

PERFORMING ARTS &  
DIGITALITÄT  
DARMSTADT FESTIVAL  
30.09. — 04.10.2020

GRUSSWORT	2
DAS FESTIVAL	3
AUFTAKT: FORMATE FÜR DIE ZUKUNFT?	4
CENTRALSTATION DARMSTADT Prometheus unbound CyberRäuber	5
EARLSTREET 25 EURYDIKE INFECTED Evelyn Hriberšek	6
KUPPELKIRCHE ST. LUDWIG Habitat I: When Weather was Wildlife Werner Cee Livekonzert Eivind Aarset / Werner Cee	7 8
STAATSTHEATER DARMSTADT Der Absprung Paul Plamper	9
<b>8C6qm</b> Accused #2 Walter Sisulu Nicolas Champeaux, Gilles Porte & Oerd van Cuijlenborg	10
Fragmente   ein digitaler Freischütz CyberRäuber	11
Programmübersicht und Spielorte	12-13
Die Fernweh-Oper Daniel Ernst	14
Rhizomat Mona el Gammal	15
Akademie für Theater und Digitalität	16
Holopy <sup>3</sup> Lena Biresch	17
Metrodonis – Full automation demanded Jana Kerima Stolzer und Lex Rütten	18
You better don't know Vesela Stanoeva	19
GEORG-BÜCHNER-PLATZ Zerstreuung jetzt! LIGNA	20
ONLINE ANGEBOTE	21
<b>TICKETS</b>	<b>26</b>
DANK	27
IMPRESSUM	28



**D A**

Deutsche Akademie der  
Darstellenden Künste

**D K**



# GRUSSWORT

Die Deutsche Akademie der Darstellenden Künste wurde 1956 in Hamburg als gemeinnütziger Verein mit dem Ziel gegründet, die Darstellenden Künste im Theater, im Rundfunk, im Film und im Fernsehen zu erhalten und zu fördern. Die Akademie pflegt den kritischen Diskurs vor allem in Bezug auf die Darstellenden Künste. Darüber hinaus nimmt sie Stellung zu aktuellen Themen und Entwicklungen des kulturellen Lebens und setzt mit ihren 420 Mitgliedern von Rang und Namen Zeichen und Maßstäbe.

Seit einigen Jahren besinnt sich die Akademie wieder auf ihre Wurzeln als Arbeitsakademie, wird zunehmend aktiver und richtet ihren Fokus auf Fragen der Zukunft.

Die gegenwärtige Gesellschaft unterliegt einer enormen Wandlungsbeschleunigung, wird bestimmt von der Ökonomisierung und Digitalisierung aller Lebensverhältnisse. Hierdurch sind nicht zuletzt die Darstellenden Künste, die seismographisch gesellschaftliche Veränderungen erfassen, vor grundlegende, neue Herausforderungen gestellt. Die für den Wandel vor allem verantwortliche Digitalisierung erhält, auch befeuert durch die aktuelle Pandemie, einen immer höheren Stellenwert. Es nimmt daher nicht wunder, dass die Akademie die Beförderung des Diskurses über Theater und Medien im digitalen Zeitalter als eine ihrer Kernaufgaben sieht.

Die Mitglieder der Akademie sind allesamt Expertinnen und Experten ihrer Branchen. Als medien- und spartenübergreifendes Netzwerk bilden sie eine Kompetenzgemeinschaft, auf deren Expertise das Darmstädter Festival „PAD 01 – Performing Arts & Digitalität“ basiert. Glücklicherweise konnten Kooperationspartnerinnen und Kooperationspartner gefunden, fruchtbare Gespräche geführt und zahlreiche Projektvorschläge eingebracht werden. Ohne den Input unserer Partnerinnen und Partner wäre das Festival nicht realisierbar gewesen. Unseren Förderinnen und Förderern danken wir sehr herzlich für ihre umfassende Unterstützung und den Institutionen für die Bereitstellung der Spielstätten. Die Akademie dankt ihrer Geschäftsführerin und Festivalleiterin Daniela Ginten für ihre Initiative und ihr Engagement.

Die Deutsche Akademie der Darstellenden Künste agiert bundesweit mit Schwerpunkt in Hessen. Bei der Frage nach dem geeigneten Ort für die Ausrichtung des Festivals, erschien Darmstadt – 2017 mit dem Titel „Digitalstadt“ ausgezeichnet – von Anfang an ideal. Die Idee stieß vonseiten der Stadt sofort auf offene Ohren und wurde konstruktiv und nachhaltig unterstützt. Dafür sei der Stadt Darmstadt mit Herrn Oberbürgermeister Jochen Partsch, seinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern und Hildegard Förster-Heldmann, MdL und Vorsitzende des Darmstädter Kulturausschusses, herzlich gedankt. Es ist die erste Kooperation der Akademie mit der Stadt Darmstadt. Es wäre uns ein Anliegen und eine Freude, wenn weitere folgten.



Prof. Hans-Jürgen Drescher  
Präsident der Deutschen Akademie der Darstellenden Künste

# PERFORMING ARTS & DIGITALITÄT

Das Festival 30.09.–04.10.2020

**DARSTELLENDEN KÜNSTE UND DIGITALITÄT – nicht nur zu Corona-Zeiten ein hochaktuelles Thema.**

Vor etwa zwei Jahren entstanden die ersten Ideen zu diesem Festival – es war nicht im Ansatz zu erahnen, welche Wendung dieses Thema noch nehmen würde.

Ausgangspunkt der Überlegungen war die steigende Zahl neuer digitaler Formate, die seit einigen Jahren mehr und mehr auch von Künstler\*innen genutzt werden, die aber einer breiteren Öffentlichkeit kaum bekannt und noch weniger zugänglich sind – schon deshalb, weil viele dieser Formate eine neue Rezeptionsform erfordern und häufig nur für wenige Besucher\*innen oder sogar als 1:1 Erlebnis konzipiert sind. Im subventionierten Kulturbetrieb bestand zudem kaum die Notwendigkeit, sich des Themas anzunehmen. Getreu der Devise „never change a running system“ wagten nur wenige das Experiment mit ungewissem Ausgang.

Während des totalen Corona-Shutdowns zeigte sich ein vollkommen anderes Bild. Die digitalen Technologien wurden besonders von den Theatern, die ganz auf das Live-Erlebnis setzen, als Speicher- und

Wiedergabemedium entdeckt, das es ihnen ermöglichte, trotz strenger Beschränkungen mit ihrem Publikum in Kontakt zu bleiben. Eine bisher ungekannte Fülle an Onlineangeboten wurde ins Netz gestellt. Ob Aufzeichnungen aus dem Archiv, aktuelle Inszenierungen, Diskussionen als Zoom-Konferenz oder tägliche Shortcuts von Künstler\*innen aus dem Homeoffice, alles wurde „gestreamt, bis die Router in die Knie gehen“ (Uwe Mattheiss). Von unterschiedlicher Qualität – wie sollte es auch anders sein, viele waren darauf schlicht nicht vorbereitet.

Andere Kultursparten wie Film oder Bewegtbild, akustische oder Radiokunst, die die digitalen Instrumente zur Verbreitung schon längst nutzen, waren entsprechend weniger dramatisch von den Kontaktbeschränkungen betroffen. Lediglich die Produktionsprozesse waren eingeschränkt.

Bei PAD 01 geht es aber bei Weitem nicht um Konserve oder Live-Erlebnis, sondern vor allem um inhaltliche und ästhetische Fragen: Was heißt räumliches Erzählen? Wie verändert sich ein Werk durch Interaktion? Welche Rolle kann künstliche Intelligenz im kreativen Prozess übernehmen? Was bedeutet es,

vollkommen in virtuelle Realitäten einzutauchen bei Verlust der uns sonst so wichtigen kritischen Distanz?

Das Programm war üppiger geplant – Corona hat hier klare Grenzen gesetzt. Als Reihe angedacht, hätte es die erste Ausgabe sein sollen, nun ist es der Pilot einer Reihe geworden. Dennoch! Es wird viel zu schauen und zu erleben geben. Die hochkarätigen Projekte nationaler und internationaler Künstler\*innen, aus den Sparten Theater, Oper, akustische Kunst und Film in Verbindung mit innovativen Technologien, die Dank zahlreicher Kooperationspartner\*innen an verschiedenen Spielorten in exklusiven Formaten gezeigt werden können, widmen sich aktuellen gesellschaftlichen und politischen Themen und führen den Zuschauer unmittelbar hinein in die digital erweiterte Kunst der Gegenwart. Ob Opern- und Theatergänger, Technik-Fan, Videogamer oder Festival-Liebhaber, die vielfach mit Preisen ausgezeichneten Projekte sind ein ästhetisches und faszinierendes Erlebnis und halten an den fünf Festivaltagen live wie online Einzigartiges bereit.

Daniela Ginten, Festivalleiterin

05

# FORMATE FÜR DIE ZUKUNFT?

## ERÖFFNUNGSPANEL ZUM AUFTAKT DES FESTIVALS

Wir feiern die Eröffnung des Festivals und wollen mit Expert\*innen und eingeladenen Künstler\*innen über die Frage nach den Formaten der Zukunft und die Chancen und Grenzen der Digitalität in den Darstellenden Künsten diskutieren.

Die Digitalisierung aller Lebensverhältnisse hat – befeuert durch die aktuelle Corona-Pandemie – eine enorme Beschleunigung erfahren. Die Darstellenden Künste werden dabei vor grundlegende, neue Herausforderungen gestellt. Fragen nach Erzählweisen und Autorenschaft müssen neu verhandelt und die Position zum Publikum abermals bestimmt werden. Diese und weitere Fragen diskutieren die Teilnehmer\*innen des Podiums:

1. Prof. Dr. Petra Gehring studierte Philosophie, Politikwissenschaften und Rechtswissenschaft in Gießen, Marburg und Bochum. Seit 2002 ist sie Professorin für Philosophie an der TU Darmstadt. Ihre aktuellen Forschungsschwerpunkte sind unter anderem Technikforschung – Informationstechnologie, algorithmische Verfahren, Techniknutzung, Simulation – und digitale Metaphernanalyse, Methoden der Digital Humanities. Derzeit leitet Petra Gehring den Rat für Informationsinfrastrukturen der GWK (Gemeinsame Wissenschaftskonferenz).
2. Evelyn Hriberšek kreiert seit 2006 interaktive, hybride Welten und multisensorische, immersive Kunstwerke an der Schnittstelle von Realität und Virtualität. Durch einen Mix aus Visueller und Darstellender Kunst, Gaming und Hightech entstehen bewusstseinsverändernde, spielerische Grenzerfahrungen „vor dem Puls der Zeit“. Die Etablierung einer digitalen Ethik sowie Aufklärung und Sensibilisierung im Umgang mit neuen Technologien sind fester Bestandteil des Schaffens der preisgekrönten XR-Pionierin.
3. Marcel Karnapke ist Entwickler, Theaterregisseur, Medienkünstler, VR-Engineer und zusammen mit Björn Lengers Mitbegründer der Künstlergruppe CyberRäuber. Er verbindet Theater mit dem virtuellen Raum, bringt – oft gemeinsam mit anderen Künstler\*innen – digitale und virtuelle Welten ins Theater und das Theater auf virtuelle Bühnen. Er erforscht neuartige Erzählmöglichkeiten und experimentiert mit Laserscans kompletter Bühnenbilder, dreidimensionalen Aufzeichnungen von Schauspieler\*innen, Echtzeit-Bühnenbildern und mobilen Applikationen auf der Bühne.
4. Marcus Lobbes ist seit 2019 Künstlerischer Leiter der neu gegründeten Akademie für Theater und Digitalität, der sechsten Sparte am Theater Dortmund. Er arbeitet seit 1995 als Regisseur und Ausstatter im Musik- und Sprechtheater, wo er neuartige kollektive Arbeitsformen mit den Ensembles erprobt. Seine Schwerpunkte sind kompromisslose Klassiker-Umsetzungen sowie, dank seiner engen Kontakte zu zeitgenössischen Autor\*innen, zahlreiche Ur- und Erstaufführungen. Von Universitäten und Hochschulen in Deutschland und Österreich wird er als Gastdozent und Redner eingeladen.
5. Der Kulturjournalist Falk Schreiber absolvierte nach seinem Studium der Literatur- und Politikwissenschaften in Tübingen und Gießen ein Zeitschriftenvolontariat in Hamburg. Im Anschluss war er als Kulturredakteur tätig und schreibt seit 2018 frei unter anderem für Theater heute, tanz, Nachtkritik, Hamburger Abendblatt und taz, hauptsächlich über Darstellende und Bildende Kunst. Er ist Mitglied diverser Fachjurys, wie Ballettgesellschaft Hannover, Körper Studio Junge Regie, Stücke – Mülheimer Theatertage und lehrt journalistische Techniken an der ProContent gAG, Essen.
6. Moderation Barbara Schäfer war nach dem Studium der Neueren deutschen Literatur und der Medienberatung an der TU Berlin seit 1988 in Hörspiel- und Featureabteilungen der ARD tätig, unter anderem beim WDR und BR. Seit 2014 leitet sie die Abteilung Feature/Hörspiel/Hintergrund Kultur im Deutschlandfunk. Sie war beteiligt an der Gründung des EINSLIVE-Sendeplatzes Lauschangriff (heute Soundstories) und verantwortlich für preisgekrönte Produktionen des BR. Die Medienkunstfestivals intermedium 1 und 2 des Bayerischen Rundfunks wurden von ihr initiiert.

### Centralstation

Im Carree 1

64283 Darmstadt

Mi. 30.09. um 19.30 Uhr

ab 01.10. online auf

[www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital)

## CyberRäuber



© Petra Moser

# PROMETHEUS UNBOUND

THEATER. KÜNSTLICHE INTELLIGENZ. MULTI-WINDOW-STREAMING

### Centralstation

Im Carree 1

64283 Darmstadt

So. 04.10. um 18 und 21 Uhr

60 min.

Eintritt 15,- EUR

In ihrem Theater der virtuellen Realität lassen die CyberRäuber KI und per Algorithmen erzeugte Töne, Bildwelten und Texte auf reale Darsteller\*innen treffen. Ein Versuch über künstliche Intelligenz und Theater.

Texte auf reale Darsteller\*innen treffen? Was passiert also, wenn wir Prometheus wieder entfesseln?

Für das Festival PAD 01 haben die CyberRäuber zusätzlich an einer digitalen Erweiterung der Inszenierung per Livestream gearbeitet. In einer Multi-Window-Lösung werden Online-Besucher\*innen die Bühnen-Projektionen – KI-generierte Bilder und Videos – als auch Bühne und Schauspieler\*in sehen. Über einen Chatkanal können sie sich am Geschehen beteiligen und so interaktiv den Abend mitgestalten.

Prometheus brachte den Menschen einst das Feuer, die Technik, die Zivilisation und die Kunst. Zur Strafe ließ Zeus ihn an den Kaukasus schmieden und regelmäßig von einem Adler heimsuchen, der von seiner nachwachsenden Leber fraß. Die Macht des Fortschritts war trotzdem längst nicht mehr aufzuhalten.

Seit 2016 beschäftigen sich die CyberRäuber mit Theater und Digitalität. Sie verbinden Theater mit dem virtuellen Raum, bringen – oft gemeinsam mit anderen Künstler\*innen – digitale und virtuelle Welten ins Theater und das Theater auf virtuelle Bühnen.

Bei „Prometheus unbound“ bestimmt künstliche Intelligenz – kurz KI – immer wieder neu den Verlauf des Abends und wirft die Frage auf, wie „kreativ“ ist KI? Und was entsteht, wenn maschinelles Lernen und per Algorithmen erzeugte Töne, Bildwelten und

**INSZENIERUNG** Marcel Karnapke, Björn Lengers (CyberRäuber) **BÜHNE & KOSTÜME** Angelika Daphne Katzinger **DRAMATURGIE** Wiebke Melle **PRODUKTIONSLEITUNG** Eva-Karen Tittmann **MIT** Angela Waidmann, Alexander Julian Meile, Nina Metzger **REGIEASSISTENZ & ABENDSPIELLEITUNG** Nina Metzger **MUSIKALISCHE EINSTUDIERTUNG** Nebojša Krulanović **MUSIKALISCHE ASSISTENZ** Alexander Maulwurf Eine Produktion der CyberRäuber Berlin in Kooperation mit dem Landestheater Linz und dem Badischen Staatstheater Karlsruhe im Rahmen des Projektes „Social virtuality – Theater in der digitalen Realität“. Gefördert im Fonds Doppelpass der Kulturstiftung des Bundes.



04

05



# EURYDIKE INFECTED

**KUNSTINSTALLATION. MUSIKTHEATER. REAL LIFE GAME. MIXED REALITY EXPERIENCE**

Die User begeben sich auf eine individuelle Reise, die mit der Suche nach Eurydike beginnt und beim eigenen Spiegelbild endet. Eine Einladung zur Grenzüberschreitung zwischen Elysium und Hades.

Die Mixed Reality Experience „EURYDIKE INFECTED“ hinterfragt das Frauenbild in unserer Hightech-Gesellschaft. Das einzigartige Gesamtkunstwerk widmet sich dem Unerhörten und Ungesehenen und ruft zur Interaktivität auf: Ausgestattet mit einer VR-Brille erforschen die Besucher\*innen eine retrofuturistische Welt, in der Augmented und Virtual Reality sowie sinnlich erfahrbare Realität aufeinandertreffen.

Die User begeben sich auf eine individuelle Reise, die mit der Suche nach Eurydike beginnt und beim eigenen Spiegelbild endet. Eine Einladung zur Grenzüberschreitung zwischen Elysium und Hades: immersiv und interaktiv.

„EURYDIKE INFECTED“ von Evelyn Hriberšek ist beeindruckend und überraschend bis verstörend, und wurde mehrfach international ausgezeichnet und nominiert, unter anderem in der Kategorie „Bes-

te Inszenierung“ für den Deutschen Computerspielpreis.

Evelyn Hriberšek kreiert interaktive, hybride Welten und multisensorische, immersive Kunstwerke an der Schnittstelle von Realität und Virtualität. Durch einen Mix aus Visueller und Darstellender Kunst, Gaming und Hightech entstehen bewusstseinsverändernde, spielerische Grenzerfahrungen, die erfolgreich ein Publikum von Hochkultur bis Mainstream vereinen. Im Rahmen von PAD 01 reagiert „EURYDIKE INFECTED“ auf den post-apokalyptischen Ausnahmezustand als dynamische Kunstform vor und nach der Krise.

**Achtung es gelten besondere Teilnahmebedingungen:**

Freigabe ab 18 Jahren (bitte gültigen Personalausweis mitführen) • Alkoholisierte Personen sowie Personen,

**EARLSTREET 25  
Pallaswiesenstraße 25  
64293 Darmstadt**

Mi. 30.09. von 14–18 Uhr  
Do./Fr. 01.10. und 02.10.  
von 14–22 Uhr  
Sa./So. 03.10. und 04.10.  
von 11–22 Uhr

Einlass alle 30 min. für 1 Person  
Eintritt 15,- EUR

die unter dem Einfluss bewusstseinsverändernder Substanzen stehen, werden von der Teilnahme ausgeschlossen • Die Installation ist nicht barrierefrei • Zutritt nur mit flachen, geschlossenen Schuhen und Atemschutzmaske • Beim und nach dem Besuch der Installation kann es zu körperlichen oder seelischen Neben- und Nachwirkungen kommen. Der Veranstalter übernimmt hierfür keine Haftung • Der Besuch der Installation kann jederzeit abgebrochen werden. Eine (Teil-) Erstattung des Tickets ist nicht möglich • Detaillierte Teilnahmebedingungen finden Sie im Ticket-Buchungsprozess unter [www.performingarts.digital/tickets](http://www.performingarts.digital/tickets)

**KONZEPT, KÜNSTLERISCHE LEITUNG, REGIE, CREATIVE DIRECTION, EXPERIENCE DESIGN** Evelyn Hriberšek **SPATIAL SOUND COMPOSITION** SØS Gunver Ryberg **VISUAL ARTS & GRAPHICS** Christopher Grouls **KOSTÜM** Denise Fleckenstein, Evelyn Hriberšek **SOFTWARE** Nikolaus Völzow **PRODUKTION** Evelyn Hriberšek, schäfer&soehne

06



# HABITAT I: WHEN WEATHER WAS WILDLIFE

**KLANGINSTALLATION**

Seit Menschengedenken existiert der Wunsch, gestaltend in das Wettergeschehen auf der Erde einzugreifen. „When Weather was Wildlife“ liefert den Soundtrack dazu.

Seit Menschengedenken existiert der Wunsch, gestaltend in das Wettergeschehen auf der Erde einzugreifen. Heute diskutieren Klimawissenschaftler, Politiker, Wirtschaftsfachleute und Militärs Methoden zur Beeinflussung von Chemie und Physik der Atmosphäre bis hinauf in die Stratosphäre. Dystopien, Weltrettungspläne, Panik, Hybris, Experten, Propheten und Heilige – ein Mahlstrom aus Fakten und Fakes. Doch „whether we like it or not“, so der Klimawissenschaftler David Keith – das Wetter verliert seinen „Wildlife“-Charakter.

„When Weather was Wildlife“ liefert den Soundtrack zum Szenario: Texte zum Thema treffen auf Songs und Field Recordings zwischen psychedelischem Sonnenuntergang und apokalyptischem „Dro-ne“-Music-Unwetter. Die Partitur verbindet Historie und Gegenwart. Zitate aus Lord Byrons „Darkness“,

gesungen von Rachel und Becky Unthank, und aus Jón Steingrímssons „Fires of the Earth“, gesprochen und gesungen von der schwedischen Underground-Legende Freddie Wadling, nehmen Bezug auf zwei große Vulkanausbrüche des 18. und 19. Jahrhunderts in Island bzw. Indonesien. Dazwischen mäandern archaische, rituelle Beschwörungsformeln der „Devoti“ in Catania zur Besänftigung des Ätna und Dokumente des US-Patent and Trademark Office zur Beeinflussung des Wetters.

Über die in Postkartenform ausliegenden QR-Codes, können die Besucher\*innen mit ihren Smartphones die ironisch-melancholischen „Cloud Songs“ der zeitgenössischen Autorin Bettina Obrecht, interpretiert von dem australischen Puppenspieler Neville

**Kuppelkirche St. Ludwig  
Wilhelminenplatz 9  
64283 Darmstadt**

Mi./Do. 30.09. und 01.10.  
von 14–17 Uhr  
Fr. 02.10. von 12–17 Uhr  
Sa. 03.10. von 12–16 Uhr  
So. 04.10. von 12–17 Uhr

Eintritt frei

Tranter, anhören und zusätzlich Fotos in Form einer Audio-Slide-Show abrufen.

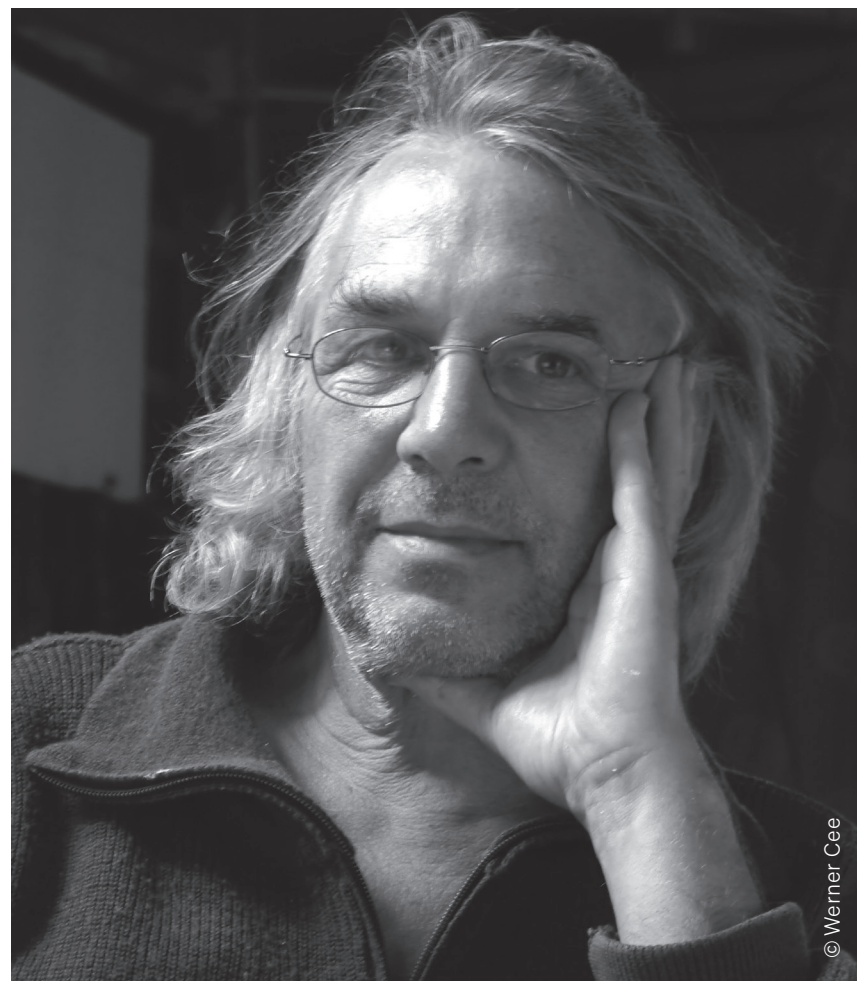
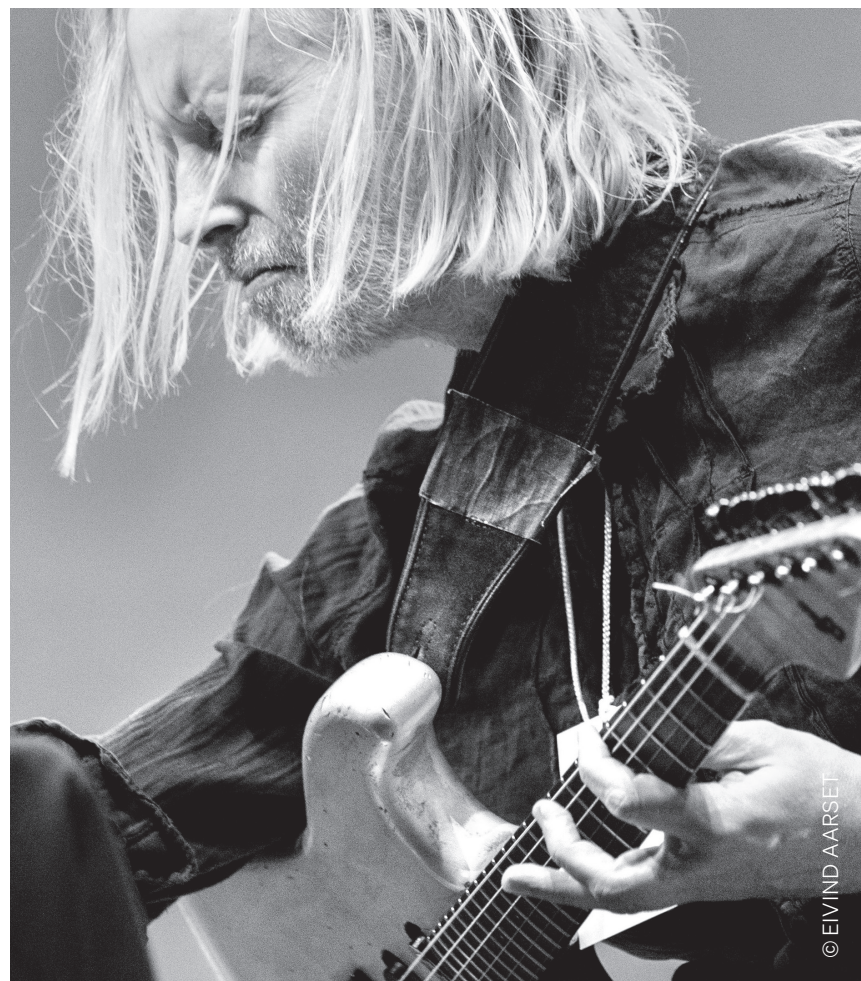
Grundlage der Installation ist das SWR Hörspiel „When Weather was Wildlife“. Es wurde von der ARD für den Prix Italia 2020 in der Kategorie Musik nominiert.

In der für die Darmstädter Kirche St. Ludwig entworfenen Variante werden mehrere Ebenen zusammgeführt: die über vier Tage präsente Klanginstallation im Raum, ein Live-Konzert mit Eivind Aarset und Werner Cee und schließlich die QR-Codes, die auch online verfügbar sind.

**»SWR2**

**KOMPOSITION & REALISATION** Werner Cee **SPRECHER & GESANG** The Unthinks, Freddie Wadling, Neville Tranter **MUSIKER** Alf Terje Hana, Gitarre; Eivind Aarset, Gitarre; Werner Cee, Bass, E-Ch'in, Electronics, Field Recordings **PRODUKTION** SWR mit Deutsche Akademie der Darstellenden Künste

07



# WHEN WEATHER WAS WILDLIFE

## LIVE-KONZERT

Dieses deutsch-norwegische Kooperationsprojekt verbindet den Gitarrensound von Eivind Aarset und die einzigartige Klangwelt von Werner Cees elektronischem Ch'in zu einer Live-Tonspur für „When Weather was Wildlife“.

Werner Cee hat für die Darmstädter Kirche St. Ludwig die Klanginstallation „When Weather was Wildlife“ entworfen, die sich dem Weltthema Wetter annimmt, das in den letzten Jahrzehnten allmählich seinen „Wildlife-Charakter“ verloren hat.

Das Konzert erweitert die Installation um die Ebene einer Live-Tonspur mit schillernden Atmosphären, traumverlorenen Drones und bizarren Klanglandschaften. Dieses deutsch-norwegische Kooperationsprojekt verbindet den Gitarrensound von Eivind Aarset und die Klangwelt von Werner Cees E-Ch'in, einer Wölbrett-Zither, zu phantasmagorischen Visionen von Sonnenuntergängen und apokalyptischen Gewittern, dunklen Albträumen und psychedelischen Soundbildern.

Eivind Aarset gilt als Gitarrist mit einer einzigartigen musikalischen Vision, in der sich unterschied-

lichste Musikrichtungen verbinden. Sein Debütalbum „Électronique Noire“ wurde von der New York Times und den internationalen Fachmedien einstimmig als „eines der besten elektronischen Jazzalben der Post-Miles-Davis-Ära“ gefeiert. Als einer der gefragtesten Gitarristen Norwegens hat Aarset mit Jon Hassell, David Sylvian, Bill Laswell, Jan Garbarek, Paolo Fresu, Marilyn Mazur, J. Peter Schwalm und vielen anderen zusammengearbeitet. Er hat bei fast allen Alben von Nils Petter Molvær mitgewirkt, so auch bei dem wegweisenden Album „Khmer“ und dem preisgekrönten „ER“ von 2006.

Werner Cee beschäftigte sich nach einem Kunststudium an der Frankfurter Städelschule zuerst mit Malerei. Es folgten Arbeiten im Medienkunstbereich, großformatige räumliche Klanginszenierungen und Lichtinstallationen, die visuelle und akustische Medien zusammenfügen. Er hat zahlreiche große Ars Acustica-Produktionen für den WDR, Deutschlandfunk Kultur, den HR und SWR realisiert.

E-GITARRE / LIVE ELECTRONICS Eivind Aarset E-CH'IN / LIVE ELECTRONICS Werner Cee



# DER ABSPRUNG

## HÖRSPIEL. 20-KANAL-AUDIO-INSTALLATION

Inseniert als raumgreifende 20-Kanal-Audioinstallation erzählt „Der Absprung“ von Zerrissenheit und Lagerbildung und zielt auf eine vielschichtige Darstellung der aktuellen gesellschaftlichen Fliehkräfte.

Eine ostdeutsche Kleinstadt namens ‚Leerstadt‘. 2015 sind Geflüchtete in die schrumpfende Stadt gekommen. Die Konflikte um die Zuwanderung eskalieren, als ein neurechter Demagoge die Wut und Ängste der Bürger\*innen nutzt und zu einem Boykott gegen das städtische Theater aufruft. Dort probt das multinationale Theaterensemble gerade eine umstrittene Aufführung des „Hauptmann von Köpenick“ mit einem Hauptdarsteller aus Kamerun. Die Stadt gerät in einen medialen Wirbel um Rassismussvorwürfe und Ost-Vorurteile, als Mitglieder des Theaters ankündigen, Leerstadt zu verlassen.

„Der Absprung“ erzählt von Zerrissenheit, Lagerbildung und zielt auf eine vielschichtige Darstellung der aktuellen gesellschaftlichen Fliehkräfte. Als 20-Kanal-Audio-Installation war das Hörspiel bereits im Residenzschloss Altenburg und im ZKM Karlsruhe

zu erleben. Nach „Future Dealers“ und den „Dienstbaren Geistern“ bildet das Projekt den dritten und abschließenden Teil von Paul Plampers „Fremde & Geister“-Trilogie über die Konstruktion des Fremden.

Staatstheater Darmstadt,  
Foyer Großes Haus  
Georg-Büchner-Platz 1  
64283 Darmstadt

Sa. 03.10. um 11, 13, 15 und 17 Uhr  
So. 04.10. um 15 und 17 Uhr

52 min.  
Eintritt 8,- EUR



**SPIELER\*INNEN** Dana Weber, Fabian Hinrichs, Peter Kurth, Richard Djif, Carl Hegemann, Fernanda Farah, Michael Kinkel, Petra Sparbrod, Andy Drabek, Margit Hahn, Christian Weber, Felicia Descher, Peter Schellenberg, Artur Albrecht, Stefan Cordes und Cristin König, Tina Pfurr, Ulrich Gerhardt, Bärbel Burigk, Carsten Heyn, Silvia Höselbarth, Gabi Kerrat, Wolf-Dieter Kullrich, Anja Losse, Fritz Mähler, Frank Müller, Eva-Maria Scharf, Thomas Tischbierk, Casey, Elina, Angelie, Jannes, Robin, Danny, Leonie, Franziska Niermann, Sophia König

**BUCH, REGIE, SCHNITT** Paul Plamper **DRAMATURGIE & REDAKTION** Martina Müller-Wallraf  
**PRODUKTIONSLEITUNG, DRAMATURGISCHE MITARBEIT, SCHNITT** Felicitas Arnold  
**REGIEASSISTENZ & SCHNITT** Tilman Meckel **AUFNAHMEN** Johannes Scherzer und Michael Krajczok **MISCHUNG & SOUNDDSIGN** Titus Maderlechner  
**PRODUKTION** WDR, Schloss- und Kulturbetrieb Altenburg, BR/DLF Kultur 2018  
Unterstützt durch den Deutschen Literaturfonds

09



© La Générale de Production

# ACCUSED #2 WALTER SISULU

VIRTUAL REALITY. 360°

Die 360°-Dokumentation führt mit Original-Tonaufnahmen und animierten Illustrationen unmittelbar hinein in das legendäre Gerichtsverfahren gegen Walter Sisulu, Mentor von Nelson Mandela, in den sechziger Jahren in Südafrika.

Vom Rivonia-Prozess 1963/64 in Pretoria existiert kein einziges Bild. Vor Kurzem wurden jedoch wertvolle Tonmitschnitte dieses historisch bedeutsamen Gerichtsverfahrens wiederentdeckt und digitalisiert. Die Aufnahmen, insgesamt 256 Stunden Material, machen den politischen Kampf von Nelson Mandela (Angeklagter #1) und seinen acht Mitangeklagten wieder lebendig. Der Film konzentriert sich auf die Aussagen von Walter Sisulu, dem Angeklagten #2, der zum Helden der Anti-Apartheid-Bewegung wurde.

Die 360°-Dokumentation, mit schwarz-weiß Illustrationen des niederländischen Animationskünstlers Oerd Van Cuijlenborg und beeindruckendem Raumklang, basiert auf diesen Original-Tonaufnahmen. Der Zuschauer erfährt die Auseinandersetzungen zwischen Angeklagtem, Staatsanwaltschaft

und Richtern von der Zuschauerbank des Gerichtssaals aus.

Die Angeklagten verwandelten das Verfahren in ein politisches Statement gegen das Apartheid-Regime, ihrer mehr als schwierigen Verhandlungsposition zum Trotz. Ihnen ging es nicht darum, ihre Taten zu rechtfertigen oder auf Freispruch oder Strafmilderung zu plädieren; sie wollten vielmehr die Anwesenheit der Journalisten und Diplomaten aus aller Welt nutzen, um die Ungerechtigkeiten der Rassentrennung öffentlich anzuprangern. Der VR-Film von Nicolas Champeaux und Gilles Porte lässt den Zuschauer subjektiv und höchst eindringlich die heftigen Wortgefechte zwischen Walter Sisulu, langjährigem Mit-

806qm [257qm]

Alexanderstraße 2  
64283 Darmstadt

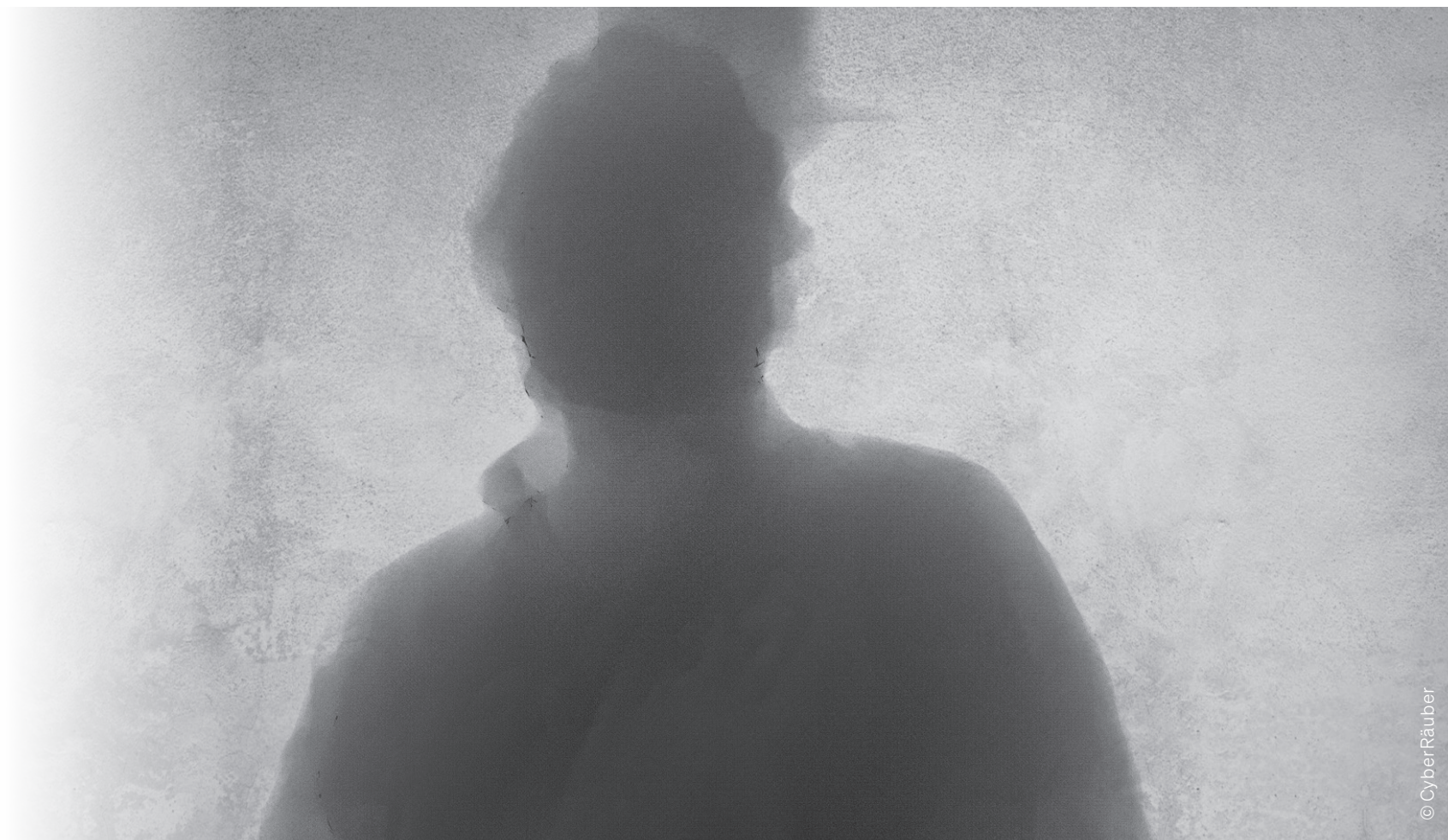
Mi. 30.09. von 14–18 Uhr  
Do./Fr. 01.10. und 02.10.  
von 14–22 Uhr  
Sa./So. 03.10. und 04.10.  
von 11–22 Uhr

in englischer Sprache mit  
deutschen Untertiteln  
16 min.  
Eintritt frei

glied des African National Congress und Mentor von Nelson Mandela, und dem aggressiven und rassistischen Staatsanwalt Percy Yutar miterleben.

„Accused #2 Walter Sisulu“ hat seit seinem Erscheinen im Jahr 2018 weltweit zahlreiche Auszeichnungen erhalten, unter anderem beim Tribeca Film Festival und bei Virtual Worlds im Rahmen des Filmfests München.

**REGIE** Nicolas Champeaux und Gilles Porte **GRAFIK & ANIMATION** Oerd van Cuijlenborg  
**TECHNISCHE & KÜNSTLERISCHE LEITUNG** Michaël Bolufer **MUSIK** Aurélien Godderis-Chouzenoux  
**ANIMATION** Oerd van Cuijlenborg, David Devaux, Matthieu Gueritte, Mathieu Ratier **TON** Florent Denizot **SOUNDDESIGN & RAUMKLANG**, Radio France Hervé Déjardin **PRODUKTION** La Générale de Production **KOPRODUKTION** ARTE France, Radio France, Institut national de l'audiovisuel (INA), UFO Production, Rouge International



© CyberRäuber

# FRAGMENTE | EIN DIGITALER FREISCHÜTZ

VIRTUAL REALITY. 360°

Durch individuelle und dreidimensionale Begegnungen mit den Protagonisten in akustisch und visuell verfremdeten Welten wird „Fragmente | ein digitaler Freischütz“ zu einem Opernerlebnis der ganz eigenen Art.

Die Virtual Reality-Oper „Fragmente | ein digitaler Freischütz“ nähert sich episodenhaft und fragmentarisch der romantischen Oper „Der Freischütz“ von Carl Maria von Weber. Die vier je 15-minütigen Teile folgen keiner linearen Erzählung um die Geschichte von den teuflischen Freikugeln, die dem jungen Helden die Hand seiner Braut versprechen. In Begegnungen mit den Protagonisten Max, Agathe, Ännchen und Kaspar werden motivische Schwerpunkte der Oper erschlossen. Gemeinsam und interaktiv, mit Controllern ausgestattet, die eine individuelle, dreidimensionale Bewegung innerhalb des virtuellen Erlebnisraums ermöglichen, durchstreifen die Zuschauer\*innen akustisch und visuell verfremdete Welten wie Labyrinth, Wälder, Gebirge oder einen Dornenkranz. Das musi-

kalische Fundament bilden ausgewählte Titel aus dem „Freischütz“, die von Sänger\*innen des Badischen Staatstheaters Karlsruhe interpretiert und von dem Theatermusiker Micha Kaplan in einem Sounddesign vielfältig präsentiert werden.

Das Berliner Künstlerkollektiv CyberRäuber ermöglicht den Zuschauer\*innen einen gänzlich neuen Zugang zu klassischem Musiktheater.

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

BAJISCHES  
STAATS  
THEATER  
KARLSRUHE

LANDESTHEATER LINZ

**REGIE, KONZEPT & REALISATION** CyberRäuber Marcel Karnapke, Björn Lengers **KOMPOSITION & SOUNDDESIGN** Micha Kaplan **DRAMATURGIE** Deborah Maier **PRODUKTIONSLEITUNG** Eva-Karen Tittmann **TON- UND BILDAUFNAHMEN** Max Matthias Wohlbrecht **AGATHE** Kammer-sängerin Ina Schlingensiepen **KASPAR** Kammer-sänger Konstantin Gorny **ÄNNCHEN** Agnieszka Tomaszewska **MUSIKALISCHE LEITUNG** Johannes Willig **CHORLEITUNG** Ulrich Wagner Badische Staatskapelle Badischer Staatsoberchor

Gefördert durch den Fonds Doppelpass der Bundeskulturstiftung und in Kooperation mit dem Badischen Staatstheater Karlsruhe und dem Landestheater Linz, sowie in Zusammenarbeit mit dem Ars Electronica Center Linz und dem ZKM Karlsruhe erforschen die CyberRäuber über drei Spielzeiten und in drei Sparten (Oper, Ballett und Schauspiel) die Synergieeffekte zwischen Theater und Digitalität.

	VERANSTALTUNG	BEGINN	ENDE	EINTRITT
<b>Mittwoch 30.09.2020</b>				
Kuppelkirche St. Ludwig	Habitat I: When Weather was Wildlife	14.00	17.00	frei
EARLSTREET 25	EURYDIKE INFECTED	14.00 alle 30 Minuten	18.00	15,-
806qm [257qm]	Rhizomat / Fragmente   ein digitaler Freischütz / Die Fernweh-Oper / Accused #2 Walter Sisulu	14.00	18.00	frei
<b>Donnerstag 01.10.2020</b>				
Kuppelkirche St. Ludwig	Habitat I: When Weather was Wildlife	14.00	17.00	frei
Kuppelkirche St. Ludwig	Live-Konzert mit Eivind Aarset und Werner Cee	20.00	21.00	10,-
EARLSTREET 25	EURYDIKE INFECTED	14.00 alle 30 Minuten	22.00	15,-
806qm [257qm]	Rhizomat / Fragmente   ein digitaler Freischütz / Die Fernweh-Oper / Accused #2 Walter Sisulu	14.00	22.00	frei
<b>Freitag 02.10.2020</b>				
Kuppelkirche St. Ludwig	Habitat I: When Weather was Wildlife	12.00	17.00	frei
EARLSTREET 25	EURYDIKE INFECTED	14.00 alle 30 Minuten	22.00	15,-
806qm [257qm]	Rhizomat / Fragmente   ein digitaler Freischütz / Die Fernweh-Oper / Accused #2 Walter Sisulu	14.00	22.00	frei
Georg-Büchner-Platz	Zerstreuung jetzt!	18.00	19.00	frei
<b>Samstag 03.10.2020</b>				
Kuppelkirche St. Ludwig	Habitat I: When Weather was Wildlife	12.00	16.00	frei
EARLSTREET 25	EURYDIKE INFECTED	11.00 alle 30 Minuten	22.00	15,-
Staatstheater Darmstadt / Foyer Großes Haus	Der Absprung	11.00 13.00 15.00 17.00	12.00 14.00 16.00 18.00	8,-
806qm [257qm]	Rhizomat / Fragmente   ein digitaler Freischütz / Die Fernweh-Oper / Accused #2 Walter Sisulu	11.00	22.00	frei
806qm [128qm]	Akademie für Theater und Digitalität Holopy <sup>3</sup> / Metrodonis – Full automation demanded / You better don't know	14.00	22.00	frei
<b>Sonntag 04.10.2020</b>				
Centralstation	Prometheus unbound	18.00 21.00	19.00 22.00	15,-
Kuppelkirche St. Ludwig	Habitat I: When Weather was Wildlife	12.00	17.00	frei
EARLSTREET 25	EURYDIKE INFECTED	11.00 alle 30 Minuten	22.00	15,-
Staatstheater Darmstadt / Foyer Großes Haus	Der Absprung	15.00 17.00	16.00 18.00	8,-
806qm [257qm]	Rhizomat / Fragmente   ein digitaler Freischütz / Die Fernweh-Oper / Accused #2 Walter Sisulu	11.00	22.00	frei



● **FESTIVALBÜRO**  
Im Carree 1  
64283 Darmstadt  
Öffnungszeiten:  
Mo. 28.09. bis  
So. 04.10. von 11–19 Uhr

① **STAATSTHEATER  
DARMSTADT**  
Georg-Büchner-Platz 1  
64283 Darmstadt  
www.staatstheater-darmstadt.de

② **CENTRALSTATION  
DARMSTADT**  
Im Carree 1  
64283 Darmstadt  
www.centralstation-darmstadt.de

③ **806qm**  
Alexanderstraße 2  
64283 Darmstadt  
www.806qm.de

④ **KUPPELKIRCHE  
ST. LUDWIG**  
Wilhelminenplatz 9  
64283 Darmstadt  
www.sankt-ludwig-darmstadt.de

⑤ **EARLSTREET 25**  
Pallaswiesenstraße 25  
64293 Darmstadt  
www.earlstreet.org

15



© Daniel Ernst

# DIE FERNWEH-OPER

VIRTUAL REALITY. 360°

Mit einer Geschichte zum Staunen in handgemalten interaktiven Dioramen überbrückt „Die Fernweh-Oper“ wahrhaftig Entfernungen: zwischen Stern und Mensch, Künstlerin und Publikum, Realem und Virtuellem, Erinnerung und Augenblick.

„Die Fernweh-Oper“ ist eine unendliche Oper, die von einer fünfzehn Meter großen Sängerin namens Asteria aufgeführt wird. Bereits vor Millionen Jahren gestorben, besteht die Diva aus Sternenstaub und was man von ihr sieht, ist nur noch ein letztes Licht am Firmament. In drei Akten führt die „Fernweh-Oper“ in handgemalte interaktive Dioramen voller seltsamer und bezaubernder Charaktere in einer Geschichte zum Staunen. Die drei Teile „The Opera“, „The Dressing Room“ und „The Caretaker“ sind in sich abgeschlossen und können in beliebiger Reihenfolge angeschaut werden.

Der niederländische Regisseur und Künstler Daniel Ernst hat dieses Universum ohne Anfang und Ende geschaffen und erzählt – wie sollte es bei einer Oper anders sein – von einer hoffnungslosen Liebe: der des Zuschauers zur turmhohen Asteria.

Jeder, der während einer Bühnenperformance schon mal versehentlich Blickkontakt mit dem Darsteller hatte, kennt den kurzen, aber intensiven, intimen Moment, in dem die Distanz zwischen diesem und dem Zuschauer zu verschwinden scheint. So überbrückt die „Fernweh-Oper“ wahrhaftig Entfernungen: zwischen Stern und Mensch, Künstlerin und Publikum, Realem und Virtuellem, Erinnerung und Augenblick.

Mit einem Libretto der belgischen Dichterin Maud Vanhauwaert und dem betörenden Gesang der Schweizer Opernsängerin Annina Gieré ist dieses VR-Erlebnis das Vierte der Reihe „Shoebox Dioramas“ von Daniel Ernst. 2019 wurde es mit dem „Goldenen Kalb“, dem bedeutendsten Filmpreis der Niederlande, in der Kategorie „Best Interactive“ ausgezeichnet.

**REGIE & INTERAKTIVE ILLUSTRATIONEN** Daniel Ernst **LIBRETTO** Maud Vanhauwaert **GESANG** „ASTERIA“ Annina Gieré **KOMPOSITIONEN** Misha Velthuis **ARRANGEMENT** Naren Chandavarkar **SOUND DESIGN** Max Sombroek **SOUND ARTIST** Armeno Alberts **GESANG „DER VERWALTER“** Anthony Ingruber **ADDITIONAL ANIMATION** Nicholas Pittom **ADDITIONAL ART** Bart Limburg, David van Dijk **EINRICHTUNG** Catinka Kersten **PRODUKTION** The Shoebox Diorama

806qm [257qm]  
Alexanderstraße 2  
64283 Darmstadt  
Mi. 30.09. von 14–18 Uhr  
Do./Fr. 01.10. und 02.10.  
von 14–22 Uhr  
Sa./So. 03.10. und 04.10.  
von 11–22 Uhr

3 Teile im Loop: The Opera,  
The Dressing Room, The Caretaker  
Eintritt frei

creative industries fund NL



Niederlands  
letterenfonds  
dutch foundation  
for literature



© Mona el Gammal

# RHIZOMAT

VIRTUAL REALITY. 360°

Die Virtual-Reality-Experience ist politisches Theater in einer ungewöhnlichen Form: Zwischen Dystopie und Utopie, zwischen Gehorsam und Freiheit entspinnt sich in „Rhizomat“ ein Kampf um jeden einzelnen Menschen.

In der Welt von „Rhizomat“ hat das Institut für Methode (IFM), ein globales Privatunternehmen, die Staaten der Welt ersetzt und unterdrückt und überwacht die Menschen mit dem Versprechen von Sicherheit und Stabilität bis in den kleinsten Lebens- und Gedankenbereich. „Gesundheit, Gleichheit und Glück – zur Gänze“, das ist nach der Vorstellung des IFM über ständige Kontrolle, Medikamentengabe und betäubende Eingriffe in die Gefühlswelt der Menschen zu erreichen. Gegen das totalitäre IFM rebelliert die Untergrundgruppe Rhizomat, deren Mitglieder in einzelnen Zellen sowohl die Forschung an einer alternativen Gesellschaftsordnung vorantreiben wie auch den Widerstand praktisch organisieren. Das Rhizomat hat es sich zur Aufgabe gemacht, diejenigen dem diktatorischen System zu entreißen, deren freier Wille noch

nicht vollständig ausgelöscht wurde. Die regelmäßigen Standarduntersuchungen des IFM zur Gedankenkontrolle nutzt das Rhizomat, um Verbindungen aufzubauen. Zwischen Dystopie und Utopie, zwischen Gehorsam und Freiheit entspinnt sich ein Kampf um jeden einzelnen Menschen.

Mona el Gammal konzipierte für die Berliner Festspiele unter dem Titel „Rhizomat“ im physischen Raum eine dystopische und doch real anmutende begehbare Installation. „Rhizomat VR“ verlängert diesen inzwischen aufgelösten „Narrative Space“ in den digitalen Raum, sodass er von überall betreten und erlebt werden kann. Gleichzeitig setzt sich diese

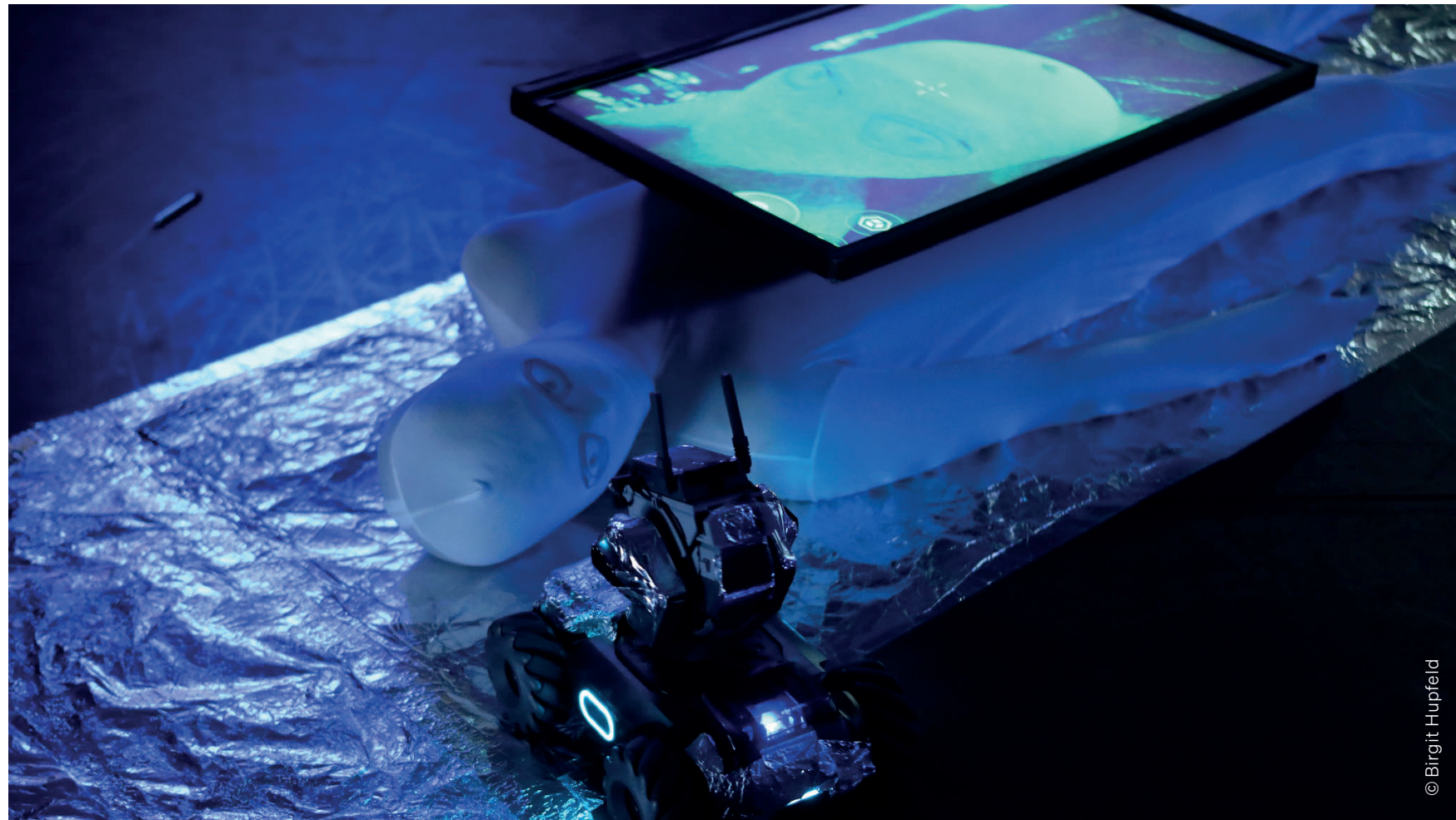
806qm [257qm]  
Alexanderstraße 2  
64283 Darmstadt  
Mi. 30.09. von 14–18 Uhr  
Do./Fr. 01.10. und 02.10.  
von 14–22 Uhr  
Sa./So. 03.10. und 04.10.  
von 11–22 Uhr

12 min.  
Eintritt frei

Virtual-Reality-Experience als eigenständiges Werk kritisch mit dem Medium auseinander. Nach der Weltpremiere im März 2017 beim Festival SXSW in Austin, Texas war „Rhizomat VR“ bei zahlreichen nationalen und internationalen Festivals zu Gast, unter anderem beim Berliner Theatertreffen und beim Transsilvania International Film Festival.

**REGIE, SZENOGRAFIE, DREHBUCH & KONZEPT** Mona el Gammal **TECHNISCHE LEITUNG & CREATIVE TECHNOLOGIST** Philipp Wenning **KAMERA** Christian Möller **PRODUZENT** Sönke Kirchof **MIT** Rike Will (Ivo Solar), Sascha Sommer (Shevek Puts) **ORIGINALSTIMMEN** Martin Heise, Petra Bogdahn, Linda Foerster, Siri Nase, Christoph Twickel, Robert Voß, Julia Bahn, Tim Stadie, Amina Nouns, Mona el Gammal Eine Produktion von INVR in Koproduktion mit Berliner Festspiele/Immersion und ZDF in Zusammenarbeit mit Arte Mit freundlicher Unterstützung von Fraunhofer HHI





# DIE AKADEMIE FÜR THEATER UND DIGITALITÄT, DORTMUND

## PRÄSENTIERT IHRE FELLOWS

Die Akademie für Theater und Digitalität und ihre Stipendiaten gewähren in einem offenen Präsentationsformat Einblick in den künstlerischen Schaffensprozess, öffnen die Programmier-Werkstätten und zeigen virtuelle Anwendungsbeispiele.

Die Welt, wie sie sich uns darstellt, ist komplexer geworden. Die Anzahl der losen Informationsenden, die in unsere Wahrnehmungsbereiche hineinragen, hat sich explosionsartig erhöht. Die Art und Weise, wie sich Öffentlichkeit organisiert, politische Diskurse geführt werden und wie wir arbeiten und zusammenleben, hat sich in den letzten zwanzig Jahren stark verändert. An alledem hat die Digitalisierung aller Lebensbereiche ihren nicht zu unterschätzenden Anteil. Die Werkzeuge, die sie kreiert, werden von den Menschen heute selbstverständlich genutzt, und wir stehen nun vor der epochalen Aufgabe, die zahlreichen neuen Verbindungen von digitaler und analoger Welt, also die Digitalität, zu untersuchen: phänome-

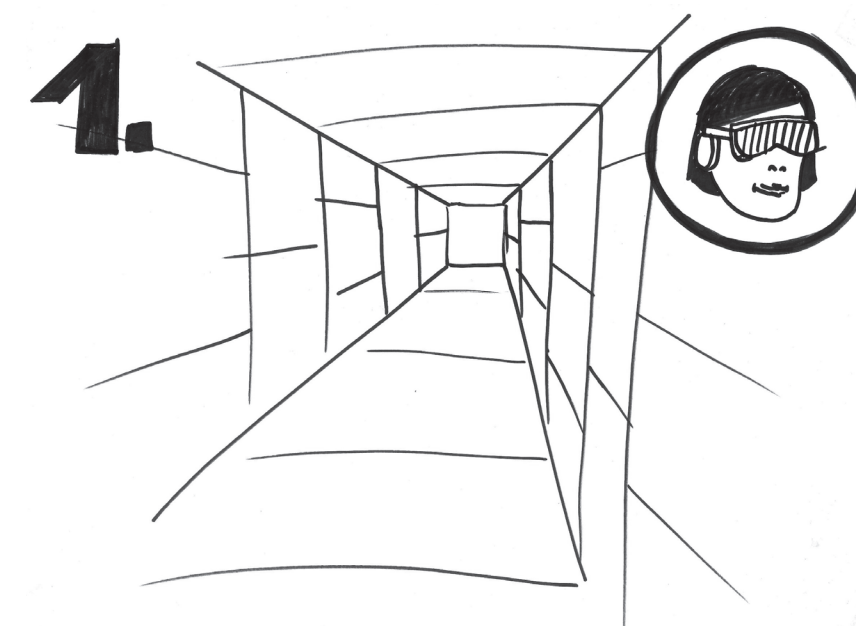
nologisch, soziologisch, philosophisch, technisch und – als Kerndisziplin der Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund – künstlerisch.

Wie reagiert das Theater auf diese Veränderungen? Mit welchen Erzählweisen, Versuchsanordnungen und technologischen Erfindungen? Welches Know-How brauchen Theaterschaffende jetzt? Und welches in der Zukunft? Was sind die Themen der digitalen Moderne?

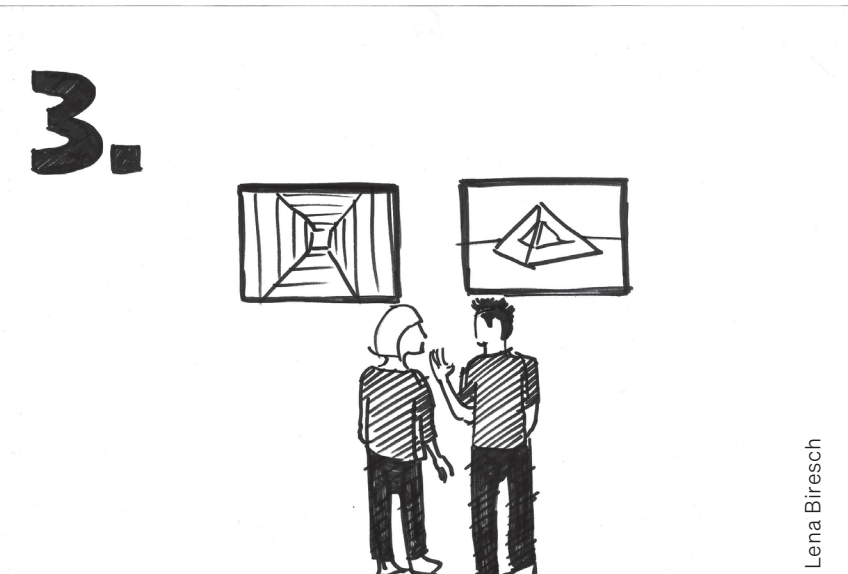
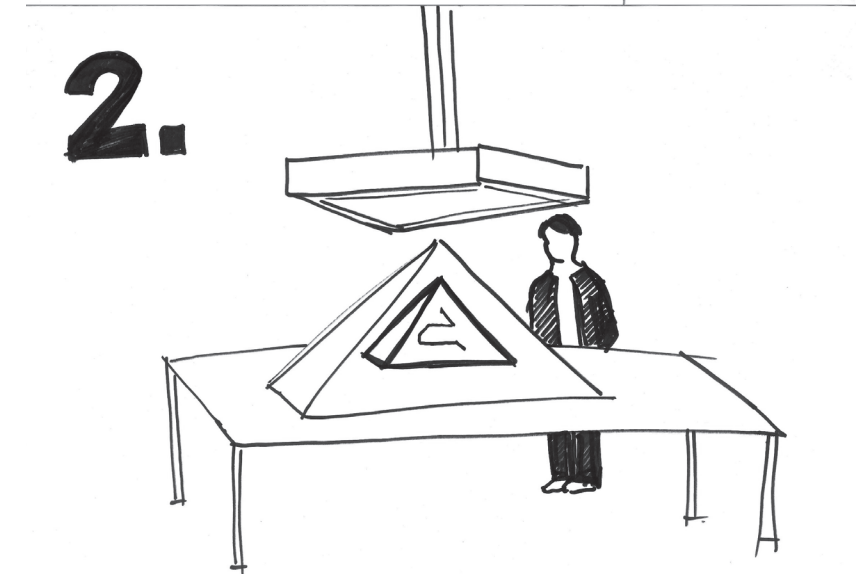
Für anwendungsbezogene Innovationsforschung wurde ein Stipendienprogramm initiiert: Halbjährlich werden neun bis elf Fellows mit künstlerischem und/oder technischem Hintergrund in die Akademie eingeladen. Die Fellows bewerben sich mit einem konkreten Forschungsprojekt, das entlang einer klar ausformulierten Fragestellung einen Anwendungsbezug für eine oder mehrere digitale Technologien im künstlerischen Kontext entwickeln soll.

Im Rahmen des Festivals PAD 01 stellen der Künstlerische Leiter Marcus Lobbes und vier Stipen-

diaten vor Ort die Arbeit der Akademie und drei aktuelle Projekte vor. In einem offenen Präsentationsformat gewähren sie Einblick in ihren künstlerischen Schaffensprozess, öffnen die Programmier-Werkstätten und zeigen virtuelle Anwendungsbeispiele. Alle Interessierten sind herzlich zur Begegnung eingeladen, um sich über Theater, Digitalität und die Möglichkeiten in der Zukunft auszutauschen.



# HoloPy<sup>3</sup>



## HOLOPY<sup>3</sup>

### PROJEKTPRÄSENTATION

Mit der Vorstellung des spielerischen Projekts „HoloPy<sup>3</sup>“ gewährt die Künstlerin Einblicke in ihre Programmierarbeit, die Gestaltung von Virtual Reality und in das faszinierende Experimentierfeld von Hologrammen.

In ihrem als Spiel konzipierten Projekt „HoloPy<sup>3</sup>“ bringt die Künstlerin Lena Biresch die Bereiche Theater, Virtual Reality und Hologramme in einem Aufführungskonzept zusammen. Die Zuschauer\*innen sind gleichzeitig auch Spieler\*innen und durchlaufen einzeln und im Nachrückverfahren drei Stationen bzw. Räume. Im 1. Raum befindet sich der Spieler über eine VR-Brille im Inneren einer altägyptischen Pyramide, deren Zentrum er finden muss. Diese Aufgabe ist allerdings nur zu lösen, wenn er mit dem Spieler aus dem 2. Raum, mit dem er per Headset verbunden ist, kommuniziert. Denn dieser überblickt die Pyramide in Echtzeit als Hologrammprojektion. Ein Perspektivwechsel findet statt, wenn der Spieler aus dem 1.

Raum im Anschluss die Rolle des Spielers im 2. Raum übernimmt und selbst den auktorialen Blick erfährt. Schließlich sammeln sich alle Mitspieler\*innen im 3. Raum, wo sie ihren Nachfolgern in den vorigen Räumen über Bildschirme beim Spielen zusehen. Im gegenseitigen Austausch können sie ihre Erfahrungen und die gesellschaftliche Relevanz, die das Spiel für sie hat, diskutieren.

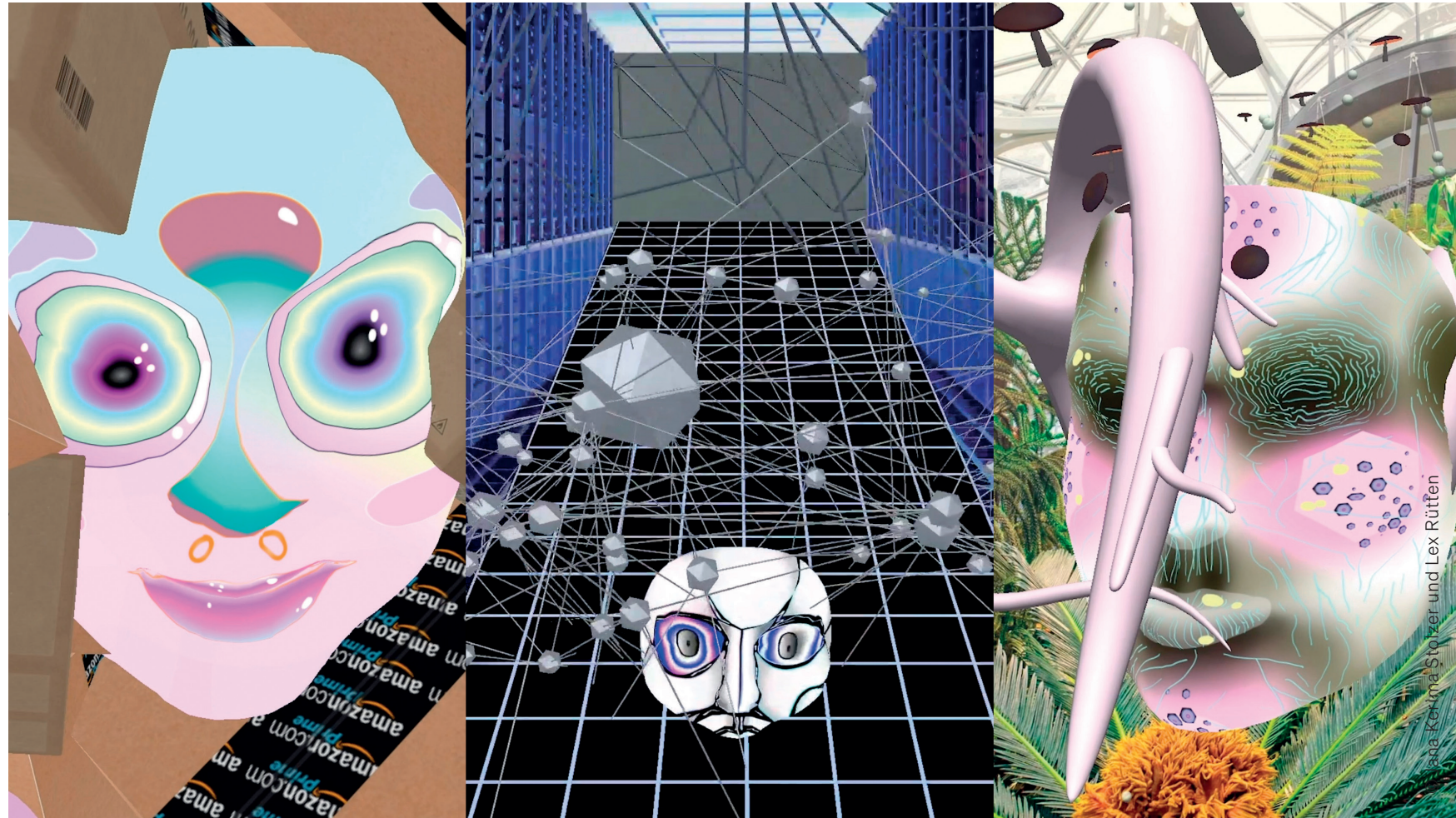
Lena Biresch arbeitete zunächst an Theatern als Regisseurin und Dramatikerin. Eine Ausbildung zur Virtual Reality Experience-Designerin hat ihren Fokus hinsichtlich der technischen Entwicklungen erweitert. Bei der Vorstellung ihres Projekts „HoloPy<sup>3</sup>“ gewährt sie Einblicke in ihre Programmierarbeit, die Gestaltung von Virtual Reality und zeigt das Experimentieren mit Hologrammen, speziell mit dem sogenannten Pepper's Ghost Illusion Trick. Zudem steht sie vor Ort auch für Fragen zur Verfügung.

806qm [128qm]  
Alexanderstraße 2  
64283 Darmstadt  
Sa. 03.10. von 14–22 Uhr

Eintritt frei

16

17



# METRODONIS – FULL AUTOMATION DEMANDED

## PROJEKTPRÄSENTATION

Mit Robby, dem Staubsauger-Roboter, und mehreren singenden Avataren veranschaulicht das Künstlerduo seine Recherchen und Projekte zur Interaktion von Mensch und Maschine.

Die Digitalisierung verändert zunehmend die Arbeitswelten, in denen sich Menschen bewegen. In der Industrie werden zu Steuerungs- und Logistikzwecken anwendbare intelligente Gadgets und Tools zur Verständigung von Mensch und Maschine entwickelt und getestet. Jana Kerima Stolzer und Lex Rütten erforschen solche Infrastrukturen und Narrative der Digitalisierung und überführen in Kooperation mit dem Fraunhofer Institut IML in Dortmund Anwendungsbeispiele der Mensch-Maschine-Interaktion in die künstlerische Installation. Ihre Mittel sind leicht zugängliche Softwares wie zum Beispiel synthetische Stimmerzeuger oder Facefilter für Instagram. Der Fokus ihrer Präsentation liegt vor allem auf dem emphatischen Moment der menschlichen Anwender gegenüber Maschinen und Geräten. Weniger lösen menschenähnliche Roboter ein solches Mitgefühl aus, als vielmehr

Dinge, die eher an Haustiere erinnern, wie zum Beispiel ein Staubsauger-Roboter, der sich zwischen Möbelstücken verfangen hat. Als Ausgangspunkt wird Robby, ein niedlicher, helfender Haushaltsroboter dienen, um vom Prozess der Recherche in der industriellen Anwendung bis zur Übertragung dieser in die künstlerische Praxis zu berichten. Neben Robby werden auch eine Drohne, die Menschen erkennt und mehrere singende Avatare dabei sein.

Jana Kerima Stolzer und Lex Rütten arbeiten seit vier Jahren als Duo zusammen. In ihrer gemeinsamen Kunst widmen sie sich einer Mischform aus raumgreifenden Installationen, performativen Momentaufnahmen und der Theaterform des Musicals. In diesem Bereich erproben sie bis heute neue Formen und wagen weitere Experimente. Neben der Projekt-Präsentation bei PAD 01 beantworten sie vor Ort auch Fragen zum Thema.

806qm [128qm]  
 Alexanderstraße 2  
 64283 Darmstadt  
 Sa. 03.10. von 14–22 Uhr

Eintritt frei



# YOU BETTER DON'T KNOW

## PROJEKTPRÄSENTATION

Die bulgarische Szenografin stellt ihre Arbeit zum Thema Identität, Realität und Paranormalität anhand ihres Projektes „You better don't know“ vor: Begegnungen mit Ufos und Außerirdischen nicht ausgeschlossen.

Die bulgarische Szenografin Vesela Stanoevea setzt den Schwerpunkt ihrer künstlerischen Arbeit auf Identitätsprobleme und ihre Erscheinungsformen. Durch die neuen digitalen Technologien können bestehende Umgebungen zu Orten erweitert werden an denen „alles möglich“ ist. Orte, an denen das Verhältnis von Umwelt, Mensch und Realitätssinn inszeniert und hinterfragt werden kann. Es entstehen partizipative und immersive Kunstwerke, die als hybride Erlebnisse, die Zukunft nach dem Zeitalter der Menschheit ergründen. Und die sich virtuell als auch physisch in traumartige Welten und rätselhafte Alpträume transformieren.

In diesem Kontext ergründet ihr aktuelles Projekt „You better don't know“ digitale Rituale und emotionale Reaktionen menschlicher und nicht-menschlicher Begegnungen.

Im Zuge der Erforschung des Ufo-Mythos mit all seinen Verschwörungstheorien und der Infragestellung seiner Herkunft, Signifikanz und Nachhaltigkeit, lädt „You better don't know“ zum Spielen und Experimentieren mit abnormalen Realitätsordnungen ein und kreiert faszinierende surreale Begegnungen mit außerirdischem Leben.

Die Künstlerin promoviert derzeit an der Fachhochschule Dortmund und der Bergischen Universität Wuppertal zum Thema „Hybrid Scenography. Intervention, Immersion, Illusion“. Vor Ort gibt sie Einblicke in den Entstehungsprozess ihres Projekts, das eine spannungsreiche und spekulative Plattform für paranormale und außerirdische Erfahrungen bietet, und ist für Fragen rund um das Thema Theater und Digitalität offen.

806qm [128qm]  
 Alexanderstraße 2  
 64283 Darmstadt  
 Sa. 03.10. von 14–22 Uhr

Eintritt frei

18

19



# ZERSTREUUNG JETZT!

## INTERNATIONALES RADIOBALLET. FLASHMOB

Im Radioballett hört das teilnehmende Publikum gleichzeitig, aber zerstreut an einem zentralen öffentlichen Ort – mit Mindestabstand und Maske – eine Choreografie über Kopfhörer und folgt den Bewegungsabläufen.

Zerstreuung jetzt! Die Idee zu diesem außergewöhnlichen Projekt stammt von der Gruppe LIGNA, die damit auf die gesellschaftlichen Veränderungen durch die Covid 19-Pandemie reagiert. Stimmen von namhaften Tanz- und Performancekünstler\*innen laden dazu ein, ihre Choreografien mit dem eigenen Körper auszuführen. So werden 12 sehr unterschiedliche Bewegungssprachen erfahrbar, 12 unterschiedliche Perspektiven auf die gegenwärtige Situation. Die Corona-Auflagen verhindern viele traditionelle Formate, aber sie ermöglichen zugleich, neu über Tanz, das Verbindende und das Trennende nachzudenken. In Zeiten der Distanzierung stellt das Stück – als Antwort auf ein weltweites Ereignis – eine neue Verbundenheit her.

Das Audiofile steht ab 15.09. auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) als Download zur Verfügung. Die Teilneh-

merzahl ist begrenzt, eine Registrierung vorab ist erforderlich. Für die Teilnahme nutzen Sie bitte Ihr Smartphone und Ihre Kopfhörer.

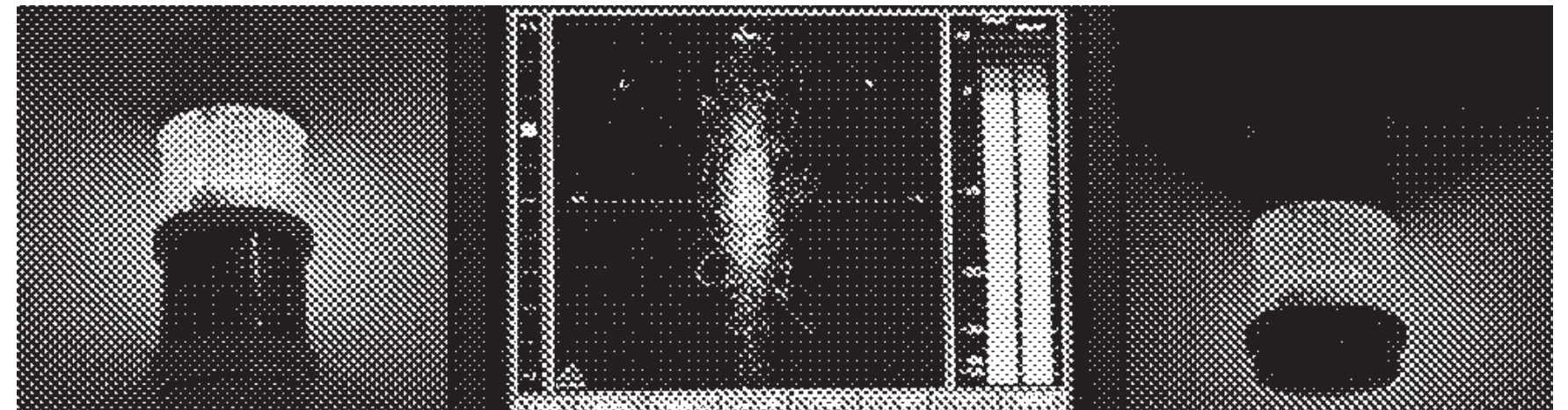
Das Radioballett ist im Vorfeld des Festivals zu hören und zu sehen: auf hr2 kultur am 26.09. um 23 Uhr | 01. und 02.09. | 19 Uhr Metzlerpark | Frankfurt; 04.09. | 19.30 Uhr Darmstädter Stadtraum und am 05.09. | 17.30 Uhr Am Warmen Damm, Wiesbaden.

**PRODUKTION, REGIE & TEXT** LIGNA (Ole Frahm, Michael Hüners, Torsten Michaelsen) **BEITRÄGE** VON Alejandro Ahmed (Brasilien), Edna Jaime (Mosambik), Geumhyung Jeong (Südkorea), Eisa Jocson (Philippinen), Raquel Meseguer (Großbritannien), Bebe Miller (USA), Maryam Bagheri Nesami & Mitra Ziaee Kia (Iran), Mamela Nyamza (Südafrika), Bhenji Ra (Australien), Melati Suryodarmo (Indonesien), Yuya Tsukahara / contact Gonzo (Japan), Dana Yahalomi / Public Movement (Israel) **STIMMEN** Mareike Hein, Tomi und die Beitragenden **MUSIK** Emilian Gatsov **DRAMATURGISCHE UNTERSTÜTZUNG** Anna Wagner, Maria Rössler, Tatsuki Hayashi **IN KOPRODUKTION MIT** Künstlerhaus Mousonturm und Hessischem Staatsballett im Rahmen der Tanzplattform Rhein-Main, Zürcher Theater Spektakel, Tanz im August/ HAU Hebbel am Ufer und Theaterfestival Basel, gefördert durch die Zweijahresförderung der Stadt Frankfurt am Main und durch die Bundeszentrale für Politische Bildung als Teil der Reihe „Corponomy – Politiken des Körpers in Tanz, Performance und Gesellschaft“ in Kooperation mit dem Museum Angewandte Kunst.

LIGNA  
Georg-Büchner-Platz  
64283 Darmstadt  
Fr. 02.10. um 18 Uhr

in deutscher und englischer  
Sprache

hr2  
kultur  
TANZ  
PLATT  
FORM.



## SHIFTFM

Experimentelles Radio der Bauhaus-Universität Weimar

Das remote Radio ShiftFM der Professuren für Experimentelles Radio und Medienphilosophie der Bauhaus-Universität in Weimar ging im Juli 2020 – kurz nach dem totalen Corona-Shutdown – auf Sendung. Das fiktive Radioformat blickt aus dem Jahr 2050 zurück auf das sehr besondere Jahr 2020. Ein Semester lang haben die Studierenden unterschiedlicher Fachrichtungen die Herausforderungen der Corona-Pandemie-Gegenwart betrachtet und sich dabei überlegt, wie man in dreißig Jahren auf dieses Sommersemester zurückblicken wird. Welcher gesellschaftliche und medientechnische Wandel hat sich im Zuge der Pandemie vollzogen? Wie haben sich Einstellungen der Menschen verändert? Welche Rolle kam dem Radio dabei zu?

## ZWISCHEN 0 UND 1

Gespräche über Kunst und Digitalität

Experimentelles Radio der Bauhaus-Universität Weimar.  
Online ab 01.09. auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) nachzuhören

In Kooperation mit der Deutschen Akademie der Darstellenden Künste entstanden im Rahmen von ShiftFM zwei Formate.

Zum einen die Portraitserie „Zwischen 0 und 1 – Gespräche über Kunst und Digitalität“ mit und über beteiligte Künstler\*innen des PAD 01 Festivals. In den unterschiedlichen Sendungen wurden die Künstler\*innen besonders zu Fragen der Digitalität und der Arbeitsweise unter dem Eindruck der Covid19-Pandemie befragt.

Im Interview waren:

**WERNER CEE**

When Weather was Wildlife

**DANIEL ERNST**

Die Fernweh-Oper

**EVELYN HRIBERŠEK**

EURYDIKE INFECTED

**MARCEL KARNAPKE (CYBERRÄUBER)**

Prometheus unbound und Fragmente | ein digitaler Freischütz

**MARCUS LOBBES**

Künstlerischer Leiter der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund

## SHIFT<sup>FM</sup>

### AUDIOSEEDS & AGITWALKS

Experimentelles Radio der Bauhaus-Universität Weimar.  
Online ab 01.09. auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) nachzuhören

In einem zweiten Kurs mit dem Titel „Audioseeds & Agitwalks“ – unter der Leitung des Berliner Performance-Künstlers Lukas Matthaei – entstanden sieben Arbeiten, die sich mit der Frage der Aktivierung von Zuhörer\*innen in Zeiten der globalen Pandemie beschäftigten. Von Audiowalks, die in jeder Stadt stattfinden können, über Walks in der Zukunft, auf Skateboards oder im Kopf bis hin zu Online-Games spannt sich die Vielfalt der Arbeiten. Ihnen allen gemeinsam ist das klare Gefühl: Ab jetzt kann nichts mehr bleiben wie bisher!

### NICHTS ALS DIE WAHRHEIT – DIE ENTHÜLLUNGSSSENDUNG

Freya Siewert und Cäcilie Willkommen

Was hat die Corona-Pandemie mit der Bauhaus-Universität zu tun? Ist künstlerische Forschung nicht immer auch künstliche Forschung? In einer fiktiven Radio-show entdecken die beiden Autorinnen ein brisantes Geheimnis rund um die Bauhaus-Universität. Haarscharf an der Verschwörungstheorie vorbei entwickelt sich ein rasantes (Hör-)Spiel um Wahrheit und Fiktion.

### WINDHAUCH – EINE REFERENZ

Audioskywalk – Marie Lilli Beckmann

Mit „Windhauch – Eine Referenz“ entwickelt Marie Lilli Beckmann eine ganz eigene Art des Audiowalks. Er wird nicht gegangen, sondern geflogen und das am besten im Liegen zuhause auf dem Sofa. Schließen Sie die Augen und lassen Sie sich entführen in den Himmel über Ihnen, in Ihren eigenen Kopf. Sprecherin: Johanna Geißler | DNT Weimar

21

## DASEINSFÜRSORGE

Johanna Ledermann

Ein Audiowalk, den man überall machen kann, egal in welcher Stadt. Spielt er doch mit archetypischen Plätzen, die es überall auf der Welt gibt. Das Zuhause, ein Krankenhaus, ein Friedhof, eine Drogerie. Gesprochen von vielen Stimmen im Homeoffice, montiert zu einer großen Erzählung.

## COROLL'MAYMAR

Marco Hörschelmann

Hinter dem sperrigen Titel verbirgt sich ein besonderer Audiowalk. Nämlich der erste für Skateboarder konzipierte Audioroll! Ausgelöst durch eigene Erfahrungen des Autors während der Corona-Pandemie, entwickelt er hier einen ersten Prototyp für dieses neue Genre. Zu hören ist hier die Radiofassung des Stückes.

## VOGELSCHISS – EINE ALTERNATIVE FÜHRUNG DURCH WEIMAR

Konrad Behr

Eine Stadtführung durch ein dystopisches Weimar im Jahre 2050. Eigentlich als Audiowalk konzipiert funktioniert „Vogelschiss – Eine alternative Führung durch Weimar“ auch als beklemmendes Hörspiel über eine gar nicht mal so unmögliche Zukunft. Wehret den Anfängen! Oder sind wir schon mitten drin? Sprecher: Thomas Kramer | DNT Weimar, Musik: Tommy Neuwirth

## ERROR TRIP

Yigit Tasdemir und Jacob Hartung

„Error Trip“ ist ein audiounterstütztes Textadventure, das Sie bequem in Ihrem Browser spielen können. Unter [tinyurl.com/error-trip](http://tinyurl.com/error-trip) beginnt das Abenteuer, in dem Sie bestimmen können, wie unsere Zukunft aussehen wird.

## EIN MODISCHER SPAZIERGANG

Martin Kolb

Bekleidet mit einem umfunktionierten RonaldMcDonald-Kostüm beschreitet der Performer Martin Kolb als McBauhaus die Fußgängerzone und verkündet sein Manifest für die Freiheit der Kunst, die Freiheit der Gedanken und die Befreiung von den Zwängen des Urheberrechts. Zu hören ist hier ein Zusammenschritt seiner Performance in Weimar im Juli 2020.

[www.experimentellesradio.de](http://www.experimentellesradio.de)

Leitungsteam: Lukas Matthaer und Fabian Kühlein  
Weitere Produktionen zum Hören: [www.bauhaus.fm](http://www.bauhaus.fm)

Bauhaus-Universität Weimar  
Experimentelles Radio



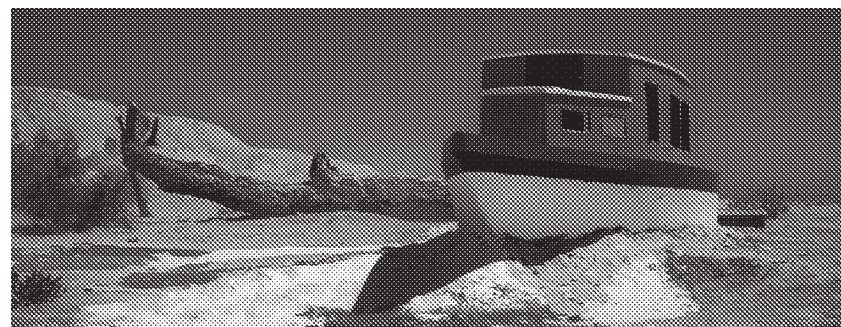
## WHEN WEATHER WAS WILDLIFE CLOUD SONGS

Sounds: Werner Cee / Gedichte Bettina Obrecht /  
Sprecher: Neville Tranter

Fotos, Sounds und Gedichte in englischer Sprache  
Über 5 QR-Codes können die 5 Cloud Songs ab dem 01.09.  
online auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) abgerufen werden.

Die für die Darmstädter Kuppelkirche St. Ludwig entworfene Klanginstallation wird erweitert mit den ironisch-melancholischen „Cloud Songs“. Die Audiofiles der Cloud Songs mit Gedichten der zeitgenössischen Autorin Bettina Obrecht, gesprochen von Neville Tranter und unterlegt mit Sounds von Werner Cee sind über QR-Codes abrufbar – online auf der Festival-Website ab 01.09. – und stehen in gedruckter Form auf Postkarten an den vier Festivaltagen vor Ort in der Kuppelkirche St. Ludwig zur Verfügung. Ergänzt werden die Sounds mit Fotos in Form einer Audio-Slide-Show.

Hier vielleicht eine einleitende Zwischenhead?



### REMEMBER RAIN

Remember that noise against the attic window?  
There are no attics now.  
Remember the shimmering pearl strings on grass blades?  
There is no grass now.

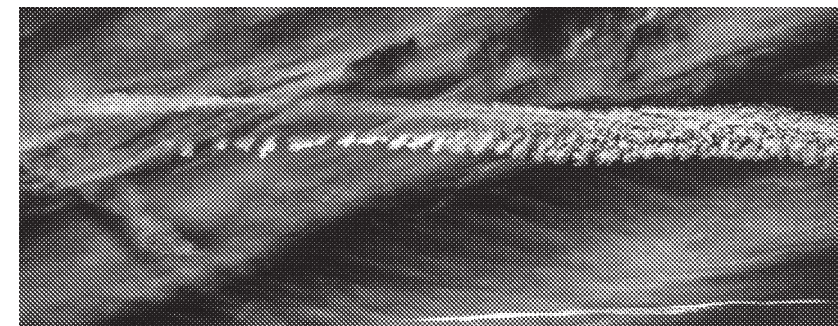
...



### BIRDS

They still have wings.  
They soar.  
Who's going to tell them?

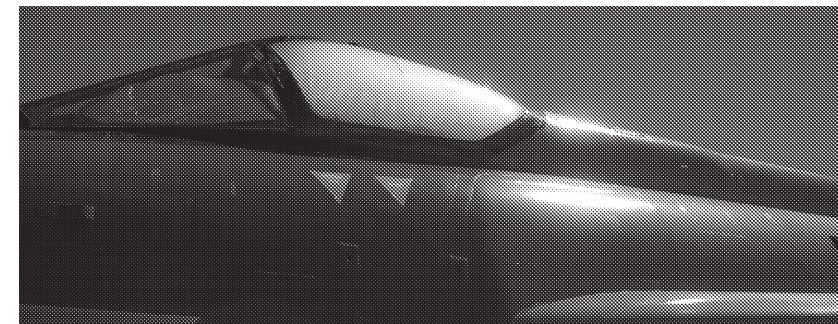
...



### TRAILS

Whitish trails in the sky  
Lines of dirty chalk on the blueboard  
Scribbling lies and truths  
In windblown letters

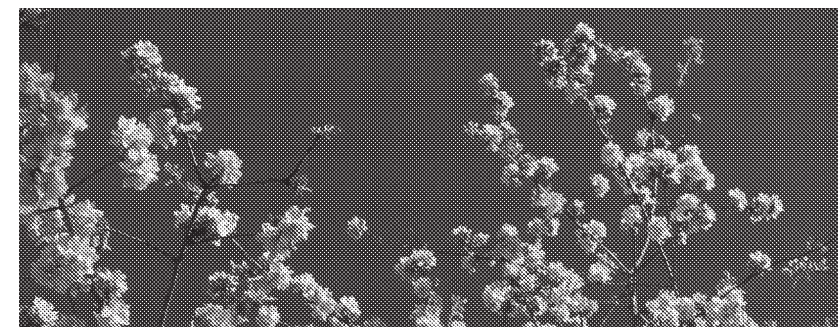
...



### NOAH'S SPACESHIP

There's bound to be a planet veiled in unbranded clouds.  
There's bound to be a star  
where winds blow at their will.

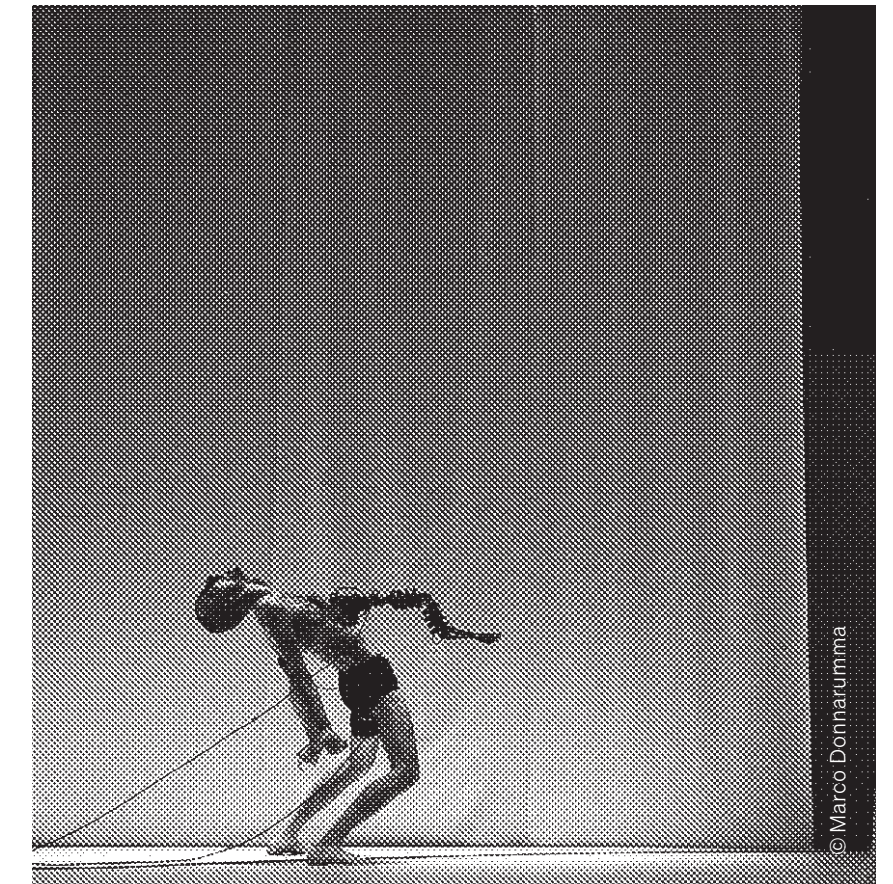
...



### THE BLUE MARBLE BLUES

I saw a photograph of you  
You were so perfect  
Delicate blue and radiant  
In a deep blue sky

...

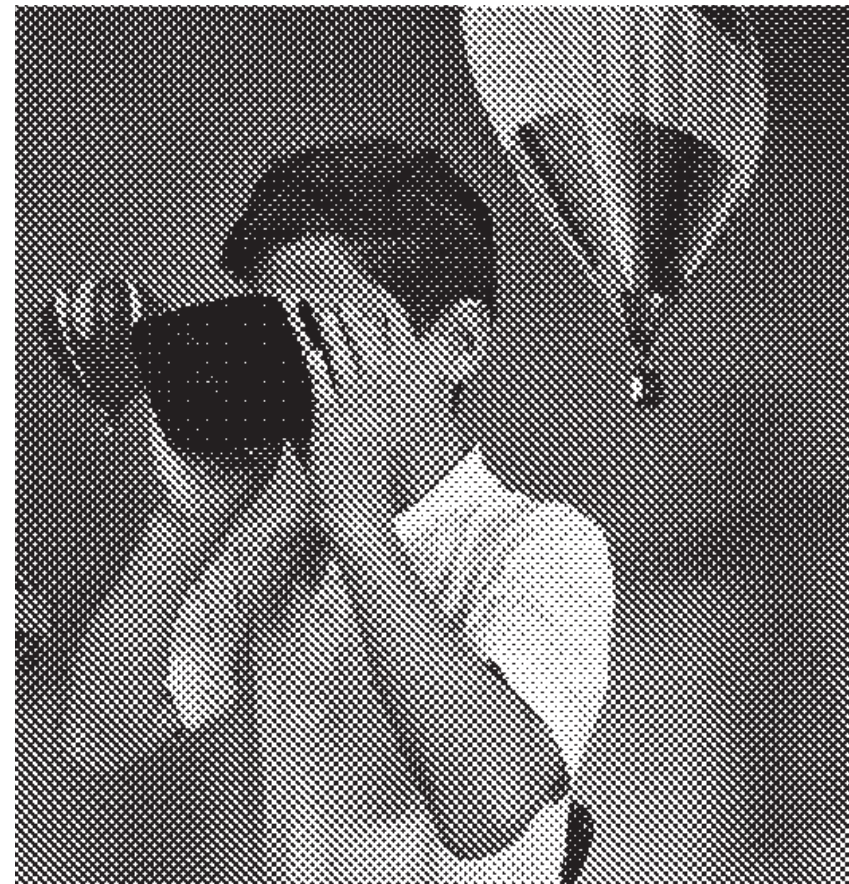


## DRAMATURGIE IM ZEITALTER DER KÜNFTIGEN INFORMATIK

Kai Tuchmann / Fellow der Akademie für Theater und Digitalität  
Dortmund

Vortrag  
ab 15.09. online auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) verfügbar

Kai Tuchmann unterrichtet an der Fakultät für Dramaturgie der Zentralen Theaterakademie Beijing, wo er zusammen mit Li Yanan den ersten Dramaturgie-Studiengang Asiens entwickelt. Derzeit erforscht er als Fulbright Scholar am Graduate Center der City University of New York die Dramaturgien Neuer Medien in der ostasiatischen Theaterszene. Seine These lautet, dass im 21. Jahrhundert die Dramaturgie den Stellenwert im Theater einnehmen wird, den im 20. Jahrhundert Regie und Inszenierung hatten.



**HUMAN METHODS –  
7 CONFIGURATIONS –  
EINGEWEIDE**

**Marco Donnarumma / Fellow der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund**

Vortrag in englischer Sprache  
ab 15.09. online auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) verfügbar

Marco Donnarumma, Künstler, Regisseur und Komponist, kombiniert seit den frühen 2000er Jahren zeitgenössische Performance und Medienkunst. Er ist bekannt für seine Werke, die Körper, Bewegung, Technik und Sound miteinander verbinden. KI-Roboter und -Prothesen sowie Deep-Learning-Algorithmen kommen dabei zum Einsatz. Seine Sprache ist kompromisslos, sinnlich und konfrontativ. Marco Donnarumma wird seine Arbeit, die derzeit in Europa und Asien zu sehen ist, im Rahmen eines Vortrags vorstellen.



**(UN)TOUCHABLE AND  
(DIS)CONNECTED?  
THEATER(-ARBEIT) IM  
DIGITALEN RAUM**

**Elisabeth Caesar**

Vortrag  
ab 15.09. online auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) verfügbar

Beschleunigt durch die Corona-Krise erweitert sich der Raum, in dem Theater stattfindet. Im Netz entstehen Schaufenster und Schutzräume zugleich. Wie können neue Formate gefördert und sinnvoll präsentiert werden? Können Theaterplattformen helfen, Freiräume für die Künstler\*innen zu schaffen, um zum Beispiel hybride Formate zwischen Gaming und Theater zu entwickeln und auszuprobieren, Netzwerke zu leben und Theater im digitalen Raum erleb- und empfindbar zu machen?



**FORMATE FÜR DIE ZUKUNFT?**

**Prof. Dr. Petra Gehring / Evelyn Hriberšek / Marcel Karnapke /  
Marcus Lobbes / Falk Schreiber**  
Moderation: Barbara Schäfer

Podiumsdiskussion  
ab 01.10. online auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) verfügbar

Die Digitalisierung aller Lebensverhältnisse hat – befeuert durch die aktuelle Corona-Pandemie – eine enorme Beschleunigung erfahren. Die Darstellenden Künste werden dabei vor grundlegende, neue Herausforderungen gestellt. Fragen nach Erzählweisen und Autorenschaft müssen neu verhandelt und die Position zum Publikum abermals bestimmt werden. Diese und weitere Fragen diskutieren die Teilnehmer\*innen des Podiums.



**PROMETHEUS UNBOUND**

**CyberRäuber**

Live-Stream  
So. 04.10. um 18 und 21 Uhr  
auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) verfügbar  
60 min.

Parallel zum Live-Event in der Centralstation, können Zuschauer\*innen die Inszenierung auch online verfolgen. Für das Festival PAD 01 haben die CyberRäuber an einer digitalen Erweiterung der Inszenierung per Livestream gearbeitet. In einer Multi-Window-Lösung werden Online-Besucher\*innen die Bühnen-Projektionen – KI-generierte Bilder und Videos – als auch Bühne und Schauspieler\*in sehen. Über einen Chatkanal können sie sich am Geschehen beteiligen und so interaktiv den Abend mitgestalten.

## TICKETS

Aufgrund des äußerst beschränkten Platzkontingentes werden für die zeitgebundenen Veranstaltungen Eintrittspreise erhoben.

Tickets sind nur online buchbar unter [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) oder über [ztix https://ztix.de](https://ztix.de), dort finden Sie auch eine Liste der Vorverkaufsstellen: <https://ztix.de/hp/our-booking-offices>

### Prometheus unbound Eintritt 15,- EUR

#### CyberRäuber

Centralstation

Im Carree 1, 64283 Darmstadt

So. 04.10. um 18 und 21 Uhr

Theater. Künstliche Intelligenz. Multi-Window-Streaming

### When Weather was Wildlife Eintritt 10,- EUR

#### Eivind Aarset / Werner Cee

Kuppelkirche St. Ludwig

Wilhelminenplatz 9, 64283 Darmstadt

Do. 01.10. um 20 Uhr

Konzert

### EURYDIKE INFECTED Eintritt 15,- EUR

#### Evelyn Hriberšek

EARLSTREET 25

Pallaswiesenstraße. 25, 64293 Darmstadt

Mi. 30.09. von 14–18 Uhr

Do./Fr. 01.10. und 02.10. von 14–22 Uhr

Sa./So. 03.10. und 04.10. von 11–22 Uhr

Kunstinstallation. Musiktheater. Real Life Game. Mixed Reality Experience

Achtung: Hier gelten gesonderte Teilnahmebedingungen:

### Der Absprung Eintritt 8,- EUR

#### Paul Plamper

Staatstheater Darmstadt, Foyer Großes Haus

Georg-Büchner-Platz 1, 64283 Darmstadt

Sa. 03.10. um 11, 13, 15 und 17 Uhr

So. 04.10. um 15 und 17 Uhr

Hörspiel. Klanginstallation

Für den Erwerb von Tickets beachten Sie bitte folgende Konditionen:

- Reservierungen sind nicht möglich.
- Eine Rückerstattung von Tickets abzgl. aller Gebühren ist ausschließlich bei Veranstaltungsabsage möglich.
- Um einen reibungslosen Einlass zu gewährleisten, seien Sie bitte mindestens 20 Minuten vor Veranstaltungsbeginn vor Ort.
- Ein Nacheinlass ist bei keiner der Veranstaltungen möglich.

Alle weiteren Veranstaltungen im 806qm und in der Kuppelkirche St. Ludwig sind kostenfrei.

- Vorabreservierungen sind nicht möglich.
- Zur Vermeidung von Warteschlangen, wird ein Live-ticker auf [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital) über die aktuelle Besucherfrequenz am Veranstaltungsort informieren.
- Die Nutzung von Virtual-Reality-Brillen stellt eine besondere Herausforderung an ein Hygienekonzept dar. Die dafür vorgesehenen Schutzmaßnahmen sind unumgänglich und verpflichtend, auch wenn sie möglicherweise als störend empfunden werden.

Darüber hinaus gelten unsere AGBs: [www.performingarts.digital/AGB](http://www.performingarts.digital/AGB). Mit dem Besuch einer Veranstaltung und/oder dem Kauf eines Tickets, erklären Sie sich mit den AGBs einverstanden.

Unser Festivalbüro steht Ihnen in der Zeit vom Mo. 28.09. bis So. 04.10. von 11–19 Uhr für Fragen vor Ort zur Verfügung:

PAD 01 – Performing Arts & Digitalität

Festivalbüro

Im Carree 1

64293 Darmstadt

06151 96 99 046

[akademie@darstellendekuenste.de](mailto:akademie@darstellendekuenste.de)

[zacheiss@darstellendekuenste.de](mailto:zacheiss@darstellendekuenste.de)

## DANK

Ohne die tatkräftige Unterstützung zahlreicher Förderer\*innen und Kooperationspartner\*innen und auch ohne das herausragende Engagement einzelner Personen, ist ein derartiges Festival nicht realisierbar.

Unser erster Dank geht an unsere Geldgeber, insbesondere an den Kulturfonds Frankfurt RheinMain, der auch in Krisenzeiten zu seiner Förderzusage gestanden hat, und an alle anderen, die an die Idee des Festivals geglaubt haben.



Der Firma Merck danken wir sehr herzlich für ihre Begleitung als Festivalponsor.



Den Institutionen danken wir für ihre Unterstützung jeglicher Art. Ob mit Beiträgen als Produzenten, als Gastgeber oder Vermittler.

Ein derart komplexes Unterfangen braucht viele Schultern, auf die es verteilt werden kann und Köpfe, die mitdenken.



Mit der Stadt Darmstadt wurde ein idealer Standort gefunden. Oberbürgermeister Jochen Partsch war sofort von der Festivalidee überzeugt und hat sie in zahlreichen Gremien vertreten. Ihm einen herzlichen Dank dafür sowie an Hilde Förster-Heldmann (MdL) und Iris Bachmann (Mitglied des Magistrats), die uns zum Dranbleiben und Weitermachen ermutigt haben.

Und last, but not least danken wir sehr herzlich dem Team, das unter schwierigen Bedingungen Unglaubliches geleistet hat:

Daniela Ginten (Festivalleitung),

Caroline Zacheiss (Organisation),

Michaela Niemeyer (Presse),

Robin Wiemann (Technik),

Julia Krämer & Tim Schötensack (Design),

Martin Dudde (Programmierung und Social Media)

und Jacqueline Brand (Besucherbetreuung)

26

27

# IMPRESSUM

## HERAUSGEBER

**D A**

Deutsche Akademie der  
Darstellenden Künste

**D K**

Am Wambolterhof 2  
64625 Bensheim  
[www.darstellendekuenste.de](http://www.darstellendekuenste.de)

## KONTAKT

### POSTANSCHRIFT / GESCHÄFTSSTELLE

Deutsche Akademie der Darstellenden Künste  
Holzstraße 2  
64283 Darmstadt

Daniela Ginten  
[akademie@darstellendekuenste.de](mailto:akademie@darstellendekuenste.de)  
06151 96 99 046

### ANSPRECHPARTNER /

#### PRESSEKONTAKT

Michaela Niemeyer  
[presse@darstellendekuenste.de](mailto:presse@darstellendekuenste.de)  
030 944 061 49  
mobil 0170 638 46 38

### REDAKTION

Caroline Zacheiss, Daniela Ginten

### DESIGN

JULIA KRÄMER DESIGN  
Julia Krämer und Tim Schötensack

### BILDNACHWEIS

Seite 4: Prof. Dr. Petra Gehring, © Alexander Vejinovic;  
Evelyn Hriberšek, © Adrian Schaetz, Evelyn Hriberšek;  
Marcel Karnapke, © Marcel Karnapke; Marcus  
Lobbes, © Susanne Diesner; Falk Schreiber, © Bernd  
Völker; Barbara Schäfer, © Deutschlandfunk

Bilder und Texte wurden uns von den Künstler\*innen/  
Produzent\*innen zur Verfügung gestellt.

Redaktionsschluss: 06.08.2020  
Programmänderungen vorbehalten

# PAD<sup>(01)</sup>

web [www.performingarts.digital](http://www.performingarts.digital)  
facebook [www.facebook.com/PADfestival](http://www.facebook.com/PADfestival)  
Instagram [www.instagram.com/padfestival/](http://www.instagram.com/padfestival/)

**MERCK**

# KUNST STÜCK

sponsored by Merck

Wir mögen's vielfältig! Darum freuen wir uns, dass wir so viele tolle Projekte in der Region unterstützen dürfen: in den Bereichen Sport, Nachbarschaft, Schulbildung – und Kultur.

**MERCK.de**