



Digitale Bühnen für die Freie Kunst-Szene Bayern – Kurzversion

Mit dem **Projekt „Digital-Stage“** wird das Bayerische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst der Freien Kunst-Szene einen **digitalen Experimentierraum** eröffnen, der mittel- und langfristig als **digitaler Probe- und Aufführungsraum** genutzt werden kann. Im Rahmen des **Projektes "Digital-Stage"** unterstützt das Bayerische Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst die Weiterentwicklung der auch vom Bund finanzierten **Initiative "Digitale Bühne digital-stage.org"**.

Ausführliche Informationen unter: <https://www.stmwk.bayern.de/kunst-und-kultur/freie-szene/digitale-buehne.html>

1. Was bietet die „Digitale Bühne digital-stage.org“ allgemein?

Die Initiative „Digitale Bühne digital-stage.org“ bietet **Probe und Aufführung live online**. Sie ist eine **Schnittstelle zwischen Kunst, Kultur, Wissenschaft und Technologieentwicklung** auf der Basis von Gemeinnützigkeit. Sie bietet erste Testversionen einer **Audio-Videokonferenz-Plattform für Kunst-, Musik- und Theaterensembles - latenzarm und in hervorragender Audioqualität**

Es werden parallel drei Lösungen entwickelt:

- digital-stage-ovbox** / Hardware-Gerät (Raspberry Pi), PC-unabhängig
- digital-stage-web** / Webversion im Internet-Browser
- digital-stage-pc** (für Windows und Mac) / Download App

2. Was bietet „Digital-Stage“ für Bayern?

„**Digital-Stage**“ bietet für Bayern **Experimentierraum und Netzwerk**. Das **StMWK finanziert bis zu 40 digitale Bühnen**, die aktuell in einer Beta-Version zur Verfügung stehen, und stellt sie der Freien Kunst-Szene zum künstlerischen Experimentieren und Nutzen, zum Testen und zur Beteiligung an der Weiterentwicklung **zunächst bis Jahresende 2021 kostenfrei zur Verfügung**.

3. Wie kann ich bei „Digital-Stage“ Zugang bekommen und mitmachen?

Voraussetzung für Zugang zu „Digital-Stage“ und Beteiligung am Projekt ist Aktivität in der Freien Kunst-Szene Bayern.

A.) Kontakt zum Landesverband aufnehmen

Die folgenden vier Landesverbände werden das Zugangsverfahren regeln:

- Sparte Musik: Bayerischer Musikrat digital-stage@bayerischer-musikrat.de
- Sparte Darstellende Kunst & Tanz: Verband Freie Darstellende Künste Bayern info@vfdkb.de



- Sparte Bildende Kunst: Berufsverband Bildender Künstlerinnen und Künstler Landesverband Bayern mail@bbk-bayern.de
- Sparte Literatur: Verband deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller BAYERN arwedvogelflp@aol.com

B.) Kontakt zum Bayerischen Musikrat aufnehmen

Der Bayerische Musikrat fungiert als technischer Supportpartner. Er organisiert zusammen mit „Digitale Bühne digital-stage.org“ erste **Einführungsworkshops am 15.10.2021, 12:00-13:00 und 15:00-16:00** sowie darauf aufbauend Onboarding-Workshops für den Einstieg und die Inbetriebnahme der digitalen Bühnen. Terminvereinbarung über digital-stage@bayerischer-musikrat.de

4. Aktuelle Version von „Digitale Bühne digital-stage.org“ und Meilensteine

Aktuell verfügbar ist die Version digital-stage-ovbox. Sie bietet auf Raspberry Hardware schnelle Peer-2-Peer Audio Verbindungen für Ensembles (maximal ca. 10 Teilnehmende). Bis zur Vollversion sind vier Meilensteine anvisiert (s. Website)

5. Welche (technischen) Voraussetzungen gibt es?

A.) Internetanschluss

Die Übertragung von Musik benötigt als technische Voraussetzung eine minimale Grundqualität des Internetanschlusses.

B.) Equipment

Für die Nutzung der digitalen Bühne ist prinzipiell folgendes Equipment notwendig:

- Lan-Kabel für die Lan-Verbindung mit dem Router
- Kopfhörer (mit Kabel, nie W-Lan)
- Mikrofon (mit Kabel, nie W-Lan)
- Audio-Interface

bei der Nutzung der digital-stage-ovbox zusätzlich

- Lan-Kabel für die Lan-Verbindung zwischen Ovbox und Router
- Raspberry Pi, Gehäuse, Netzteil
- SD-Karte (+ Kartenlesegerät)

6. Was ist die Initiative „Digitale Bühne digital-stage.org“?

Die Digitale Bühne gGmbH ist eine gemeinnützige Gesellschaft, die aus dem WirVsVirus-Hackathon im März 2020 hervorgegangen ist.

Übergreifendes Ziel ist es, Kunst- und Kulturschaffenden, Wissenschaftlern angrenzender Disziplinen, Professionelle sowie Amateure in die Lage zu versetzen, digitale Formate und Ausdrucksformen zu entwickeln und zu nutzen.