



Anmeldegebäude der PQ in Prag 2023 mit der Weltkarte der beteiligten Ländern

Tag Eins: Erstes Kennenlernen

Mein Erasmus-Bericht beschreibt den Besuch der Prag Quadriennale (PQ) zusammen mit dem Unternehmen Oliveline. Ich suchte mir diese Firma aus, da sich diese die immersive Realität (IR) und virtuelle Realität (VR) intensiv zu nutzen macht. Unsere gemeinsame Reise nach Prag soll uns eine gute Diskussionsgrundlage eröffnen.

Am ersten Tag lernte ich verschiedene Expertinnen kennen. Darunter Petra Lammers, CEO von Oliveline, Barbara von der Firma Siemens in München und Sophie, eine Regisseurin und Schauspielerin aus Köln.

Obwohl es an der PQ in Prag einige Arbeiten über die Immersive- und der virtuellen Realität (VR) gab, rückte das Thema nicht in unseren Fokus. Viel mehr beschäftigte uns die KI. Wir diskutierten über die Künstliche Intelligenz und wie sie schon genutzt werden kann. Wo begegnen wir in unserem Alltag der Herausforderung und wie können wir sie nutzen? Die Regisseurin und Texterin meint: „Sie lasse schon mal Zusammenfassungen aus Texten erstellen“; oder nutzt KI Ergänzungen zum Abgleich ihrer Erzählungen. Aber natürlich immer mit dem Vermerk von «KI». Barbaras Team fragt sich gerade, wie sie ihre neuen Produkte anpassen «müssen», wenn neue KI Gesetze in Ländern wie Amerika oder China gegensätzlichen Bestimmungen folgen werden? Oder ist Europa mit Ihren Gesetzgebungen bereits ein Vorreiterland, welches dann die Produktion an sich zieht? In einem waren wir uns einig.

KI ist da und es braucht «gute Eltern». Wir Alle beeinflussen das öffentlich zugängliche Programm. Es wird von uns gefüttert obwohl wir die Konsequenzen nicht abschätzen können. Mit diesen Gedanken der Technologie besuchten wir am nächsten Tag die PQ.



Tag Zwei: Besuch der Länderpavillions

Das Hauptquartier der 23. Prag Quadriennale 2023 wurde auf dem ehemaligen Marktgelände im Westen der Stadt errichtet. Wie schon in den Jahren zuvor wurden verschiedene Spielstätten im Innen- und Aussenbereich von weltweit aktiven Szenografiinstitutionen und Einzelplayern bespielt.

In den unterschiedlichen Markthallen haben sich die Länderpavillions präsentiert. Technische Mittel wurden auffallend wenige eingesetzt. Als hätte die Pandemie das Kredo «reale Begegnung» in den Fokus gerückt. Der kanadische Pavillion hat sich als ein verlassenes Szenografen Studio präsentiert. Mit einem alten Reissbrett überwuchert von Pflanzen. Der Mensch hat gefehlt, die Kreativität auch. Eine solche Situation lädt zum Neuanfang ein. Aber in welche Richtung? Hat sich das Analoge mit der Pandemie noch schneller abgeschafft? Oder doch nicht? Welche Technologien und Formen wenden wir in Zukunft nutzen?



Kanada



Mongolei

Die Mongolei zeigt sich ganz im technischen Bereich. Mit einer VR Installation welche die Mythologie und Tradition des Landes in eine „VR Brille“ packt. Ein zehnmütiges Erlebnis welches dich in die Jurte und Landschaft der Mongolen mitnimmt. Um dich herum die Pferde, der Medizinmann mit Gesängen. Die Frauen und Mädchen welche mit ihren langen Zöpfen Ziegen melken. Es fehlte nur noch der saure Duft des Ziegenkäses in der Luft. Hier siegte das Erlebnis über der Technologie. Wir fragten uns, ob es mit dem sehr traditionellen und menschlichen Thema und Umfeld zu tun hat? Oder für unseren Augen die Nostalgie eines eher unbekanntes Landes?



Neuseeland



Kanada individuell Research

Ganz anders das Research Projekt der kanadischen Universität, welche das PQ Museumsgebäude als Ausgangspunkt nahm. Mit einem Headset wurdest du 15-Minuten lang durch den Innenraum des Gebäudes geführt. Immer wieder blitzte der reale Raum wie ein schweizer Käse durch. Hier wurde Realität und Fiktion auf einer sehr analytischen Ebenen präsentiert. Räumlich interessant aber inhaltlich etwas fade.

Da empfanden wir die neuseeländische Performance inhaltlich zugänglicher und erfrischender. Stefan Bain baute ein weisses Theater-Model 1:25 welches in der Stadt von acht Leuten herumgetragen wird. Dabei hinterlassen die Teilnehmer mit Kreide gezeichnete Stadtgrundrisse, in der das Theater als Gipsmodell im 1:50 Modell zurückgelassen wird. Fazit: Theater bleibt für eine Bevölkerung wichtig, um den analogen Austausch für gesellschaftliche Themen zu pflegen.

China präsentierte sich sehr aufwändig mit einer Art Bildertrommeln von verschiedenen Produktionen aus dem ganzen Land mit aufwändigen Bildbänden. Im Gegenzug versuchte sich Hongkong im Dialog mit dem Publikum vor Ort. Mit grossen reflektierenden Spiegelkugeln machten sie auf ihre politische Situation mit den «Mainländern» aufmerksam. Eine gekonnte Selbstreflektion. Insgesamt zeigte sich die Länderausstellung in dem weiten Themenfeld zwischen Tradition, Natur, Nachhaltigkeit und politischen Interaktionen.



Hongkong



Belgien



Island



Holland

Tag Drei: Student Exhibition

Hier lag die Begegnung und das Miteinander im Vordergrund. Nur schon das Setting des Marktplatzes/ Hauptplatzes, erzeugte Barrierefreiheit. Hier präsentierten sich die verschiedenen Universitäten auf einem Feld von 5 x 5 Metern. Inhaltlich mit ganz unterschiedlichen Ansätzen.

Litauen begeisterte mich, durch Ihre himmelwärts gerichtete Installation. Durch die „schwarzen Kamine“ konnte der vorüberziehende Himmel beobachtet werden. Ich las es wie eine Metapher für die „Bühne der Zukunft“. Wie wird die Technologie wohl in Zukunft den Erlebnisraum/Theater verändern? Angeführt von der neuen Generation mit stakem Bewusstsein und Verantwortung!?

Fazit: Die PQ begeistert immer wieder. In einem tollen Umfeld können die weltweiten Gedanken und Positionen von lebendiger Szenografie erlebt werden. Es bleibt also spannend zu sehen, wie die verschiedenen Player sich die neusten Technologien zu Nutzen machen. Und wie wir, als kreative Menschen, diese mitprägen werden?

Danke Erasmus für die tolle Möglichkeit meiner Weiterbildung. Die Firma Oliveline plant ein Spinnoff ihrer VR Abteilung. Diese Trennung braucht noch etwas Zeit. Sobald sich die neue Struktur gefestigt hat, bewerbe ich mich nochmals um ihr VR Kerngeschäft besser kennen zu lernen.

