

#nextlevel 2 // Online-Zukunftswerkstatt

Postdigitale Lebenswelten mit Kindern und Jugendlichen theatral gestalten

„Die Zukunft ist menschlich“, wenn der digitale Transformationsprozess aktiv mitgestaltet wird. Diese These entwickelt die Autorin und Digital-Pionierin Andera Gadeib in ihrem gleichnamigen Buch. Theaterarbeit von und mit Kindern und Jugendlichen spielt eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, eine offene und gerechte Zukunft in einer digitalen Welt zu gestalten. Um das produktive Potenzial der Digitalisierung nutzbar zu machen, müssen Zukunftsvisionen und entsprechende emanzipatorische Arbeitsansätze entwickelt werden.

Die Zukunftswerkstatt #nextlevel 2 diskutiert aktuelle Forschungsergebnisse zu Digitalität und kulturellen Kinder- und Jugendwelten und entwickelt Perspektiven für die Theaterarbeit in einer postdigitalen Welt.

Theatermacher*innen stellen in praktischen Werkstätten digital-theatrale Formate aus ihrer Arbeitspraxis vor: Wie kann biografisches Theater im virtuellen Raum umgesetzt werden? Welche Möglichkeiten bieten Game-Theater-Konzepte und wie können digital-analoge Partizipationsräume entstehen und bespielt werden? Die Teilnehmenden sind eingeladen, die Ansätze für die eigene Arbeit produktiv zu machen. Im gemeinsamen Experimentieren werden partizipative Formate und Modelle entwickelt, die sich an Kinder und Jugendliche richten. Durch die Einbindung interdisziplinärer Arbeitsansätze entstehen innovative Konzepte für theaterpädagogische Angebote, die abschließend zur Diskussion gestellt werden.

Die Veranstaltung setzt die in 2020 im Rahmen der Fachtagung #nextlevel begonnene Diskussion fort. Aus der Fachtagung sind zwei Folgen in der Theaterpodcast-Reihe #AUFgenommen entstanden, die Sie hier nachhören können: <https://anchor.fm/aufgenommen>

19. - 20.04.2021
via Zoom

Veranstaltet von



LAG
SPIEL UND THEATER
in Thüringen e.V.

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

#programm

montag, 19.04.2021

- ab 12.30 Uhr **Ankommen im Zoom-Raum**
- 13.00 Uhr **Begrüßung & Einstieg**
*Ute Handweg, Uta Homberg,
Leona Söhnholz*
- 13.15 Uhr **Warm-up**
Fit für #nextlevel
Christiane Daubenberger
- 14.00 Uhr **Impuls & Nachgefragt**
Postdigitale kulturelle Jugendwelten –
Quo vadis Kulturelle Bildung?
Prof. Dr. Susanne Keuchel
- 14.45 Uhr **Pause**
- 15.15 Uhr **Workstätten - Arbeitsphase I**
Werkstatt I
**GAME ON STAGE - Grundlagen und
Möglichkeiten des Game-Theaters**
Mathias Prinz
Werkstatt II
NAHAUFNAHMEN
Uta Plate
Werkstatt III
**Begegnungsmöglichkeiten im digitalen
Raum – Impulse für partizipative Thea-
terformen**
Emese Bodolay
- 18.00 Uhr **Pause**
- 19.00 Uhr **Impuls & Nachgefragt**
Zurück zur Zukunftsbegeisterung –
Mit neuen Erzählungen das digitale
Zeitalter gestalten.
Magdalena Eder
- ab 19.45 Uhr **Ausklang in der #nextlevel-Lounge**

dienstag, 20.04.2021

- 09.30 Uhr **Begrüßung**
- 09.45 Uhr **Workstätten - Arbeitsphase II**
- 13.00 Uhr **Pause**
- 14.00 Uhr **Einblicke in die Werkstätten**
*Julian Baufeldt, Christiane Daubenberger
Tabea Hörnlein, Alexandra Littmann*
- 15.00 Uhr **Resümee & gemeinsamer Abschluss**
- 15.30 Uhr **Ende der Veranstaltung**

anmeldung

Die Teilnahmeplätze sind begrenzt. Wir berücksichtigen die Anmeldungen in der Reihenfolge ihres Eingangs.

Teilnahmegebühr:
80,00 EUR (ermäßigt 40,00 EUR)

Anmeldeformular:
<https://bit.ly/37lio4M>

Anmeldefrist:
31.03.2021

Weitere Informationen:
www.bag-online.de

technik

Die Zukunftswerkstatt wird über die Plattform Zoom durchgeführt. Sie benötigen für die Teilnahme Laptop/PC, Webcam, Mikrofon und eine möglichst stabile Internetverbindung. Wir empfehlen die Nutzung der Zoom-App. Eine Registrierung bei Zoom ist für die Teilnahme nicht notwendig.

add-ons

In allen Pausen bieten wir zum Entspannen kurze Yogaeinheiten an.

Im Rahmen der Veranstaltung werden die Ergebnisse der Online-Werkstatt „Theater und digitale Partizipation“ vorgestellt, die im März 2021 stattfindet.

#werkstätten

WERKSTATT I

GAME ON STAGE - Grundlagen und Möglichkeiten des Game-Theaters

Seit zehn Jahren arbeitet das Game-Theater-Kollektiv *machina eX* an Mischformen aus Theaterstück und Computerspiel. Für die Arbeit mit jungen Menschen scheinen solche Formate die Chance zu bieten, die Lücke zwischen der analogen Theaterwelt und dem zunehmend digitalisierten Alltag zu schließen.

In der Werkstatt lernen die Teilnehmenden Game-Theater-Konzepte kennen. Die Zoom-Plattform bietet vielfältige Potenziale, mit denen die vorgestellten Konzepte für die eigene Arbeit produktiv gemacht werden können. Die Teilnehmenden werden gemeinsam aktiv und kreieren eigene Spiel-/Theaterformate für den digitalen Raum, machen sie für sich nutzbar und erfinden gemeinsam eigene Online-Formate.



Mathias Prinz ist Theaterschaffender, Spieleentwickler und Sounddesigner. Gemeinsam mit dem freien Game-Theater-Kollektiv machina eX entwickelt er seit 2010 lebensechte, begehbare Computerspiele.

WERKSTATT II

NAHAUFNAHMEN

Wie kann durch den Austausch von Lebensgeschichten ein ästhetisches Experiment im digitalen Raum entstehen? Wie können historische Ereignisse zu Vorgängen in Kachel-Bildern werden? Wie kann man in dem (eher reglementierenden) Medium Zoom partizipativ arbeiten?

Biografische Stationen der Teilnehmenden sowie prägende, medial-vermittelte Ereignisse werden Ausgangsmaterial sein und werden vorab an Uta Plate gesendet.



*Uta Plate ist Theatermacherin, Dozentin, Regisseurin. Von 1999-2014 war sie leitende Theaterpädagogin an der Schaubühne Berlin. Seit 2014 arbeitet Uta Plate international als freischaffende Regisseurin und Dozentin. Ihre Schwerpunkte sind: Bürger*innen-Bühnen-Projekte, dokumentarische-internationale Recherche, intergenerative Projekte (insb. mit Geflüchteten und Einheimischen), Theaterarbeit mit sozial marginalisierten Gruppen (insb. im Strafvollzug). Aktueller Film: „Wir sind GESTERN HEUTE MORGEN“, Theater Strahl, Berlin.*

WERKSTATT III

Begegnungsmöglichkeiten im digitalen Raum - Impulse für partizipative Theaterformen

In der partizipativen Arbeit des Künstler*innen-Kollektivs *Anna Kpok* werden der digitale und der nicht-digitale Raum simultan bespielt. Hierfür muss der digitale Raum szenisch und inhaltlich auf die Bühne geholt und in das theatrale Geschehen eingebunden werden. So können die Zuschauer*innen z.B. in Theater-Games spielerisch die Wechselwirkungen der nebeneinander existierenden Räume erfahren. In der Werkstatt stellt Emese Bodolay Ansätze des Kollektivs *Anna Kpok* vor und zeigt wie die Verbindung der Räume z.B. über AR-Devices, Hörspiele, interaktive Screens oder ganz analog geschehen kann. Die Teilnehmenden erproben und entwickeln eigene partizipative Theaterformate.



Foto: Heike Kandalowski

*Emese Bodolay ist Szenische Forscherin und entwickelt mit dem Künstler*innen-Kollektiv Anna Kpok partizipative Performancearbeiten, in denen sie nach szenischen Entsprechungen digitaler Lebensweisen suchen und damit die Positionen „Produzent*in“ und „Zuschauer*in“ befragen. Aktuelle Performances: Theater-Game „Shell Game – Lost in Paranoialand“ (Ringlokschuppe.Ruhr) oder in der Telefonperformance „Wir Müssen Reden“ (Schaubude Berlin).*

IMPULS I

Postdigitale kulturelle Jugendwelten – Quo vadis Kulturelle Bildung?

Digitaler Wandel ist human gestaltbar und damit nicht nur eine technische und ökonomische, sondern auch eine kulturelle Bildungsaufgabe. Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, könnte Kulturelle Bildung einen gesellschaftspolitischen Beitrag leisten und einen ästhetischen Diskursraum zur Ausgestaltung analog-digitaler Lebenswelten eröffnen. Dies bedeutet zugleich endlich Verantwortung zu übernehmen für analoge und digitale kulturelle Teilhabe der Kinder und Jugendlichen.

Prof. Dr. Susanne Keuchel ist promovierte Musikwissenschaftlerin und Direktorin der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW, Präsidentin des Deutschen Kulturrats und Vorsitzende der Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (BKJ) sowie Honorarprofessorin am Institut für Kulturpolitik der Universität Hildesheim.



Foto: Uwe Schinkel



IMPULS II

Zurück zur Zukunftsbegeisterung - Mit neuen Erzählungen das digitale Zeitalter gestalten.

Persönliche Einstellungen, innere Haltung, Bilder und Gedanken sind wirkmächtig. Sie haben die Kraft, das Gehirn, den Menschen und damit die Welt zu verändern. Um Perspektiven zu schaffen und die eigene Gestaltungskraft zu erkennen, brauchen vor allem junge Menschen neue Narrative, die sie sich selbst schaffen. Das Theater als Raum des Erprobens und Aushandelns vielfältiger Szenarien und gesellschaftlicher Fragen eignet sich hierfür im besonderen Maße und kann als Inkubator fungieren.

Magdalena Eder hat in Wien Theater-, Film- und Medienwissenschaft studiert und später in Berlin Zukunftsforschung. Sie begleitete Deutschlands erste Social-Media-Agentur von den Kinderschuhen zur digitalen Transformation, war viele Jahre erfolgreich selbstständig, ist Teil der Bildungsinitiative „Die Zukunftsbauer“ und hat mit Aileen Moeck „Das Zukunftsbauer Institut“ gegründet.

moderation

Christiane Daubenberger Geschäftsführung Theater- und Spielberatung Baden-Württemberg e.V., Theaterpädagogin BUT®, M.A. Kulturelle Bildung an Schulen (Forschungsarbeit zum Thema „Haltung“), Coach (PAS 1029), Sonderpädagogin.



dokumentation

Julian Baufeldt Theaterpädagoge und Webvideoproduzent, studiert den Master of Education (Darstellendes Spiel, Deutsch) an der Leibniz Universität Hannover. Arbeitsschwerpunkte in der Kinder- und Jugendbildung und Demokratiestärkung. Seit 2020 Vorstandsmitglied in der BAG Spiel & Theater.



Tabea Hörnlein ist seit 2011 am tjg. theater junge generation Dresden engagiert, aktuell als Dramaturgin für Partizipationsprojekte. An der Schnittstelle von Beteiligung und künstlerischer Praxis von Kindern und Jugendlichen liegt ihr Interesse auch immer wieder beim Digitalen.



Foto: Dorit Günther

Alexandra Littmann Theaterpädagogin, studiert Darstellendes Spiel und Anglistik im Master of Education an der Leibniz Universität Hannover. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich der Kinder- und Jugendbildung mit der Fokussierung auf Themen der Inklusion.



technik

Lukas Bergmann, studierter Musikwissenschaftler und Kulturmanager, seit 2015 an der Bundesakademie Wolfenbüttel als Projektmanager tätig, berät als Experte für die technische Konzeption und Umsetzung digitaler Formate seit August 2020 Vereine, Verbände und Institutionen auf Landes- und Bundesebene.



Foto: Petra Coddington

konzeption & organisation

Ute Handwerk Studium der Germanistik und Anglistik (M.A.), seit 2002 Geschäftsführerin der Bundesarbeitsgemeinschaft Spiel & Theater. Arbeitsschwerpunkte in der kulturellen Bildung: Interkulturelle Bildung/Migration, Internationale Kooperation, Kultur und Entwicklung.



Uta Homberg Studium der Werkstoffwissenschaften (TU), seit 2000 Geschäftsführerin der Landesarbeitsgemeinschaft Spiel und Theater in Thüringen e.V., einem Landesfachverband für außerschulische und schulische Jugendtheaterarbeit.



Leona Söhnholz studierte Europastudien mit kulturwissenschaftlicher Ausrichtung und Kulturmanagement in Chemnitz und Weimar. Seit 2017 ist sie als Fachreferentin bei der Bundesarbeitsgemeinschaft Spiel & Theater für bundesweite und internationale Projekte verantwortlich.

