapfen überreicht.



tanzfuchs PRODUKTION

Zu 4.) MENTORING – IMMERSION AKUSTIK

Der Komponisten Jörg Follert vermittelte in einem zweitägigen Workshop mit Jörg Ritzenhoff grundlegende neue Entwicklungen in der Sound-Software für immersive Akustik. Hierfür war es notwendig die spezielle Software für immersive Anwendungen „Panoramix by IRCAM“ zu erwerben (<https://forumnet.ircam.fr/product/panoramix-en/>). Entwickelt wurde die Software vom Ircam Institut Paris für allgemeine und experimentelle Lösungen für akustische Kunst. Für den gängigen Theaterbetrieb ist die Schlüsselsoftware „Ableton Live“ (https://de.wikipedia.org/wiki/Ableton_Live) von grundlegender Bedeutung. An den zwei Tagen wurden praktische Anwendungen erprobt und es wurde eine Brücke zwischen der Software „Ableto Live“ zu „Panoramix by IRCAM“ gebaut.

Fazit:

Wir sind mit den Anliegen angetreten, dass wir die Auseinandersetzung mit dem Themenspektrum des Alter(n)s nicht nur für gesellschaftlich relevant, sondern auch für künstlerisch sehr spannend halten. Wir wollten ein künstlerisches Profil für Tanzstücke in immersiven Theaterräumen für ältere und älteste Zuschauer*innen entwickeln. Mithilfe des Mentoring-Programms wollten wir uns mit Expert*innen aus verschiedenen Feldern der Wissenschaft und Kunst austauschen. Unsere künstlerischen Kompetenzen wollten wir ohne aktuellen Produktionsdruck in einem interdisziplinären Dialog vertiefen und sie mit einer nachhaltigen, langfristigen Perspektive in unserer Arbeit einbinden.

Das ist uns geglückt! Das Mentoring-Programm war für alle Beteiligten eine sehr informative und inspirierende Veranstaltung. Die Kontakte, die durch das Programm entstanden sind, werden weiterführend sein. Mit Jessica Höhn steht bereits ein gemeinsames Projekt an.

Die inhaltliche und ästhetische Auseinandersetzung innerhalb des Teams und den Mentor*innen mit dem Fokus auf einem differenzierten und wertschätzenden Altersbild, sowie Zugänge für eine breit angelegte Publikumsstruktur mit körperlichen und geistigen Beeinträchtigungen zu schaffen, übertraf unsere Erwartungen. Wir haben durchweg positives Feedback sowohl von den Betreuungskräften als auch von den Bewohnern bekommen.

Hier noch eine persönliche Rückmeldung meines Kollegen Jörg Ritzenhoff:

„ich wollte eigentlich sagen (vor allen Dingen) wie toll dieses Mentoring für mich war. Das ist für uns (tanzfuchs) super aufgegangen. Die erste Runde in Berlin mit den VR Leuten - war sehr informativ und für uns absolut inspirierend. Wir werden diesen Kontakt warmhalten und nach weiteren Verbindungen mit dem HIVE Institut suchen. Das Mentoring mit hochaltrigen war eine Eröffnung. Wie weit wir in diesem Mentoring gehen konnten, hätte ich nie zu hoffen gewagt. Und das unser Experiment so aufgegangen ist, war schlicht phänomenal. Mein Akustik-Mentoring hatte erhebliche Anlaufprobleme. Ein Kontakt erstarb auf halber Strecke. Das war sehr schade, da ich mir viel von versprochen hatte. Ein zweiter Kontakt

tanzfuchs PRODUKTION

war spannend, aber leider nicht im ersten Halbjahr (2019) zu realisieren. Letztendlich konnten wir meinen Kollegen Jörg Follert gewinnen und es wurden zwei inspirierende Tage mit ihm.

Abschließend: „erkenntnisgewinn“ ist das Stichwort neben „Inspiration“ was für mich dieses Mentoring am meisten kennzeichnet. Ich bin sehr dankbar für die gewonnenen Möglichkeiten. Ein tolles Format. unbedingt weitermachen!“

Biografien der Mentor*innen:

Jessica Höhn (MENTORING – LABOR) Studium der Sozialen Arbeit und Theaterpädagogik Fachhochschule Dortmund, Schauspielausbildung, Weiterbildung zur Kulturmanagerin, Masterstudium Kultur, Ästhetik, Medien an der Hochschule Düsseldorf. Seit 2006 ist Jessica Höhn freiberuflich als Theaterpädagogin (BuT) tätig. Projekte mit Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und Älteren sowie inklusiven Gruppen. Seit 2010 Künstlerin bei Kultur und Schule des Landes NRW und bei Abenteuer Kultur des dm-drogeriemarktes. Seit 2014 Leitung des Leverkusener Seniorentheaterensembles Silberdisteln. Mitbegründerin des Theaters Demenzionen – Inszenierung von Theaterstücken für Hochaltrige und Menschen mit Demenz. Lehraufträge an verschiedenen Hochschulen, Dozentin in der Ausbildung von Theaterpädagog*innen. Jessica Höhn ist Autorin des Buches Theaterpädagogik. Grundlagen, Zielgruppen, Übungen (E.A. Seemann Henschel Verlag). Mitglied in der Bildungskommission des Bundesverbands Theaterpädagogik (BuT) und im Beirat des Verbands für Kunst- und Kulturpädagogik (KKG). Seit 2017 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule Osnabrück/ Standort Lingen im Forschungsprojekt „TIP.De – Theater in der Pflege von Menschen mit Demenz“.

Caspar Schirdewahn (MENTORING - IMMERSION WISSENSCHAFTLICH / PHILOSOPHISCH), Studium der Kommunikationswissenschaften (Universität Erfurt), Philosophie (FU Berlin) und Game Design (HTW Berlin). Mitarbeit bei der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS). Redaktionelle Tätigkeit im Blogging und Studentenradio. Seit 2010 Produktion verschiedener Filme, teilweise mit und für die Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin (DFFB). Seit 2016 Produktion eigener Spielprojekte als Game Design Student. Arbeit am Forschungscluster GAMECHANGER der HTW Berlin zur "Ästhetik von Regelsätzen" (Publikation läuft). Arbeit im DE:HIVE der HTW Berlin im Projekt proto:n zu Netzwerk- und Kommunikationstechnologien.

Prof. Thomas Bremer (MENTORING - IMMERSION WISSENSCHAFTLICH / PHILOSOPHISCH) Studium der freien Kunst an der HfBK Hamburg, 18 Jahre Berufserfahrung in der Medien- und Entertainment-Industrie. Er hat für internationale Einrichtungen (Stiftung Preußischer Kulturbesitz, National Gallery London, u.a.) und Konzerne (Volkswagen AG, Deutsche Telekom AG u.a.) gearbeitet. Er forscht seit 2006 intensiv in den Bereichen Game Studies, Game Technologie und Game Design. Von 2003 bis 2010 war der Professor für Medienkonzeption und Mediengestaltung im internationalen Studiengang Medieninformatik. 2007 hat er das Kompetenzfeldes der digitalen Spiele (heute: GAME CHANGER) an der HTW Berlin aufgebaut. Seit 2010 Professor für Game Design und Studiengangs Sprecher des Studiengangs Game Design, seit 2013 Sprecher des Forschungscluster GAME CHANGER, von 2014 - 2016 Mitglied des Akademischen Senats der HTW Berlin. 2016 Gründung des DE:HIVE Institut.

Jörg Follert (MENTORING – IMMERSION AKUSTIK) Der in Bonn geborene Follert arbeitete von 1994 bis 2003 für den Musiksender VIVA als Screen- und Audio-Designer. Für seine Arbeiten bei VIVA wurde er in den Jahren 1998, 1999 und 2000 vom Art Directors Club ausgezeichnet. Von 1992 bis 1995 spielte er in der Kölner Post-Rock-Band Hallo Bürste. Auf Tomlab erschien 1997 das Projekt-Album Visor mit Stücken von Follert, Jens Massel und Tom Steinle. Im Jahr 1998 erschien sein erstes Solo-Album Wunder des gleichnamigen Projekts auf dem Kölner Label Karaoke Kalk, das rein instrumentale Electronica-Stücke enthielt. Zwei Jahre später erschien das erste Album als Wechsel Garland auf Morr Music. Aus der Zusammenarbeit mit dem japanischen Musiker Sohichiro Suzuki alias World Standard entstand

tanzfuchs PRODUKTION

2003 das Album *The Isle*. 2005 gründete Follert das Musikprojekt *17 Pictures*, dessen selbstbetitelt Album auf *Madeleine* erschien. Im gleichen Jahr produzierte Follert den Soundtrack für den Film *Wahrheit oder Pflicht*. Auch für den Film *Mein Freund aus Faro* komponierte Follert 2007 die Filmmusik. Auf dem 2006 veröffentlichten Album *Easy* spielte Follert mit Bossa-Nova-Klängen und integrierte Gesang, den er mit den befreundeten Sängerinnen Yvonne Cornelius (Niobe) und Natalie Beridze (TBA) aufgenommen hatte. Für Schorsch Kameruns 2009 im Schauspiel Köln uraufgeführtes Theaterstück *M.S. ADENAUER – Die erste antiautoritäre Staatsoper* komponierte Follert die Musik. Im gleichen Jahr komponierte er die Musik zu Sebastian Baumgartens Inszenierung von Michael Bulgakows *Die Flucht* am Staatstheater Stuttgart. Im Jahr 2010 komponierte er die Musik für Baumgartens am Staatsschauspiel Dresden aufgeführtes Theaterstück *Der goldne Topf*, sowie die Musik für die *Penthesilea*-Inszenierung von Felicitas Brucker am Maxim-Gorki-Theater in Berlin. Eine weitere Theatermusik für die freie Theaterproduktion *Agrippina – Die Kaiserin* aus Köln am Schauspielhaus Köln, unter der Regie und Mitwirkung von Suse Wächter, sowie den Musikern Christoph Clöser und Thomas Klein beendete das Jahr 2010. Nach fünfjähriger Pause erschien 2011 mit *Dreams Become Things* ein neues Album als Wechsel Garland.



**Sachbericht
Overhead Project**

**Projekt:
NRW Landesbüro Freie Darstellende Künste / Mentoring-Programm
Mentoring – CIRCUS – DRAMATURGIE – POLITIK**

Das Projekt konnte mit der geplanten eingereichten Konzeption von Overhead Project durchgeführt werden.

In einer dreiteiligen Lecture- und Workshopreihe wurde der aktuell thematische Arbeitsschwerpunkt "Geometrie und Politik" der Kompanie mit drei eingeladenen Mentoren bearbeitet.

Da nicht alle angefragten MentorInnen in dem gewünschten Zeitraum disponibel waren, ergab sich eine andere Mentorenumbesetzung für den jeweiligen Schwerpunkt.

Die Workshops waren aufgeteilt in eine öffentliche Lecture an Tag 1 - an einem jeweils zum Mentor passend ausgesuchten Ort - und in einen halböffentlichen Workshop an Tag 2 für das Kompanieteam (ca. 10 Personen). Für Tag 2 wurde zudem eine begrenzte Gruppe an Kollegen aus der Szene in NRW (ca. 5 Personen) persönlich eingeladen, die kostenlos an dem Workshop teilnehmen konnten.

Somit fand durch die öffentliche Lecture eine Vernetzung mit verschiedenen Kölner Architektur-Orten und eine Sichtbarkeit des Projekts statt. Durch die für den Workshoptag dazu geladenen Kolleg*innen fanden ein "Ressourcensharing" und Möglichkeiten der Vernetzung statt. In diesem konzentrierten Rahmen war Zeit, sich näher kennenzulernen, die Kolleg*innen konnten von dem thematischen Input der Mentor*innen profitieren und wir als Kompanie konnten von der Aussenperspektive der Gäste auf das Thema profitieren.



Alle Workshops waren schematisch gleich aufgebaut:

Tag 1: Am Abend 60 minütige Lecture des Mentors mit anschließender Diskussion und gemeinsamem Abendessen in zwangloser Runde zum Austauschen, Kennenlernen und Vernetzen

Tag 2:

Vormittags: Thematischer Input und Diskussion mit Mini-Vorträgen durch die anwesende Mentor*in und Mitglieder der Kompanie.

Mittags: Gemeinsames Mittagessen zur weiteren Diskussion und Austausch

Nachmittags: Intensive Bearbeitung des Themas in drei verschiedenen Arbeitsgruppen mit anschließender Präsentation und Diskussion

Abends: Spontaner Ausklang

Die drei geladenen Mentoren waren:

David Mulder (Architekt, Amsterdam) und Eva Rodriguez (Philosophin, Amsterdam)
"Designing Democracy"

Ort der Lecture: Haus der Architektur, hdak-Kubus am Josef Haubrich Platz Köln
Workshop: ehrenfeldstudios

Mischa Kuball (Konzeptkünstler, Düsseldorf)

"Public Interaction in forms"

Ort der Lecture: Kyoto Bar - Architekturbüro am Gereonswall
Workshop: ehrenfeldstudios

Alexandre Fray (Circusregisseur, Paris/Amsterdam)

"Flirting with reality"

Ort der Lecture: Bibliothek des ZAK Zirkus-und Artistikzentrum Köln
Workshop: ehrenfeldstudios

**Schlussfolgerung:**

Wir konnten für dieses Projekt inspirierende Mentor*innen gewinnen, die sehr erfolgreich und prägend auf ihrem spezifischen Feld arbeiten und mit jeweils höchst spannenden Vorträgen und Gedanken unsere thematische Recherche bereicherten.

Die angefragten Inputgeber*innen reagierten sehr offen und begeistert auf diese interessante Einladung von uns als Kompanie und beschrieben sich weniger als Mentoren, sondern begriffen diese Form der Zusammenarbeit - speziell im Workshopformat an Tag 2 - als einen inhaltlichen Austausch auf Augenhöhe, der in beide Richtungen sehr anregend war und auch den Grundstein für mögliche zukünftige Kooperationen legte.

Die Grundidee ausgewählte Kolleg*innen aus NRW auch von diesem inhaltlichen Input profitieren zu lassen und gleichzeitig ein näheres Kennenlernen zu ermöglichen, erwies sich als sehr gut und der Reflektion aus sehr verschiedenen Perspektiven war dadurch sehr breit gestreut und intensiv. Der thematisch spezifische Rahmen und die konzentrierte zeitliche Strukturierung ermöglichten auch hier ein sowohl intensives als auch entspanntes Kennenlernen, woraus sich einige Bekanntschaften mit Potential für zukünftiges Zusammenarbeit ergaben.

Inhaltlich kreierten diese drei Veranstaltungen einen immens großen Materialpool für Gedankenstränge und konkrete Ideen für zukünftigen künstlerische Visionen und Stückkonzeptionen, aus dem wir schöpfen können.

Eine inhaltliche Dokumentation der drei Lecture-Workshops findet sich in diesem Blog auf der Website der Kompanie:

<http://www.overhead-project.de/category/geometrie-politik/>

Vortrag

Designing Democracy

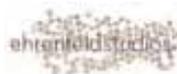
**David Mulder van der Vegt,
Architekt, Amsterdam**



**Köln, 22. Februar 2019 | 19:00 Uhr
hdak-Kubus | Haus der Architektur,
Josef-Haubrich-Hof 2, 50676 Köln**

**Eintritt frei, Vortrag in englischer Sprache
Auf Einladung von Overhead Project
im Rahmen des Projekts „Politik und Geometrie“**

www.overhead-project.de



Vortrag

Reality report – public prepositions

Mischa Kuball, Konzeptkünstler, Düsseldorf



Köln, 26. März 2019 | 18:00 Uhr
KYOTOBAR, Gereonswall 75, 50670 Köln

Eintritt frei
Auf Einladung von Overhead Project
im Rahmen des Projekts „Politik und Geometrie“

www.overhead-project.de



Vortrag

Flirting with reality

Alexandre Fray/Un loup pour l'homme Circusregisseur, Amsterdam



Köln, 28. Mai 2019 | 18:00 Uhr
ZAK Zirkus- und Artistikzentrum Köln
An der Schanz 6, 50735 Köln

Eintritt frei

Auf Einladung von Overhead Project
im Rahmen des Projekts „Politik und Geometrie“

www.overhead-project.de

overhead
project

KUNST
STIFTUNG
NRW

NRW LANDESBÜRO
FREIE DARSTELLENDEN
KÜNDE

ehtenfeldstudio



Workshop "Geometry and Politics"
Cologne, February 22nd / 23rd 2019
 Initiated by Company Overhead Project
 Guests: David Mulder & *Eva Sancho Rodriguez*

SCHEDULE

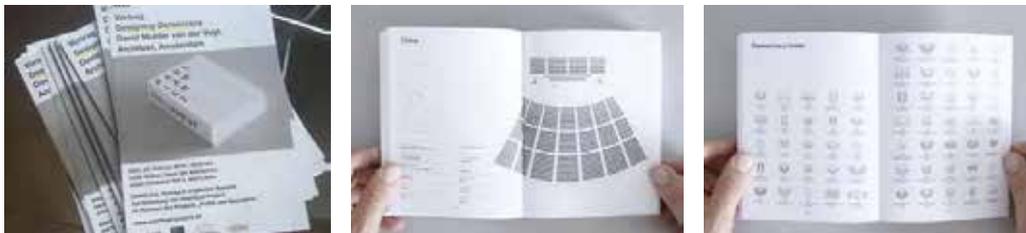
Day 1 | Friday February 22nd | 19:00 – 21:00
 hdak-Kubus / Haus der Architektur, Josef-Haubrich-Hof 2, 50676 Köln

Public Lecture | "Designing Democracy"
David Mulder van der Vegt (Amsterdam)

Public lecture about XML's research into spaces of political congregation. In a 60 min lecture David Mulder van der Vegt will present research and design projects of the offices, including the design for the European Council in Brussels, the art installation Settings, the 'Parliament book' and the interdisciplinary research program 'Designing Democracy' that David Mulder founded and directed at the Sandberg Institute in Amsterdam.

After the lecture there is a Q&A with the audience.

21:30: Dinner at Restaurant Riphahn, Apostelnkloster 2, 50672 Köln
 After the lecture, dinner with workshop group for open exchange and to discuss the next workshop day.



Photos: XML



Photos: XML



Day 2 | Saturday February 23rd | 10:00 – 18:00

Ehrenfeldstudios / big studio, Wissmannstr. 38, 50823 Köln-Ehrenfeld

Workshop topic: the frontal Classroom setting

Guests: David Mulder van der Vegt (Architect), Eva Sancho Rodriguez (Philosopher)

10:00 – 10:30 Introduction by David Mulder of classroom typology as introduced in Parliament Book and exploration of parallels classroom typology as political space and the architecture of the theatre.

10:30 – 11:00 Presentation by Tim Behren of trilogy 'Geometry and Politics' and first ideas for future project based on classroom typology

11:00 – 11:30 Presentation by Eva Sancho Rodríguez of reading materials.

Short Break

11:45 – 13:15 Brainstorm of different directions to approach the setting of the Classroom for imaginative performances. The brainstorm should lead to three 'scenarios' / options for the layout of the space.

13:15 – 14:00 *Lunch at Café Goldmund, Glasstraße 2, 50823 Köln-Ehrenfeld*

14:00 – 16:30 Group divided in three groups that each explore / develop further one of the three scenarios.

17:00 – 18:00 Presentation and discussion of the three concepts.
Conclusions

Workshop participants:

Team and collaborators of Overhead Project and an invited group of colleagues, see list

Info: A short reader is distributed in advance by Eva Sancho Rodríguez

hdak-kubus: <https://www.hda-koeln.de/profil/>
 ehrenfeldstudios: <http://www.ehrenfeldstudios.de/>
 XML Architecture: <http://www.parliamentbook.com/>
 Overhead Project: <http://www.overhead-project.de/>

Das Projekt „Politik und Geometrie“ wird im Rahmen des Mentoring-Programms durch die Kunststiftung NRW und das Landesbüro Freie Darstellende Künste e.V. gefördert.



overhead
project

**Mentoring-Workshop Project „Geometrie und Politik“
Cologne, March 26th / 27th**

Initiated by Company Overhead Project

Guest: Mischa Kuball, Conceptual artist (Düsseldorf)



Kyoto Bar

Day 1 | Tuesday March 26th | 18:00

Kyoto Bar, Gereonswall 75, 50670 Köln

*Public Lecture „public interaction in forms“
Mischa Kuball*

Public lecture about spatial settings and prepositions of spaces in public intervention projects by Studio Mischa Kuball. In this 50 minutes lecture the conceptual artist Mischa Kuball will present a.o. his projects „agora/arena“ (Bochum) and „public square“ (Thesssaloniki) in the frame of his long-term conception „public prepositions“. He will focus on his conceptual tactics of approaching spaces as a space for itself, his approaches to call bodies into action and how to think the medium of light as a guide to discover a space.

After the lecture there is a Q&A with the audience.

20:00 - 22:00 Dinner

After the lecture, dinner with workshop group for informal exchange and discussion



Studio Mischa Kuball, Public preposition

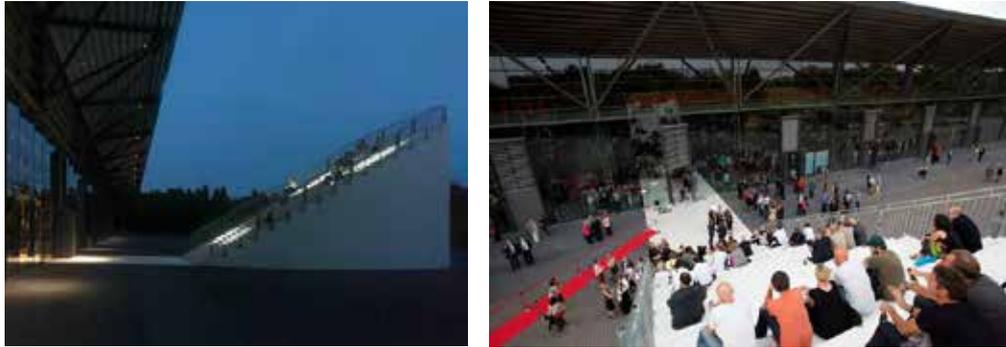


Foto: Rainer Schlautmann, Oberhausen | Achim Kukulies, Düsseldorf

Day 2 | Wednesday 27th | 10:00 – 14 | 15 - 18:00
Ehrenfeldstudios, Wissmannstr. 38, 50823 Köln

Workshop focus: „reality report - spatial prepositions“

Guest: Mischa Kuball (10:00 - 14:00)

10:00 – 10:40:

Overhead Project Team presents his research in the frame of the long-term project „Geometry and politics“

10:40 - 11:20

Reaction/ Focus Input by Mischa Kuball on his tools for research & concept, his ideas and experiences with frontal settings and thoughts about congregation spaces.
Presentation of the Reader Material

11:20 - 12:00 Discussion

Short break

12:15 - 13:45

Brainstorm of different directions to approach the frontal setting for imaginative performances. Inside a conventional theatre space or on specific locations. The brainstorm should lead to three 'scenarios' / options for the approach.

Second part of the day, without Mischa Kuball:

14:00 - 15:15

Lunch at Café Goldmund, Glasstraße 2, 50823 Köln-Ehrenfeld

15:15 – 16:45

Group divided in three groups that each explore / develop further one of the three scenarios.

17:00 – 18:00

Presentation and discussion of the three concepts. Conclusions

Workshop participants:

Team and collaborators of Overhead Project and an invited group of colleagues

Info: A short reader is distributed two weeks in advance by Mischa Kuball

Mischa Kuball: <http://www.public-preposition.net/projects/bochum/>
<http://www.public-preposition.net/projects/thessaloniki/>
<http://www.mischakuball.com>

Overhead Project: <http://www.overhead-project.de>

Ehrenfeldstudios: <http://www.ehrenfeldstudios.de/>

Kyoto Bar: <https://kyotobar.wordpress.com> | <http://schilling-architekten.de>

Short Bio Mischa Kuball

*1959 in Düsseldorf /DE, lives and works in Düsseldorf /DE.

Mischa Kuball, conceptual artist, has been working in the public and institutional sphere since 1977. He uses light as a medium to explore architectural spaces as well as social and political discourses and reflects on a whole variety of aspects from sociocultural structures to architectural interventions as well as emphasizing or reinterpreting their monumental nature and context in architectural history. Public and private space merge into an indistinguishable whole in politically motivated participation projects, providing a platform for communication between the audience, the artist, the work itself and public space.

Since 2007 Mischa Kuball has been a Professor for public art at the Academy of Media Arts, Cologne, and associate professor for media art at Hochschule für Gestaltung/ZKM, Karlsruhe. Since 2015 he has been a member of the North Rhine-Westphalian Academy of Sciences, Humanities and the Arts, Düsseldorf. In 2016 he was honoured with the German Light Award.

Das Projekt „Politik und Geometrie“ wird im Rahmen des Mentoring-Programms durch die Kunststiftung NRW und das Landesbüro Freie Darstellende Künste e.V. gefördert.

overhead
project

KUNST
STIFTUNG
NRW

NRW LANDESBÜRO
FREIE DARSTELLENDEN
KÜNSTE

ehrenfeldstudios

**Mentoring-Workshop Project, #Architecture #Violence #Politics
Cologne, May 28th / 29th 2019**

Initiated by Company Overhead Project
Guest: Alexandre Fray (Amsterdam) / Cie Un loup pour l'homme

Day 1 | Tuesday May 28th | 18:00 – 20:00

ZAK Zirkus- und Artistikzentrum, An der Schanz 6, 50735 Köln-Riehl

Public Lecture „Flirting with reality“

Alexandre Fray, performer and artistic director of company „Un loup pour l'homme“, shares his perspective on circus, physical architecture and his conceptual approaches within specific stage settings.

The public lecture is a personal reflection about circus as an art of action, what the circus body represents and the relationship between reality and illusion.

After the lecture there is a Q&A with the audience.

20:30 Beer at „Café Weltempfänger“ in Köln-Ehrenfeld / U Piusstrasse

After the lecture, dinner/beer with workshop group for informal exchange and discussion.





Day 2 | Wednesday May 29th | 10:00 – 18:00

Ehrenfeldstudios, Wissmannstr. 38, 50823 Köln

Workshop topic: Physical presence on stage / Violence with care

Guest: Alexandre Fray / Cie Un loup pour l'homme

- 10:00 – 13:00 Experimentations on physical presence on stage. Using games models and sport strategies.
Role of the eyes
Relation in between score and improvisation.
- 13:10 – 14:10 Lunch at Café Goldmund
- 14:15 – 18:00 Exploring the scale in between care and violence.
Limits.
Care/ trust/ obedience / abuses.

19:30

After the workshop, dinner and open evening for exchange

Workshop participants:

Team and collaborators of Overhead Project and an invited group of colleagues

Ehrenfeldstudios Köln: <http://www.ehrenfeldstudios.de/>

Cie Un loup pour l'homme: <http://unloupourlhomme.com>

Overhead Project: <http://www.overhead-project.de/en/>

Das Projekt „Politik und Geometrie“ wird im Rahmen des Mentoring-Programms durch die Kunststiftung NRW und das Landesbüro Freie Darstellende Künste e.V. gefördert.



Workshop "Geometry and Politics"

Cologne, February 22nd / 23rd 2019

Initiated by Company Overhead Project

Guests: David Mulder & Eva Sancho Rodriguez (Amsterdam)

Participant list:

Tim Behren (Köln)
 Simon Bauer (Berlin)
 Charlotte Ducouso (Brussels)
 Eric Eggert (Köln)
 Susanne Schneider (Köln)
 Mijin Kim (Köln)
 Leon Börgens (Brussels)
 Silvia Ehnis (Köln)
 Jari Ortwig (Köln)
 Jenny Patschovsky (Köln)
 Anna Menzel (Au, near Köln)
 Guido Preuß (Bonn)
 Phillip Schaus (Düsseldorf)
 Georg Blokus (Köln)
 Jascha Sommer (Köln)

Short Biographies

Guests

David Mulder van der Vegt is one of the founders of XML, an Amsterdam based architecture office founded in 2008. The work of the office is fueled by a research-driven approach that turns a careful analysis of a project's core challenges into the driving force of design. XML is internationally known for creating innovative designs that tailor buildings and cities to contemporary life such as the design for the United Nations office tower 'United Natures' and the Hong Kong art space 'Art Square'.

Since 2010 spaces of political congregation have been part of the office's ongoing preoccupation. In 2016 XML published the book 'Parliament' that compares the plenary halls of the parliaments of all 193 United Nations member states. Early 2016, XML in collaboration with Jurgen Bey realized a new interior for the European Council in Brussels, as part of the Dutch Presidency of the European Union. Between 2014 and 2016 David Mulder van der Vegt directed the interdisciplinary master research program 'Designing Democracy' at the Sandberg Institute in Amsterdam.

Eva Sancho Rodriguez is a doctoral researcher at the Amsterdam School for Cultural Analysis (UvA). Her research examines contemporary conceptions of political apathy and engagement. The methodology combines theoretical perspectives, ranging from Romantic philosophy and contemporary critical theory, with analysis of modern works of film and literature.

Overhead Project Team

Tim Behren received his contemporary circus education in 2006-2009 at Ecole Supérieure des Arts du Cirque (ESAC) in Brussels, where he founded the Overhead Project label together with Florian Patschovsky. Seven years later he followed the study-extension "Dramaturgie Circassienne" at the Centre National des Arts du Cirque (CNAC) in Chalons-en-Champagne.

As a scholarship holder of Dance Dialogues Africa, he was invited by tanzhaus nrw to the choreography laboratory "trois/trois" in Senegal in 2014. In 2017 he is a member of the jury commission at the Codarts Circus Arts University in Rotterdam as well as of the scholarship committee for contemporary circus authors of the Société Suisse des Auteurs (SSA). For the choreography Master of the Fontys and Codarts University Tilburg/Rotterdam he is a student coach and freelance lecturer. Tim Behren is also actively involved in the recognition of the contemporary circus in Germany and co-founder of the network and information centre Initiative Neuer Zirkus e.V. (INZ).

Simon Bauer lives and works in Berlin. Initially he studied double bass in Berlin at the HfM Musik "Hanns Eisler", composition in self-study and participated several times in courses at the "School for Improvisational Music" in New York and Oslo. After working as an instrumental musician for a long time, he is primarily concerned with staging concepts that are in direct exchange with music. Together with choreographer Reut Shemesh, choreographer Vincent Bozek and Overhead Project he develops music for their pieces. With Hans Unstern, he builds instruments for his concerts and develops staging concepts that make musical and artistic processes visible. With the label SCHUBERT KRAHL BAUER he works on formal languages that deliberately do not focus on a single genre.

Charlotte Ducouso comes from the visual arts and develops works for the public space with a focus on lighting design and scenographic installations. She is part of the collective "La Grande Tombola", which sees itself as a creation platform for pluridisciplinary works, with artists from the fields of video, visual arts, music, light and sound technology, web design, theatre, performance. Charlotte Ducouso was involved in the installation "La rose des vents", the interactive sports event "World fluorescent stone skipping championship" and the exploration march "Space Camping". She lives in Paris and Brussels and creates with Overhead Project for „Surround“, „My Body is Your Body“ and „BRUDER“.

Eric Eggert is philosopher and musician. He is interested in the intersection of ethical and aesthetic discourses. He has worked in various projects as a composer, dramaturge and/or philosophical accompanist, among others with Josefine Patzelt ("Detour Maps"), flies&tales ("One must still know how to disappear", "none of us", "expecting light"), Overhead Project ("Surround"), Michael Baumann and Josefine Patzelt ("Wicked Watches"), Sergiu Zorger ("Into the night") and premiered his production "Das Wesen der Ferne" in 2017. He collaborates closely with Overhead Project as a dramaturgical and philosophical companion since 2017.

Susanne Schneider began her training of contemporary dance in 2007 in Barcelona. In July 2014 she finished her BA at the Hochschule für Musik und Tanz Köln/ZZT in Cologne. She worked as a dancer/performer among others with Ivan Perez, Sarah Wookey, Didier Théron, Willi Dörner, Georg Reischl, Michael Steinbusch, Rafaële Giovanola (Cocoondance) and Özlem Alkis. She has been a scholarship holder of the Studienstiftung des deutschen Volkes since 2013 is permanent member of Cocoondance and works regularly with Overhead Project. Currently she is studying in the master program "Comparative Dramaturgy and Performance Research" at Goethe University Frankfurt.

Mijin Kim born in South Korea now lives and works in Cologne. Here she received her Bachelor's degree in 2016 from the Centre for Contemporary Dance (ZZT) at the Hochschule für Musik und Tanz. She is already working with Overhead Project on her second production and dances in projects by Emanuel Gat and Michael Löhr, Shumpei Nemoto, Dwayne Holliday, Kazue Ikeda and Jung Chan and Sorn. As co-founder of the Cologne-based dance collective TachoTinta, she conceived and choreographed her own pieces, which have been invited to several festivals in South Korea and Germany. In her works with titles like "Re: moment" and "sens(e):or" Mijin Kim is interested in new technologies and the visual arts.

Leon Börgens began his studies at the Carampa Circus School in Madrid and finally continued at the Ecole Supérieure des Arts du Cirque (ESAC) in Brussels. Here he specialized in hand-to-hand acrobatics and graduated in 2017 (B.A.). Since then he has been working in duo with Leonardo García under the name "LeonLeo". Since 2018 they have been working together with the dance/circus company Overhead Project in Germany. In recent years they have performed in circus, theatre and dance projects for Roberto Magro, Charlie Dégotte and Catherine Diverrès. Leon Börgens also works in other projects such as the production "Ting!" by Scapino Ballet Rotterdam and is part of the circus collective Captain Sugar.

Silvia Ehnis Perez Duarte is a Mexican dancer and choreographer living in Cologne, Germany. Her current work develops in several layers: a research project about the "Default-Settings" of encounters during the creative process in performing arts / a choreographic playground where different cultural approaches to the relationship to death coexist in one tight place / a recent interest for labyrinths as spaces where imagination and reflection meet. She is co-artistic director of TachoTinta. She is currently following the master studies Szenische Forschung in Bochum.

Jari Ortwig is a freelance curator and production manager working at the interface of contemporary art, performance and dance, e.g. with the exhibition series "Performance, Collaboration, Process" at Quartier am Hafen, "out of shape" at Maschinenhaus Essen, with the research performances materials I, II, III, Simone Forti – sound move" at Kunstmuseum Bonn etc. Currently she is production manager of Overhead Project, MichaelDouglas Kollektiv and researches on topics like artistic processes, social choreography, embodiment, authentic voice etc.

Jenny Patschovsky is chairwoman of "Initiative Neuer Zirkus", the German lobby group for Contemporary Circus. After completing her Master's degree in Art History and Musicology she managed the Labor Cirque Research, a research project for interdisciplinary staging in the circus. Jenny is also founder and manager of Atemzug e.V., the Cologne based company for contemporary circus. Together with her colleague Cox Ahlers she is again curating the circus program for the Festival of Bauhaus Stiftung Dessau in 2019.

Colleagues / Collaborators:

Anna Menzel // thinking: currently writing a PhD (working title: „listening to the other (with)in the law“ in the field of law and philosophy at the Goethe university of Frankfurt // dancing: practice and research in contact improvisation // politics: living in a commune with the aim to create space for freedom in anarchism & solidarity

Guido Preuß: As a son of a teacher and a radioastronomer, a studied musician and dancing/moving dramaturge (mostly in productions of the contemporary dance label Tanzwerke Vanek Preuß, which my partner Karel Vanek and I founded) on the one hand and as a choirmaster on the other I feel professionally attracted by the fruitful encounter of pre-given structure and living bodies. In my dance pieces I try to connect and investigate the simplicity and depth of elementary sensorial questions with the evolving complexity of social-mental-physical-emotional experience/ power / sound / atmosphere and movement. As a choirmaster I deal a lot with arranging the formation of singers along the coordinates of sound (physics) and optics. To teach or lead 30-40 Singers is always a little bit like dancing in a parliament and it may contain traces of democracy

Phillip Schaus: As coordinator for iDAS NRW (International Dance Artist Service) Philipp Schaus contributes in the artistic and administrative development of choreographers and dancers from NRW in terms of training, touring, networking, visibility and cooperation. As researcher of dance and performance art he is interested in the correlations of postmodern affective societies and performance art especially in work of Anne Imhof. As dramaturg he is currently working on a project with onlinetheater.live, the world's first theatre in the internet.

Georg Blokus (presence still to confirm)
born in 1987 near Gdansk, lives in Cologne and works as psychologist, theater director and political artist-organizer. He was artistic director of the »Youth Academy of the Arts of the World« from 2014 until 2016. In 2017, he initiated the »Schule der politischen Hoffnung« with friends in Cologne, an independent initiative that opens and stimulates a transnational creative space with the aim of unlearning political powerlessness through discourse and action.

Jascha Sommer (only present for Day 1 lecture & dinner)
Working as Performance- and video artist in Cologne. He is artistic director of the mobile academy „Cheers for Fears“. He studied Literatur- und Theaterwissenschaft and Szenische Forschung at Ruhr-Universität Bochum and at the Université Paris X Nanterre La Défense. Currently he is doing his post-graduate studies at Kunsthochschule für Medien in Köln.

www.overhead-project.de

Das Projekt „Politik und Geometrie“ wird im Rahmen des Mentoring-Programms durch die Kunststiftung NRW und das Landesbüro Freie Darstellende Künste e.V. gefördert.

overhead
project

KUNST
STIFTUNG
NRW

NRW LANDESBÜRO
FREIE DARSTELLENDEN
KÜNSTE

ehrenfeldstudios

#1 Mentoring w/ David Mulder van der Vegt (XML)

LECTURE



„Depending on whether members of parliament are positioned ‘at arm’s length’ from each other (United Kingdom), five meters apart (Denmark), or fifteen meters apart (Germany), the debate in each hall evolves in a wholly different atmosphere. Clearly, the architecture of a parliament’s interior plays a significant role in the ways in which the nation’s political culture is manifested.“

(XML)

Mit seinem Vortrag im Kubus *Haus der Architektur Köln* eröffnete David Mulder van der Vegt unsere Mentoring-Serie *Politics & Geometry*, gefördert vom Landesbüro Freie Darstellende Künste e.V. sowie der Kunststiftung NRW. Die Mentoring-Serie beginnt jeweils mit einem öffentlichen Abendvortrag und wird am nächsten Tag in kleiner Runde im Workshop-Format fortgesetzt.

Interessant Projekte [XML](#):

- (1) Aufenthaltsraum EU-Parlament
- (2) Wasser-Spender (*water bar*)
- (3) De Appel Arts Center: Markierungen am Boden

GESCHICHTE

Theater von Syrakus: Politik findet im Theater statt → erst Darstellung moralischer Dilemma z.B. in Tragödien, am selben Ort finden aber auch Abstimmungen statt

Semi-Circle wurde im 19. Jhd. im Neo-Klassizismus eingeführt

- ideologisch an direkter Demokratie der griechischen Polis orientiert

- architektonisch am römischen Theater orientiert

(→ röm. Theater ist nicht in offener Landschaft, sondern ein geschlossenes Gebäude)

GEDANKEN

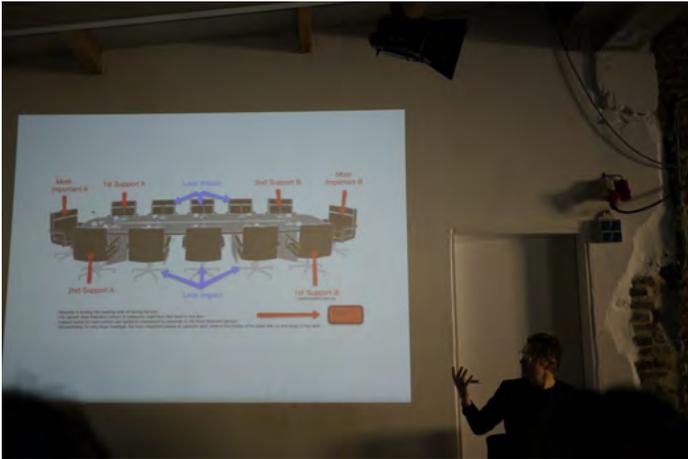
- das Parlament ist auf eine Außen bezogen: den Platz, auf dem es steht; die Straße; das Viertel; die Stadt ...
- der Ort des Parlaments *innerhalb* des Parlamentsgebäudes ist interessant. In der russischen Duma fast wie ein Labyrinth ...
- Schwedisches Parlament: nicht nach politischen Richtungen geordnet, sondern nach Geographie
- Straßburger Parlament ist wie ein TV-Studio eingerichtet → Medien und Demokratie
- Obwohl das Parlament *der* öffentliche Raum ist (oder der »Kern« der demokratischen Gesellschaft), ist er sehr schwer zugänglich.
- Parlament in Bonn komplett nach demokratischen Prinzipien entworfen: es gibt z.B. keine Schrauben, da es in Demokratie nicht um Macht geht
→ die Frage, welche Kraft welches Narrativ hat, lässt sich auch auf den performativen Raum übertragen
- Wo finden die Entscheidungen / wichtigen Debatten statt? → Kleinere Büros etc.

Interessant für David: Von den Teilnehmer*innen kamen viele Anmerkungen in Bezug auf Komfort, Materialität der Sitze, vorgegebene Performativität durch Raum-Anordnung

(Beispiel: Niederländisches Parlament – so gebaut, dass die sprechende Person vorne schwer zu verstehen ist)

WORKSHOP





Auch wenn die Verteilung statisch wirkt, gibt es viele Abstufungen in der Hierarchie.

Interessant: die Back-Up – Bänke (nicht nur das Verhältnis Sprecher*in ↔ Publikum wichtig, sondern auch die Reihe hinter dem/der Sprecher*in als performativer Support)



□□□□

□

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

(Symmetrie und Achsen wichtig bei Raum-Aufteilung)

Klassenraum: eher Konferenz-Stil; **Konsumieren und Verteilen von Informationen**

Klassenraum kommt qua Architektur vom Theater

Auch wichtig: Wie kommt man zu diesem Raum *innerhalb* des Gebäudes?

Autoritärer Gestus: Irritation, Vertikalität, Kontextualisierung / Framing, Abstraktion, Verlassen der Komfort-Zone

Ähneln Kino / *cinematic apparatus*: Macht der Verkörperung, Blick bewegt sich mit Kameras

→ autoritäre Figuren lassen sich als „Avatare“ denken, gleichzeitig ist es auch ein „Genuss“, sich von dieser „Virtualität“ zu distanzieren

(Hat das autoritäre System auch etwas damit zu tun, über die Virtualität Anteil an der Macht zu haben? Will man einen autoritären Führer, weil man dann selbst, zumindest in der Imagination, mächtig ist?)

GEDANKEN / ANSTÖßE

- Autoritäre Tools: Komfort anbieten im Austausch gegen Machtlosigkeit (in den letzten beiden Stücken war der Fokus eher auf Destabilisierung)
- „amplifying stereotypes“
- Gropius: Gesamt-Theater → veränderbare Architektur
- Klassenraum als Kontrollgesellschaft
- wie verändert eine neue Idee von Bildung das Klassenzimmer?
- Wenn wir über das Klassenzimmer sprechen, sprechen wir nicht über unsere Gesellschaft – in Teilen sprechen wir aber schon über unsere Gesellschaft. Was genau ist unser Verhältnis zum Klassenraum, welche Funktion hat er im Narrativ?
- David: „Its very much about deconstructing space.“



GRUPPEN

1. Gruppe *forced intimacy*

Die Teilnehmer*innen wurden „Yes or No“ gefragt ohne Erklärung.

Bei Yes: Instruktion für das Spiel; Bei No: keine Instruktion

Spiel: Im Kreis laufen, bei Blickkontakt vor die andere Person knien, so lange man mag.

Dynamik: unterschiedliche Situation, oft knien Beide (weil auch nur 1 Person sich für NO entschieden hat)

Stichworte: Blick & Macht, Vertrauen, Sicherheit

2. Gruppe *performing architecture*

Das Resultat der Arbeit war hier eine Liste an Anforderungen, die ein potentielles Bühnenobjekt haben müsste:

leicht, damit man es stapeln kann; stabil genug, damit man darauf stehen kann; sicher genug, dass es umfallen kann; Kopfhörer, um jeweils Geschichten zu hören; Sensoren, die erkennen, ob man die Objekte umstellt ...

Eine Idee: Verschiedene Menschen aus verschiedenen Ländern zu interviewen, wo sie im Klassenraum am liebsten gesessen haben, und warum. Erfahrung mit dem Raum. Die Geschichten dann am jeweiligen Ort im Raum über Kopfhörer hörbar.

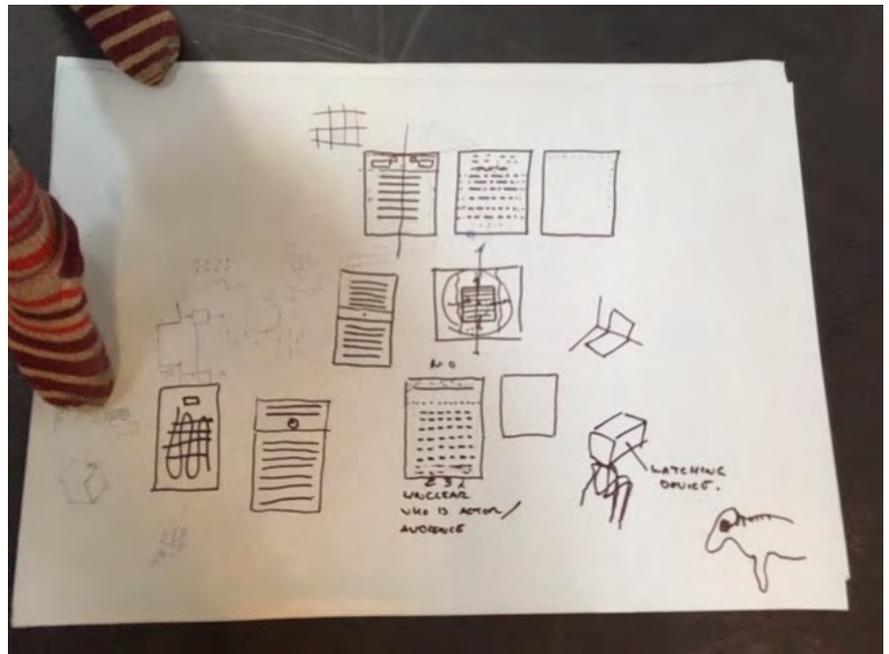
Stichworte: bewegliches Bühnenbild, interaktiv, Klassenraum vs Parlament, Installation



3. Gruppe



Hier wurde mit den Blick-Achsen des Raumes gespielt, indem zwei „Fronten“ etabliert wurden.



#2 Mentoring w/ Mischa Kuball

LECTURE

In der Lecture führte Mischa Kuball durch die Prozesse seiner verschiedenen Werke – von [Megazeichen](#) (1990) bis hin zu neuesten Arbeiten. Der Akzent lag vor allem auf Interventionen im öffentlichen Raum.

Für uns ergeben sich dadurch vor allem Fragen, die über das »Stück« hinaus gehen:

- Wie kann man Leute aktivieren?
- Wie kann man im Kontakt bleiben mit dem Publikum?



→ *Angebote schaffen, die ein neues Pattern erzeugen*

- Wie viel Öffentlichkeit braucht ein Stück? Wie viel Öffentlichkeit entsteht von Allein?

→ Aufmerksam entsteht auch von selbst und kann dann neu geframed werden

Verantwortung in den Öffentlichen Raum tragen

Die Aktionen scheinen vor allem von den Energien zu leben, die man benötigt, um sie in Gang zu setzen: Die Gespräche mit den Anwohner*innen, die Logistik (in der wiederum Akteure gebündelt werden), die Verbindung von Menschen, das Zirkulieren-Lassen von Ideen.

Wie lässt sich eine Zone der Verantwortung erzeugen?

Wie können darin Dynamiken entstehen?

WORKSHOP

Auf dem Bücher-Tisch in der Mitte des Studios liegt unter anderem der Band *Öffentlichkeit und Erfahrung. Zur Organisationsanalyse von bürgerlicher und proletarischer Öffentlichkeit* von Oskar Negt und Alexander Kluge. Der Titel trifft – bis auf diese Sache mit dem Bürgertum und den Proletariern – schon ganz gut die Grundfragen dieses Workshops: Wie lassen sich Erfahrungen von Öffentlichkeit organisieren? Wie entsteht Öffentlichkeit? Wie lassen sich die Formen der Organisation von Öffentlichkeit als Erfahrungsräume beschreiben und dekonstruieren?



der Organisation von Öffentlichkeit als



Unsere grundlegende Fragen waren daher:

- Wo fängt ein Stück an ?
- Wo hört ein Stück auf ?
- Wie können „gewöhnliche“ Objekte des Theaters überschrieben werden: das Programmheft als Score, das Ticket als Anweisung etc.?



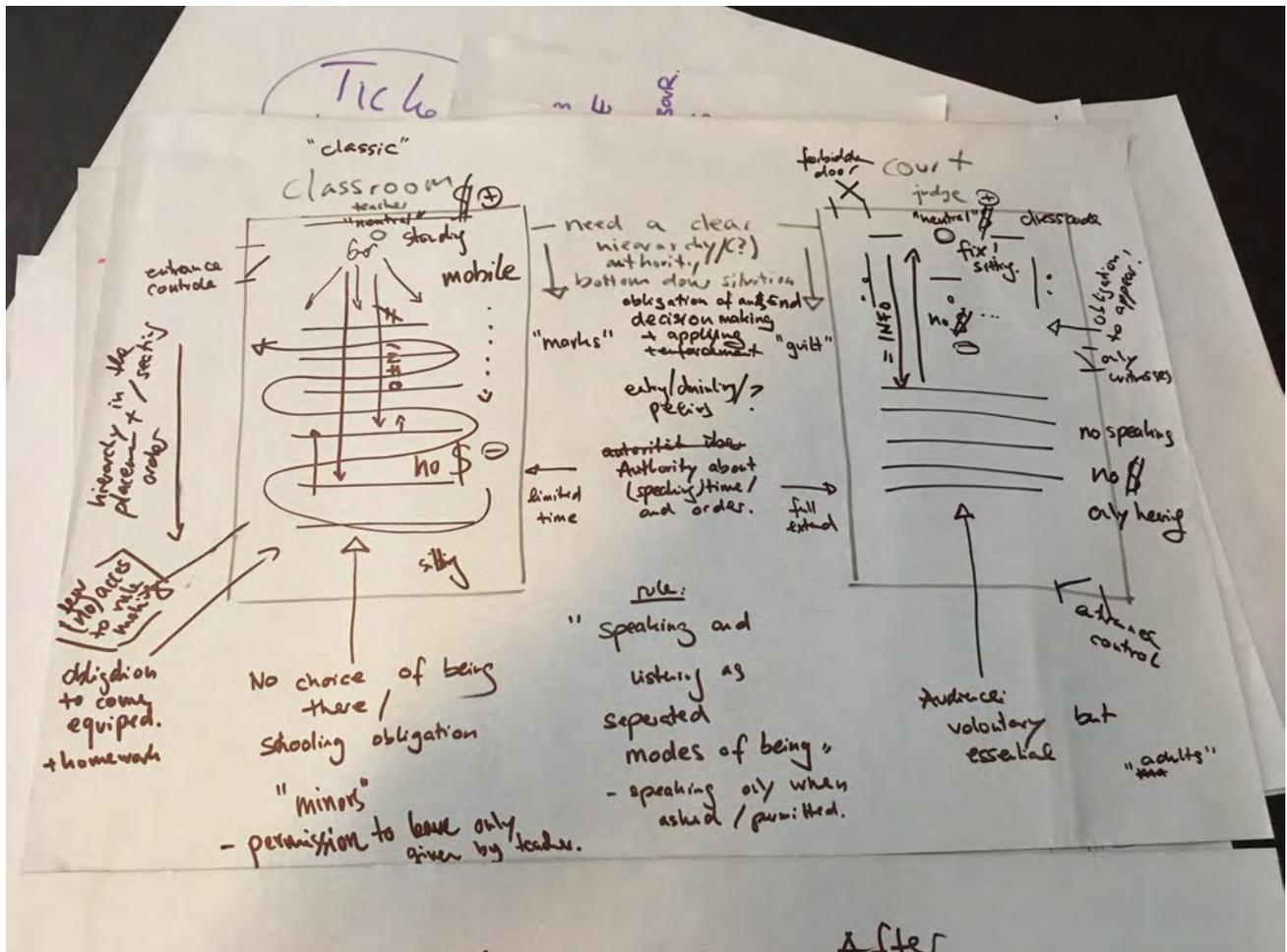
→ **Was sind die Regeln des Raumes?**

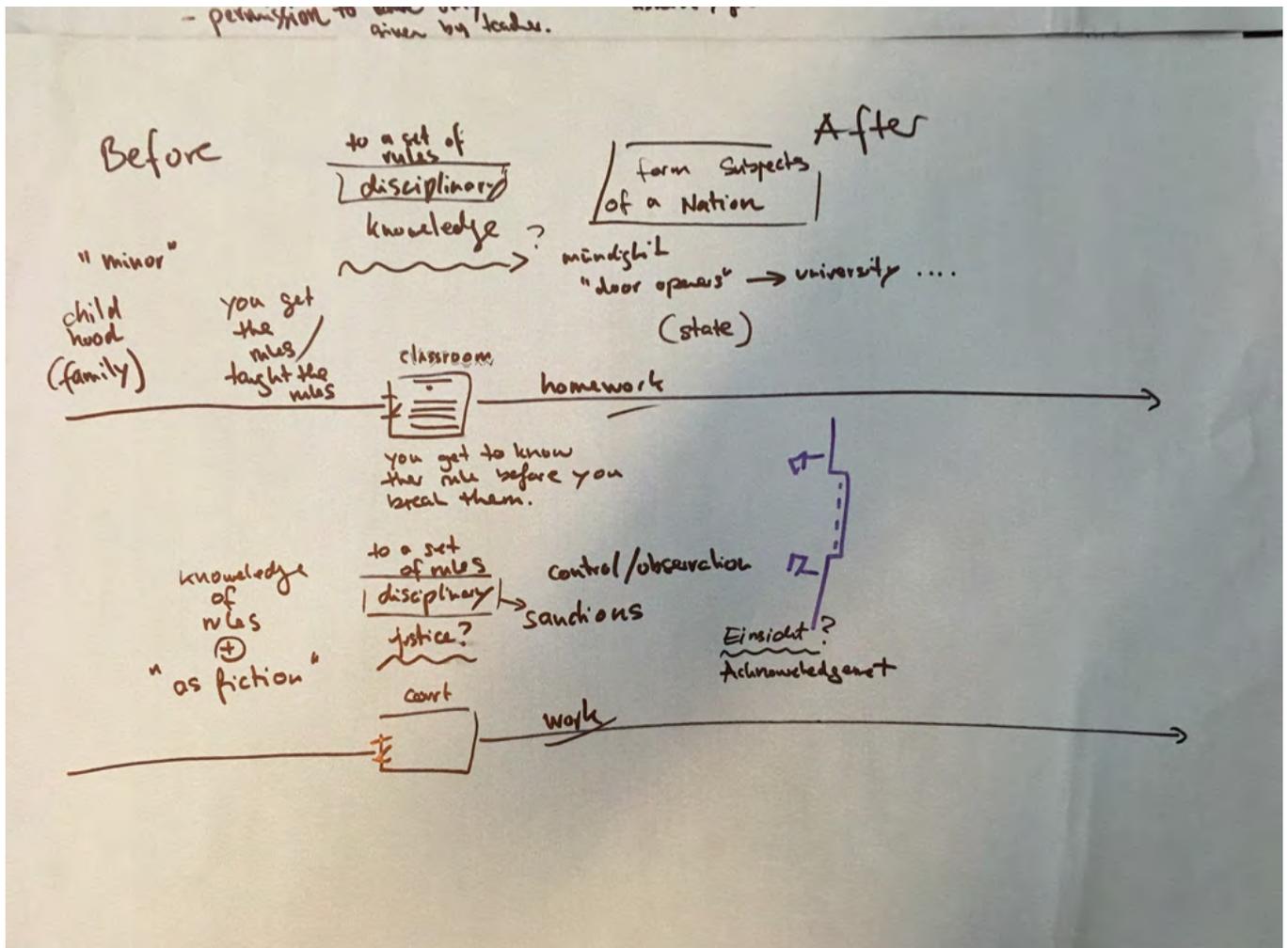
Wie auch in dem ersten Workshop mit David Mulder haben wir die erste Hälfte des Tages für kleine Präsentationen und konzentrierte Gespräche genutzt, um in der zweiten Tageshälfte in Gruppen zu arbeiten.



1. Gruppe

Aufgabe: Wie lassen sich die (räumlichen) Regeln aus dem Gericht oder dem Klassenzimmer auf das Theater anwenden?



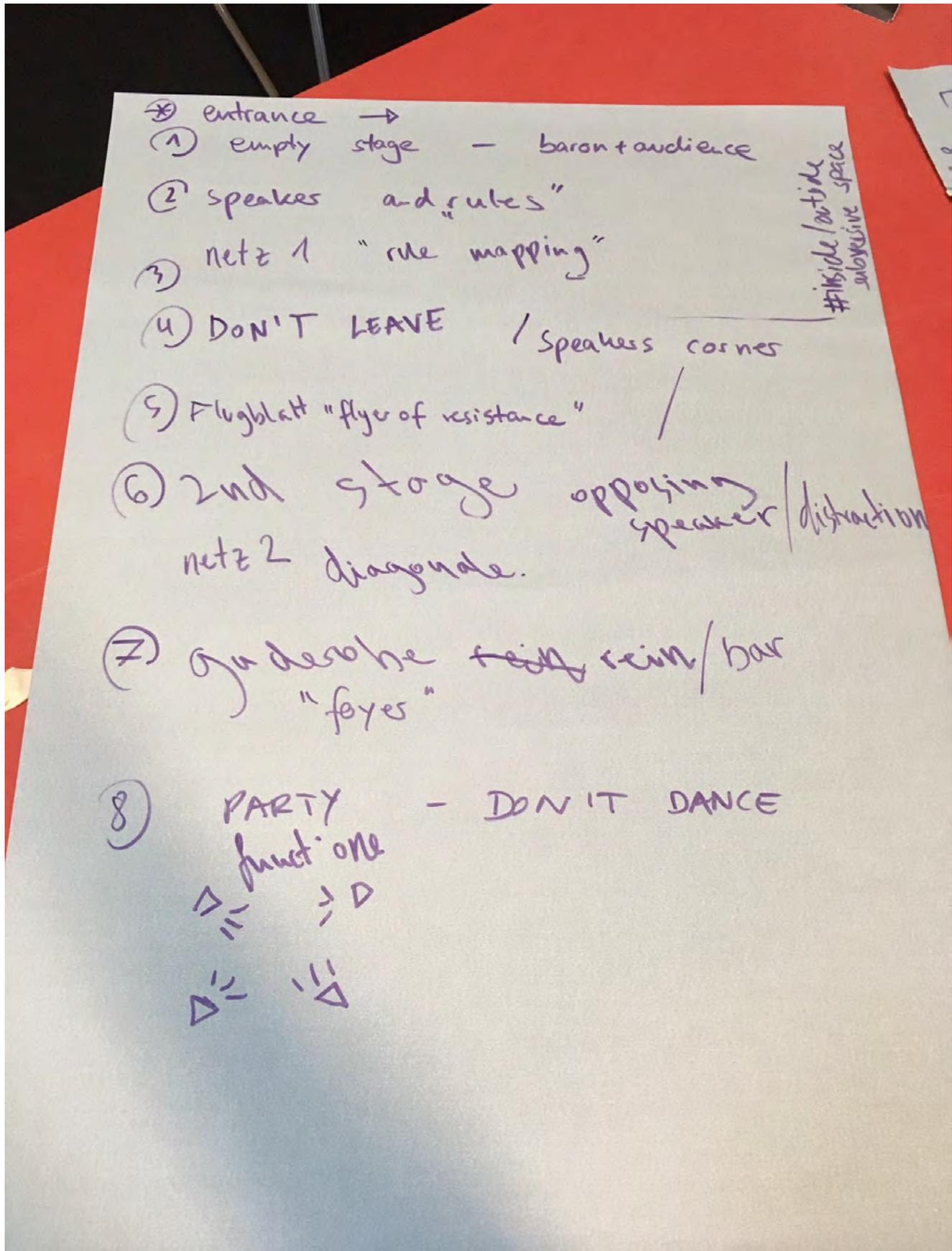


(1) Gericht / Klassenzimmer als performative Räume mit einer klaren Verteilung von Autorität, Mobilität, Informationsverteilung, Verpflichtungen, Regeln

(2) Theater / Schule / Gericht als geschlossene Milieus, die auf das nachfolgende Milieu verweisen – analog zu den Gefügen der Disziplinargesellschaft, über die Deleuze im *Postskriptum* schreibt. Die Regeln bilden hier einen »äußeren Raum«, der die Fiktionalität der Regeln stärker hervortreten lässt als die Regeln der Kontrollgesellschaft, die bereits in die einzelnen »Subjekte« hineingewandert sind.

2. Gruppe

Aufgabe: Scoring. Den Theater-Raum mit Regeln neu arrangieren



No religious or
political thinking

No religious signs

WATCH!

CLAP NOW!

DON'T WATCH

DON'T CONSUME

DON'T STEP ON THE
STAGE

DON'T SHOW OFF

NO DRUGS

NO ANIMALS

DON'T SWEAT

DON'T LEAVE

SIT STILL

DON'T DISTURB

BE ATTENTIVE

DON'T SPEAK
TO YOUR NEIGHBOUR.

NO MOBILE PHONES

NO CARROTS

~~NO HEAD~~

NO BAGS

NO TATTOOS

NO DRINKS

DON'T CHANGE PLACE

DON'T DANCE

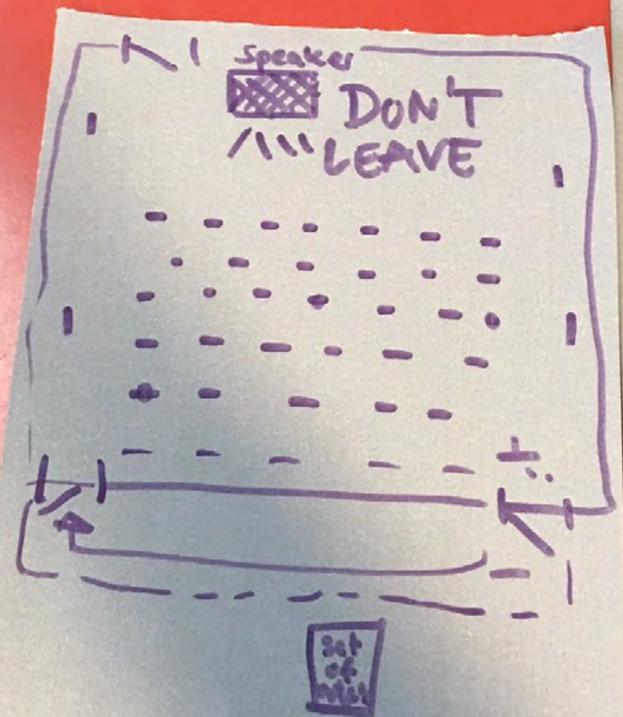
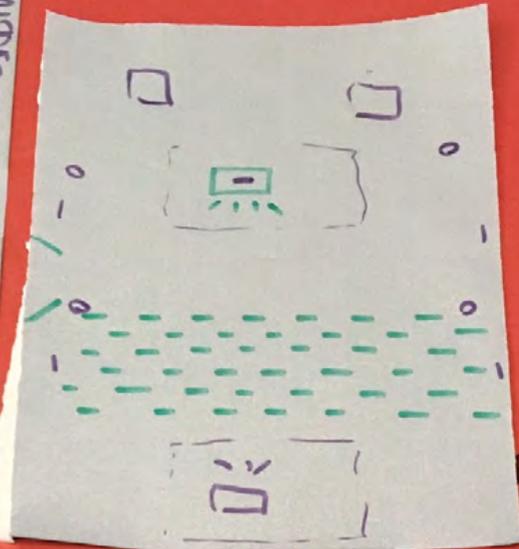
#inside/outside
subversive space

ss corner

ing
eaker/distractio

bar

E



No religion
political

No religion
WATCH!

CLAPP N

DON'T W

DON'T CO

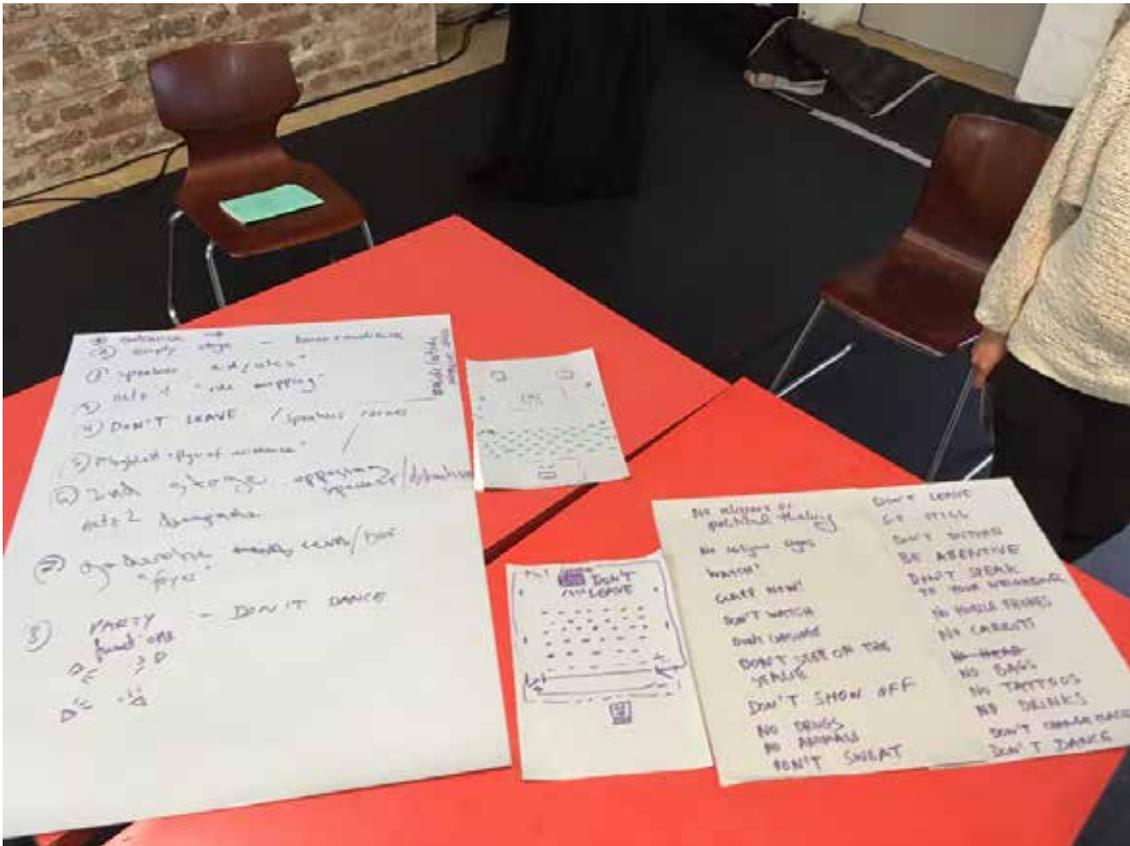
DON'T

STAC

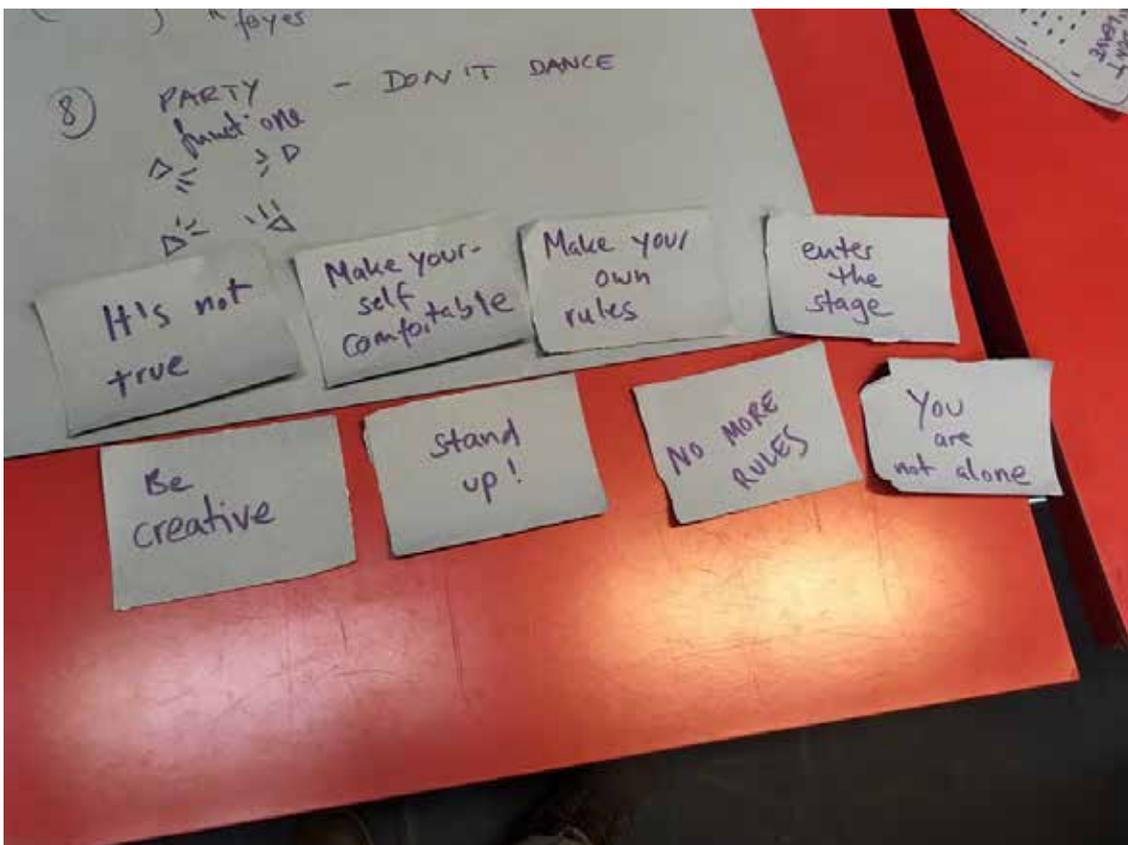
DON'T

NO D

NO A



be attentive



3. Gruppe

Aufgabe: Tickets

Wo fängt ein Stück an? Beim Licht, beim Stromstecker, im Kraftwerk, im Tagebau?

Tickets / In/Out

Ticket = institutional

Ticket hunt
in
hans or
John

Questionnaire
oder droppen

TICKETS

Sheet: Ticket alle
+ the die: Ticket before

Objekt

something you learn
poem/song

- Password
- piece of Puzzle
- Manifesto
- App / QR-Code
- Book
- Rule - sheet
- Abriss - Paper or Latrine etc.
- Contract

Ticket send
day, week

- o different friends / different rules
- o sign the rules or ?
- field is valuable
- o entrances
- list sich verhalten

how to get

- o something you learn (poem/song/moment)
- o hunt it (like pokemon)
- o win it
- o buy it
- o make a test
- o find it
- o steal it
- o Zufall
- o earn it
- o trade it

Ticket as social condition

Zufall → bring the outside in

buy with data

Ticket: date
hour
where
what

pay for exit

2 doors

1 for pay → crown

1 without pay → street

street performance:
struggle in, stay, like it, pay

travel ticket systems

Objekte, die ein Ticket sein könnte:

- Passwort
- Puzzle-Teil
- Manifest
- App / QR-Code
- Buch
- Regeln
- Abreiß-Papier an Laterne etc.
- Vertrag
- etwas, dass man lernt: Gedicht, Song

Wie kommt man an das Ticket?

- Etwas lernen
- jagen (Pokemon)
- gewinnen
- kaufen
- einen Test machen
- finden
- stehlen
- Zufall
- verdienen
- tauschen
- ...

Ticket as social condition // Ticket eröffnet einen sozialen Raum der Interaktion

#3 Mentoring w/ Alexandre Fray (Cie Un loup pour l'homme)

LECTURE



Die letzte öffentliche Lecture im Rahmen unseres Mentoring-Programms hielt der Performer und künstlerische Leiter der Company „Un loup pour l'homme“ Alexandre Fray im ZAK (Zirkus- und Artistikzentrum).

„I'm not studying on circus, but from circus.“

KEYWORDS

- Raum-Setting
- Verhältnis Performer*innen ↔ Publikum
- Architektur
- Gewalt

Grundfrage für Fray: **How to become a human being?**

(1) Partner Akrobatik

- wichtig, sich nicht auf eine Rolle (flyer / base) festlegen zu lassen

- horizontale UND vertikale Aufteilung bedenken

→ Transformation von Beziehungen:

Gleichheit → Ungleichheit

horizontal → vertikal

aktiv ↔ passiv

Base eher aktiv konnotiert → auch durch *Kultur des Aktiven*

Warum wird Aktivität als positiv gelesen?

Warum wird Passivität negativ gelesen?

→ politische Dimension beginnt bereits bei dieser Aufteilung zw Flyer & Base und der damit verbundenen Zuschreibung.

Auch für Objekte gibt es diese Zuschreibung.

Passive Objekte: Bälle etc.

Aktive Objekte: Trapez

Wie werden auch die Objekte zu einem Subjekt?

Politische Bedeutung: Wie den/die Andere(n) nicht zum Objekt machen?

→ vgl. auch: Verdinglichung in der Kritischen Theorie

Was mache ich gerade?

Nicht: ein Salto. Sondern: Körper drehen, landen etc.

→ man kann zwischen der Person und der Person auf der Bühne nicht unterscheiden. Es ist keine Figur, die das Salto macht, sondern ICH, und ICH bin dem Risiko ausgesetzt.

„Your trying to avoid, trying not to loose...“

Wie beim Flipper: man kann nur verlieren, aber man zögert es hinaus.

Man ist auch nicht da, um einen Trick zu zeigen: man ist da, um nicht zu sterben.

→ Link zw Zirkus, Dramaturgie und Mensch-Sein

Es ist leicht, ein Held zu sein. Aber darum geht es nicht.

Es geht um den Weg von der Perfektion zur Abstraktion.

Was mache ich gerade? → Was kann ich machen? → Was sollte ich machen?

Ontologie

Potentialität

Ethik

Warum mache ich das?: Theater, Psychologie

Wie mache ich das?: Contemporary Dance

Was mache ich?: Traditioneller Zirkus

Becoming the image

Man muss verhindern, in das »Bild« einer Bewegung zu verfallen.

Nach dem Spielplatz geht es weiter: Spielen, Erkunden ...

domestic vs wild

Nicht in einen Mechanismus zu fallen heißt, lebendig zu bleiben.

Die Pflanzen haben Recht. („Shape as answer to a need“)

→ Was wäre die »richtige« Antwort auf ein totalitäres Regime?

Was wäre die Kraft, auszubrechen?

Denn:

Der nicht domestizierte Körper hat die Fähigkeit, zu fliehen.

Wie kann man eine Performance lebendig halten? Wie fällt man nicht in eine Choreographie zurück?

Score ↔ Performance

Vllt: Level der Challenge anpassen, um im Moment bleiben zu *müssen*.

Nicht die Technik entscheidet, sondern das WIE

„Circus is not the image of circus.“

WORKSHOP



Das NRW Landesbüro
Freie Darstellende Künste
wird gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

