

Kampfnagel und das digitale Theater

Gedanken zur Zukunft unseres Theaters

Amelie Deuffhard & Jonas Zipf

Nehmen wir einmal an, Kultur bestünde aus mehr als der künstlerischen Praxis auf Bühnen und Leinwänden, in Galerien oder Museen. Nehmen wir außerdem an, ein so verstandener breiter Kulturbegriff ist der Boden und das Bett einer jeden grundlegenden Transformation der Verhältnisse. Wir sprächen dann von einem Kulturwandel und meinten etwa die Kultur eines Unternehmens oder des politischen Diskurses, des schulischen Sektors oder der Geschlechterverhältnisse. Gehen wir also davon aus, dass jede Transformation mit einem Wandel der sozialen, ökonomischen, ökologischen Kultur einher-, möglicherweise sogar von dieser ausgeht. Ob groß oder klein, geschichtlich abgeschlossen oder in die Zukunft laufend: Die Felder der uns aktuell umströmenden Transformationen wären also per se Schauplätze, öffentliche und soziale Räume der *Kultur*. Demzufolge müssten wir von Kulturen der *großen Transformationen* (vgl. Polanyi 1978; Schrape 2021) sprechen: Von einer Kultur der Nachhaltigkeit oder der Inklusion. Auch einer *Kultur der Digitalisierung* (Stadler 2016).

Digitalität vs. Digitalisierung

Weniger *Mega* als vielmehr *Meta*: müssen wir Digitalisierung endlich als kulturellen Wandel der Art und Weise unseres kommunikativen Handels, eines gänzlich veränderten Mindsets des Umgangs miteinander und nebeneinander verstehen. Digitalisierung ist kein *Megatrend*, der unvermeidlich über uns kommt wie ein heilsbringendes Himmelreich oder die nächste Naturkatastrophe. Es macht keinen Sinn, sich an das Narrativ der fehlenden Ressourcen und Kompetenzen zu klammern, die wie ein Abgrund vor der Schwelle eines erst dahinter beginnenden digitalen Zeitalters stehen. Keine Lehrkraft, kein*e Mitarbeiter*in eines Theaters oder Museums kann sich noch hinter dieser Schutzargumentation verstecken. Genauso wenig ist sie aber ein von uns simpel auszuhandelndes und beliebig gestaltbares Momentum zur Bewältigung aller Probleme der Gegenwart. Selbst wenn Zugang (Access) und Verteilung (Sharing) zum digitalen Kosmos (*Metaverse*) Allen offen (als Common Good) und frei (als Open Source) zur Verfügung stün-

den, wäre die Welt deswegen noch lange nicht automatisch durchlässig und nachhaltig, gerecht und demokratisch (vgl. Habermas 2021; Sassen 1997). Genauso wenig wie die Social Media der Garant für den Bestand der Arabischen Revolution waren, bedeutet die Verlagerung sozialer Begegnung und kulturellen Genusses ins Netz automatisch mehr Inklusion oder eine Verkleinerung unseres CO₂-Fussabdrucks. Es geht hier nicht um die Alternative zwischen Design oder Desaster, sondern um den nach und nach immer spürbareren Vollzug eines langwierigen Prozesses der Veränderung, der Transformation aller Verhältnisse: Der kulturelle Wandel war schon vor Entwicklung und Aufbau digitaler Kapazitäten da. Fernab und lange vor der Entstehung von Personal Computer und World Wide Web, von Hard- und Software. On- oder offline müssen wir von dem sprechen, was die Veränderung des Kommunizierens, der Politik und der Arbeit in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ausmachte: Wir müssen von *Digitalität* sprechen.

Digitalität ist parallel verteiltes (parallel distributed), netzwerkartig geteiltes, rhizomatisch von unten und nebeneinander entstehendes, reziprok dynamisches Austauschgeschehen¹. Digitalität ist Struktur und Wandel zugleich – und gleichzeitig Struktur im Wandel: Ein Geschehen, das sich auf der Grundlage der Individualisierung und Fragmentierung, der Globalisierung und des Versuchs eines Ausgleichs der sozialen Fragen in der Moderne unaufhaltsam entwickelt und seine Wege sucht². Kein technisch noch so rückständiger Staat konnte diese jeglicher Digitalisierung voran gehende Ausprägung von Digitalität eindämmen. Überall, wo die Obrigkeiten hinschauten, waren die Informationen schon da – überall, wo sie sich um Kontrolle bemühten, die Zugänge schon geöffnet³. Ausgehend vom kulturellen Wertewandel in den Gesellschaften des globalen Nordens und Westens ändert sich spätestens seit den 1960er-Jahren die Art und Weise des Kommunizierens, des Liebens und des Arbeitens, des Verständigens und Aushandelns. Das Sein bestimmt das Bewusstsein: oder doch das Bewusstsein das Sein? Die Transformation der Verhältnisse läuft seit Jahrzehnten in Richtung Digitalität.

Digitalitäres Denken

Da, wo digitale Angebote ab den 1980er-Jahren entstanden, war der *digitalitäre* Bedarf längst da: Immer offener und kollektiver Konzepte für Formen des Lebens und Arbeitens sind der Moderne spätestens seit den Lebensreformbewegungen und der

-
- 1 Die Theoriebildung neuronaler Netzwerke und die Historie deren Anwendung im Transfer von der Hirnforschung ins Computing hat der Neurowissenschaftler Antonio Damasio mehrfach anschaulich beschrieben: *Selbst ist der Mensch. Körper, Geist und die Entstehung des menschlichen Bewusstseins*. Siedler, München, 2011.
 - 2 Den Begriff der Digitalität als transformatives kulturelles Muster und strukturalistische Grundlage weit vorab dessen, was heute landläufig als »Digitalisierung« bezeichnet wird, hat der Soziologe Armin Nassehi auf den Punkt gebracht: *Muster. Theorie der Digitalität*. C.H. Beck, München, 2019
 - 3 Ein frühes realpolitisches Beispiel für diese Veränderungen bieten die postsowjetischen baltischen Staaten und deren rasante wirtschaftliche Entwicklung in den Bereichen Online-Kommunikation und E-Commerce; ein jüngeres Beispiel gibt die generationelle de-facto-Transformation kommunikativer Verhältnisse einiger Staaten im Nahen Osten, erstaunlicherweise etwa zur gleichen Zeit in Israel wie im Iran oder in Saudi-Arabien.

künstlerischen Avantgarde des ausgehenden 19. Jahrhunderts tief eingeschrieben. Sie erscheinen im Laufe des 20. Jahrhunderts in den Gewändern der unterschiedlichsten emanzipatorischen Jugend- und Sozialbewegungen. Ihre gedanklichen Berührungspunkte von der Kybernetik über die frühe Informatik bis hin zu Künstlicher Intelligenz, Virtual und Augmented Reality im hier und heute sind Legende⁴. Als Treiber gesellschaftlicher Veränderungen bahnten sie den Weg vom Gadget über das Computing bis hin zur späteren Philosophie des Internets oder der Social Media, der Tech-Konzerne des Silicon Valley und ihrer weltweit entstandenen Epigonen und Gegenspieler. Es ist der heutige Netzaktivismus rund um den Anspruch einer Unversehrtheit digitaler Identitäten à la Chaos Computer Club oder re:publica, der von dieser Reihenfolge zeugt: Erst änderte sich das Bewusstsein, dann das Sein. Erst entstand digitales Denken, dann kam die Digitalisierung.

Ohne Digitalität vor der Digitalisierung, ohne die digitale Transformation sprechen wir heute gar nicht von agiler Arbeit oder New Work, von Netzwerkarbeit oder flachen Hierarchien. Das gilt auch für die aktuellen Debatten und Machtfragen im Theater – auch wenn die Freie Szene hier Vorreiter*in war: Hier verlaufen keine voneinander zu trennenden Diskussionen entlang der Stränge Digitalisierung einerseits und Governance andererseits. Auch hier gilt: Practise What You Preach! Die digitale Frage nach Teilen von und Zugängen zu Daten und Informationen ist genauso politisch wie die nach der Weiterentwicklung des NV Solo⁵ oder dem probenfreien Samstag. Die Arbeit hinter der Bühne lässt sich nicht trennen von der Arbeit auf und vor der Bühne: Ein digitalisiertes Theater kann nur ein digitales Theater sein.

In diesem Sinne gilt es endlich, die Möglichkeiten der Digitalität nicht nur für die Kunst, sondern auch für die Arbeit an dieser zu nutzen. Wir müssen sprechen über: Mitbestimmung und Beteiligung, über Entwicklung und Aufbau von Digital- und Medienkompetenzen, über Co-Autor*innenschaft und kollaborative Praxis, über Writer's und Composer's Rooms, über das Verhältnis von Home-Office zur Probenarbeit, über Wiki-Wissenstransfer zwischen wechselnden Theaterleitungen und -belegschaften, über Open-Source-Dispo-Software und die Arbeit der Regieteams sowie Schauspieler*innen auf den Clouds dieser Welt. Liegen nicht in Fragen wie diesen die eigentliche Fortschreibung und Weiterentwicklung des Ensemble-Gedankens?

Auf Kampnagel

Nun ist Kampnagel kein Ensemble- und auch kein Repertoiretheater. Und doch kann auch ein Produktionshaus der Freien Darstellenden Künste den Ensemble-Gedanken als möglichst hierarchiearmen und kollektiven, als prozessbasierten und ergebnisoffenen

-
- 4 Liest man heute das paradigmatische Buch *Die Gutenberg Galaxis* (dt. ab 1968) des Medientheoretikers Marshall McLuhan, dann nehmen sich die ersten Apologeten wie Konrad Zuse oder Heinz von Foerster des digitalen Wandels von heute aus betrachtet als Visionäre aus. Von den einschlägigen Bewegungen heutiger Tage wie dem Chaos Computer Club werden sie jedenfalls oft als solche angeführt.
 - 5 Normalvertrag Bühne (Normvertrag zwischen Theatern und Künstler*innen in festen, sozialversicherungspflichtigen Verhältnissen)

Modus fortschreiben und weiterentwickeln. Kann sein, dass eine derartige, digitalitäre Denkweise sogar viel näher an der Idee und Vorstellung von Produktionsweisen in der sog. Freien Szene liegt – kann sein, dass genau darin ein relevanter Teil dessen liegt, was daran *frei* und innovativ ist.

Auf Kampnagel startete zu Beginn des Jahres 2022 ein Prozess der kollektiven Aneignung von Zukunft, ein Prozess der Beteiligung und des Empowerments von Belegschaft und künstlerischen Gästen. Im Fokus steht nicht nur die bauliche, sondern auch die betriebliche Transformation hin zu einem modellhaften Theater der Zukunft, dessen Aktivitäten Impulse in Richtung Nachhaltigkeit, Inklusion und Digitalität senden: Zum Ende der Spielzeit 2022/23 wurde ein Zukunftskonzept beschlossen, das eine Reihe von Zielstellungen und Maßnahmen bündelt, die sich jetzt in der Umsetzung befinden.

So wurde und wird auf Kampnagel ausgehend von technischen Möglichkeiten, künstlerischen Entwicklungen und politischen Überzeugungen personell und technisch aufgestockt und ein genuines digitales Kulturangebot an den Start gebracht. Dazu gehören hybride Zugänge zur inklusiven Teilhabe an künstlerischen und diskursiven Formaten per Stream, LiveSocial oder 3D-Visualisierung⁶, aber auch die Erweiterung des Kampnagel-Besucherlebnisses durch neue Möglichkeiten der digitalen Kunstproduktion und Wissensvermittlung. Damit sind nicht nur veranstaltungstechnische Innovationen in den klassischen Gewerken des Licht-, Ton- und vor allem Bewegtbildes (Video) gemeint, sondern auch verschiedene Anwendungen von AR- und VR-Elementen etwa im Rahmen von Stadtrundgängen zu Hamburgs Kolonialgeschichte⁷.

So hat Kampnagel im Frühjahr 2022 gemeinsam mit den Deichtorhallen und dem Chaos Computer Club das Projekt DIVERSIFY THE CODE ins Leben gerufen und zahlreiche künstlerische Residenzen und Veranstaltungen initiiert⁸. In der Zwischenzeit sind digitale Vermittlungsformate entstanden – etwa in Form einer erneuerten Social-Media-Strategie, im Kampnagel-Jugendclub Darb Attabana oder der Kampnagel-Dating-App⁹. Daneben steht die digitale Bühne der [k]-To-Go-App¹⁰, mit der nicht nur sound- und textbasierte Inhalte in den öffentlichen Raum übertragen werden, sondern auch Avatare von Performer*innen über QR-Codes und Bilderkennung.

Während solche Go-Lives bereits signifikante Klickzahlen generieren, befinden sich betriebsinterne Strukturen in Entwicklung und Neuaufbau. Dabei geht es um nicht we-

6 Auch abseits der Veranstaltungen lassen sich die Räume Kampnagels im digitalen 3-D-Abbild besuchen: <https://vtc.view3.com/de/vt/HvQrYsY74t/d/13280/siv/1> (zuletzt abgerufen am 30.7.2024)

7 Beispielsweise mitzuerleben unter <https://decolonialgaze.com> sowie <https://kampnagel.de/produktionen/decolonial-gaze-chilehaus> oder <https://kampnagel.de/produktionen/agents-of-history-decolonial-gaze-chapter-1-salpetre> (alle zuletzt abgerufen am 30.7.2024)

8 Das gemeinsam mit den Deichtorhallen in Hamburg initiierte Projekt wird mittlerweile vom Bündnis Internationaler Produktionshäuser fortgeführt und findet im bundesweiten Kontext zunehmend neue Realisierungspartner: <https://diversifythecode.com> (zuletzt abgerufen am 29.7.2024); es war Bestandteil des Fonds Digital der Kulturstiftung des Bundes: https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/transformation_und_zukunft/detail/diversify_the_code.html (zuletzt abgerufen am 29.7.2024)

9 Auszuprobieren unter <https://kampnagel.de/artikel/kampnagel-dating-app> (zuletzt abgerufen am 30.7.2024)

10 <https://kampnagel.de/artikel/k-to-go> (zuletzt abgerufen am 30.7.2024)

niger als das Schaffen und Teilen möglichst machtfreier und nicht-kommerzieller Formen der Arbeit und Governance auf Kampnagel. Auf der Folie der allgemeinen Unzufriedenheit mit den marktgängigen Applikationen der üblichen, bekannten Anbieter hat Kampnagel sich auf den Weg gemacht, zentrale Software-Tools der tagtäglichen Arbeit selbst zu programmieren.

Die Einrichtung eines Wiki dient der zugänglichen Vermittlung kampnagелеigener interner Informationen, etwa bestehender Betriebsvereinbarungen und Dienstsanweisungen. Das Wiki hilft so zum einen bei alltagspraktischen Angelegenheiten wie Dienstreiseabrechnungen – zum anderen der Sichtbarmachung der besonderen Geschichte und Gegenwart der Kulturfabrik nach außen. Als Open-Source-Projekt der breiten Beteiligung von Mitarbeitenden und anderen *Afficionados*¹¹ verspricht das Wiki als andauernder Projektprozess zudem unternehmenskommunikatorische Synergien nach innen wie außen.

Die freie, webbasierte Open-Source-Software »artwork« wiederum verbessert die gemeinsame Planung und Umsetzung von kulturellen Veranstaltungen. Die zunächst von Kampnagel, den Deichtorhallen und H.A.U. Berlin initiierte und nun vom Bündnis der Internationalen Produktionshäuser weiterentwickelte Anwendung bündelt und verknüpft Informationen auf transparente und leicht zugängliche Weise, reduziert redundante Arbeiten und vereinfacht den Überblick über das gesamte Planungsgeschehen. Zu den wesentlichen Funktionen gehören ein Dashboard mit tagesaktuellen Informationen, detaillierten Kalenderansichten und Raumplänen mit nach individuellem Bedarf setzbaren Filtern, projektbezogene und private To-Do-Listen, ein Benachrichtigungs- und Erinnerungssystem, sowie ein User- und Rechtemanagement. Weitere Module umfassen Funktionen zu Budgetplanung, Personal- und Dienstplanung, Inventarverwaltung, Auswertungen und Reportings sowie eine Reihe von Schnittstellen zu anderen Anwendungen, etwa zu Finanzbuchhaltung, Arbeitszeiterfassung oder Ticketing-Vertrieb. Eine erste Förderung des bundesseitig unterstützten artwork-Projekts lief zwar mit dem Ende des Jahres 2023 aus – allerdings steht deren Fortsetzung als Use Case im bundesgeförderten Datenraum an.

Die Beschäftigung ist geblieben: mit neuen digitalen Ästhetiken, ihrem Potenzial für und dessen kritische(n) Hinterfragung durch die Darstellenden Künste, mit den Zugängen, die sie ermöglichen und den Ausschlüssen, die sie kreieren. Denn die Zukunft ist nicht digital, sondern digitalitär: Die Entwicklung neuer Techniken verändert, wie wir unseren Alltag, unsere Arbeit, unsere Beziehungen organisieren, wie wir wahrnehmen, lernen und kategorisieren. Digitale Techniken erhöhen den Access und lassen uns multilingual kommunizieren. Zugleich lenken Algorithmen unsere Aufmerksamkeit, beeinflussen unsere Meinungsbildung, unser Konsum-, Sozial- und Wahlverhalten¹². Mit jedem Klick teilen wir Informationen über uns, hinterlassen Datenspuren im Netz, die uns

11 Spanisch für »Liebhaber« – wird zumeist im Kontext von leidenschaftlichen Laien gebraucht, deren persönlichen Einsatz es für schwarmhafte Bewegungen des Internet 2.0 wie Wikipedia braucht.

12 Ein unbestreitbarer, mittlerweile bereits mehrfach belegter Umstand – ganz gleich, ob sie als (R)Evolution und Neues Zeitalter begrüßt oder als Effekte des Confirmation Bias oder der Echo-Kammern kritisiert werden. Eisenegger, Mark, Marlis Prinzing, Patrick Ettinger, und Roger Blum, Hg. (2021): *Digitaler Strukturwandel der Öffentlichkeit*. Wiesbaden: Springer VS.

potenziell vulnerabel machen. Mit Blick auf die Netzpolitik sind es daher zuallererst Fragen der Diversität, Selbstbestimmung, Teilhabe und Gerechtigkeit, die im Mittelpunkt der Diskussion von Chancen und Risiken von Digitalität stehen müssen.

Design vs. Disaster

Die Zukunft bleibt aufregend und unsicher – nicht nur im Blick auf neue digitale Welten. Kampnagel und Kollaborateur*innen bleiben gespannt, informiert und kritisch – im Ausloten neuer Ästhetiken und Formsprachen, neuer Wege der Kollaboration, Vernetzung und Kompliz*innenschaften, innovativer Vermittlungsmöglichkeiten und Tools zur Herstellung und Organisation künstlerischer Arbeit. Dafür wird Kampnagel maßgeblich und laufend auf Ausbau, Entwicklung und Pflege von personellen, technischen und finanziellen Ressourcen angewiesen sein.

Die digitale Transformation ist eine Aufgabe der künstlerischen Strategie sowie der Personal- und Organisationsentwicklung, nicht allein des Aufbaus von schneller Infrastruktur und der Erweiterung von Arbeitsspeicher, Soft- und Hardwarekapazitäten. Die Transformation beginnt beim Lernen, Ausbilden und stetigen Weiterschulen der eigenen Kompetenzen, handelt von Ownership der Prozesse und Lizenzen und endet nicht beim offenen Wissenstransfer. Diese Entwicklung ist eine Frage des Wandels und der Wiederaneignung einer Entwicklung als Transformation *by design*, die sonst aus Macht- und Profitinteressen endgültig zur Transformation *by disaster* gemacht wird. Grundvoraussetzungen sind die beschriebene Bereitschaft zur Übernahme künstlerischer Strategien in den digitalen und betrieblichen Raum sowie die Veränderung der Mindsets aller Beteiligten: weg vom instrumentellen Denken hin zu einem vernetzten und verschlagenen, wuchernden und wildernden Handeln (Baecker 2007).

Darin besteht digitalitäres Denken. Nicht ausschließlich und allein in der Anwendung von Soft- und Hardware-Kompetenzen auf den künstlerischen Proben- und Spielbetrieb, auf Marketing und Audience Developement, die eigene Hospitality und Service-Mentalität. Es sind nicht nur die physischen Theatergebäude und das von ihnen ausgehende kulturelle Angebot, die sich neben die leeren Kirchen und brach liegenden Kaufhäuser der Innenstädte von morgen zu gesellen drohen: Wenn die Entscheidungsträger*innen des Theaters der Zukunft dieses Denken nicht jetzt verinnerlichen und auf die strukturelle Entwicklung von Personal und Organisation anwenden, werden sie zu den künftigen Dinosauriern der Governance zählen.

Literatur

- Ahrne, Göran/Brunsson, Nils (Hg.) (2019): *Organization outside organizations*, Cambridge: Cambridge University Press
- Baecker, Dirk (2007): *Studien zur nächsten Gesellschaft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Damasio, Antonio (2011): *Selbst ist der Mensch. Körper, Geist und die Entstehung des menschlichen Bewusstseins*, München: Siedler

- Eisenegger, Mark/Prinzing, Marlis/Ettinger, Patrick/Blum, Roger (Hg.) (2021): *Digitaler Strukturwandel der Öffentlichkeit*, Wiesbaden: Springer VS
- Habermars, Jürgen (2021): Überlegungen und Hypothesen zu einem erneuten Strukturwandel der politischen Öffentlichkeit, in: Seeliger, Martin/Seignani, Sebastian (Hg.): *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit?* Leviathan, Sonderband 37: S. 470–500
- Nassehi, Armin (2019): *Muster. Theorie der Digitalität*, München: C.H. Beck
- McLuhan, Marshall (1968): *Die Gutenberg Galaxis*, Düsseldorf: Eco
- Polanyi, Karl (1978): The Great Transformation. Politische und ökonomische Ursprünge von Gesellschaften und Wirtschaftssystemen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Sassen, Saskia (1997): *Electronic Space and Power. Journal of Urban Technology*. 4(1): S. 1–17
- Schrape, Jan-Felix (2021): *Digitale Transformation*, Bielefeld: transcript
- Stadler, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*, Berlin: Suhrkamp

