Online-Zukunftswerkstatt //

#NEXT LEVEL 2

Postdigitale Lebenswelten mit Kindern und Jugendlichen theatral gestalten

19. - 20. APRIL 2021

DOKUMENTATION

Veranstaltet von

BAG SPIEL & THEATER

LAG SPIEL UND THEATER in Thüringen e.V.

Gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Inhaltsverzeichnis

Inhalte und Programm 3

#IMPULS I
Postdigitale kulturelle Jugendwelten – Quo vadis Kulturelle Bildung? 6

#IMPULS II
Zurück zur Zukunftsbegeisterung – mit neuen Erzählungen das digitale Zeitalter gestalten 7

#WERKSTATT I
GAME ON STAGE – Grundlagen und Möglichkeiten des Game-Theaters 8

#WERKSTATT II
NAHAUFNAHMEN – Autobiographie, Identität, Politik 11

#WERKSTATT III
Begegnungsmöglichkeiten im digitalen Raum – Impulse für partizipative Theaterformen 14

#VORGELAGERTE WERKSTATT
Theater und digitale Partizipation – eine Zukunftswerkstatt 16

#PRAXISTIPPS
Theater x Zoom – Tipps und Tricks für die digitale Probenarbeit 17

Kontakt 20

Inhalte und Programm

Die Online-Zukunftswerkstatt #nextlevel 2 diskutierte aktuelle Forschungsergebnisse zu Digitalität und kulturellen Kinder- und Jugendwelten und entwickelte Perspektiven für die Theaterarbeit in einer postdigitalen Welt. Theatermacher*innen stellten in praktischen Werkstätten digital-theatrale Formate aus ihrer persönlichen Arbeitspraxis vor und diskutierten dabei u.a. die folgenden Fragestellungen:

- Wie kann biografisches Theater im virtuellen Raum umgesetzt werden?
- Welche Möglichkeiten bieten Game-Theater-Konzepte?
- Wie können digital-analoge Partizipationsräume entstehen und bespielt werden?

Die Teilnehmer*innen waren eingeladen, diese Ansätze für die eigene Arbeit produktiv zu machen. Im gemeinsamen Experimentieren wurden partizipative Formate und Modelle entwickelt, die sich an Kinder und Jugendliche richten. Am Abschlusstag boten die digitalen Werkstätten exemplarische Einblicke in ihre Erarbeitungen.

Die nachfolgende Dokumentation soll den Teilnehmer*innen der Fachtagung einen Überblick über die zentralen Erkenntnisse aus den fachlichen Impulsen und den theaterpraktischen Werkstätten geben, zudem präsentieren wir weiterführende Tipps und Tricks für die digitale Theaterarbeit.

Viel Spaß mit der Dokumentation und bei allen zukünftigen Projekten!

montag, 19.04.2021

ab 12.30 Uhr	Ankommen im Zoom-Raum
12.45 Uhr	Zoom-Tutorial
13.00 Uhr	**Begrüßung & Einstieg** *Ute Handwerg, 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	**Werkstätten - 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 Theaterformen** *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	**Werkstätten - 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**

Welche Anregungen haben die Teilnehmer*innen für ihre eigene Theaterarbeit mitgenommen?

Digitale Elemente können die Theaterarbeit auch über die Pandemie hinaus bereichern.

Digitale Angebote sollten nicht gegen Präsenzaktivitäten ausgespielt werden.

Die Medienkompetenz der jüngeren Generation nutzen wir zu selten als produktive Bereicherung.

Verantwortung für analog-digitale kulturelle Teilhabe übernehmen.

Auch für Onlineformate gibt es nicht immer den idealen Fahrplan. Experimentieren, Spaß haben, Fehler machen...

Digitale Angebote als Erweiterung der Kulturlandschaft verstehen.

Immersive Erlebnisse gestalten.

Jugendliche als Zukunftsbauer*innen stärken.

Es gibt einen großen Bedarf nach Skills und Tools.

Spiele sind regelbasiert. Regeln können adaptiert, transformiert oder erfunden werden.

Analog-digitale Reorganisation der Gesellschaft aber auch des Theaters.

Flexibler Umgang mit technischen Problemen, Mut zur Improvisation.

Potenziale für gesellschaftlich analog-digitale Teilhabe fördern.

Theater kann auch über Zoom deutlich mehr als Schreibtischarbeit sein.

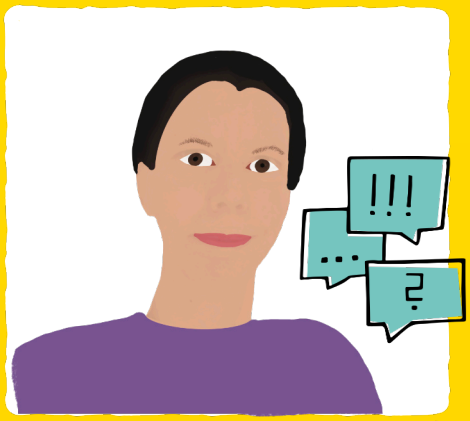
Dargestellt werden Antworten aus der Mentimeter-Umfrage sowie Aussagen aus den Abschlussrunden der Werkstätten.

#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.



Lesetipp zur weiteren Beschäftigung:
Susanne Keuchel (2020 / 2020): Kulturelle Bildung als Alternative zur Kommerzialisierung im postdigitalen Zeitalter? Jugendliche Lebenswelten im analog-digitalen kulturellen Wandel. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE.

Link: https://bit.ly/2SOnLAb

Abstract: Der Beitrag zeigt die veränderte Perspektive junger Menschen auf digitale Technik in einem postdigitalen Zeitalter auf und leitet daraus Handlungsfelder für die Kulturelle Bildung ab. Dabei wird sich auf erste Ergebnisse des Forschungsprojekts „Postdigitale kulturelle Jugendwelten“ (Keuchel 2018) gestützt, das das Bundesministerium für Bildung und Forschung förderte und das Institut für Bildung und Kultur und die Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg in Kooperation mit der Akademie der Kulturellen Bildung realisierte. Innerhalb des Forschungsprojekts wurde eine repräsentative bundesweite Befragung der 14- bis 24-Jährigen unter Leitung der Autorin durchgeführt.

(Susanne Keuchel (2020 / 2020): Kulturelle Bildung als Alternative zur Kommerzialisierung im postdigitalen Zeitalter? Jugendliche Lebenswelten im analog-digitalen kulturellen Wandel. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: https://www.kubi-online.de/artikel/kulturelle-bildung-alternative-zur-kommerzialisierung-postdigitalen-zeitalter-jugendliche (letzter Zugriff am 30.05.2021).

#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 Medienwissenschaften 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.

Zukunftsdenken ist keine für sich stehende Kompetenz, sondern bildet einen neuen Denk- und Handlungsansatz für das Leben im 21. Jahrhundert. Zukunftsgestaltung bildet die Grundlage für Transformation, denn es ermutigt neue Geschichten zu schreiben. Neben einer neuen Haltung, baut es auf dem Ansatz „Futures Literacy“ auf.

Zukünfte

- Zukunft existiert im Plural, weil sie noch nicht geschrieben ist
- Zukunft ist kein Ziel oder Ort, sondern ein Raum
- Der Weg in die Zukunft ist nicht linear

Transformation

- Das gute Leben im Anthropozän gestalten
- Die große Transformation ist grün, technisch, sozial
- Haltung im Inneren, Innovation im Außen

Mission Zukunft

- Theaterarbeit als Werkzeug für Zukunftsgestaltung
- Neue Rollen für ein neues Zeitalter entdecken
- Zukunft in den Fokus der eigenen Beschäftigung stellen

Lesetipp zur weiteren Beschäftigung:

Im Whitepaper „Heute schon (Arbeits-) Welten von Morgen gestalten“ erklären die „Zukunftsbauer*innen“, wie Zukunftsbegeisterung gefördert und eine Kultur des Wandels etablieren lässt. Das Whitepaper enthält neben zahlreichen wissenswerten Informationen, die auch Teil des Impulsvortrags waren, Ansätze und Methoden aus der Zukunftsforschung sowie fünf praktische Übungen für die eigene Beschäftigung mit dem Thema Zukunft.

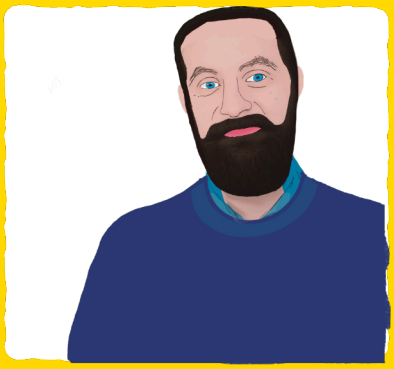
Link: https://bit.ly/3vOleof

#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 lernten die Teilnehmer*innen Game-Theater-Konzepte kennen. Die Zoom-Plattform bietet vielfältige Potenziale, mit denen die vorgestellten Konzepte für die eigene Arbeit produktiv gemacht werden können. Die Teilnehmer*innen wurden gemeinsam aktiv und kreierten eigene Spiel-/Theaterformate für den digitalen Raum, machten sie für sich nutzbar und erfanden 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.



1. Der Start der Werkstatt musste sich zunächst von den Spielenden freigespielt werden. Die Ausgangssituation: Mathias Prinz schien keinen Zugriff auf seine Kamera zu haben. Stattdessen sahen ihn die Teilnehmer*innen über seine Handykamera auf Zoom.

Liebe Workshopteilnehmer*innen,

ich scheine noch technische Probleme mit meiner Kamera zu haben. Ich versuche mich gleich mal mit dem Handy einzuloggen. Hoffentlich klappts. Freue mich auf den Workshop!

Viele Grüße,
Mathias

Ich kann euch irgendwie nicht hören. Blöd. Ich versuche einfach den Chat mitzulesen. Ihr merkt, ich bin ein bisschen im Stress, am besten macht ihrs also so einfach wie möglich und schickt mir immer nur zwei Wörter auf einmal:

Benutze	Computer	Computer
Betrachte	Notizbuch	Notizbuch
	Lampe	Lampe
	Kaffee	Kaffee

Die Teilnehmer*innen erhielten über eine Präsentation auf Zoom einzelne Teile einer Story und Wörter, die sie miteinander kombinieren mussten. Durch das Kombinieren von zwei Wörtern, zum Beispiel „Benutze-Lampe“, wurde eine Live-Szene freigeschaltet, in der Mathias Prinz die Anweisungen ausführte. Die Teilnehmer*innen konnten dies über seine Handykamera beobachten und feststellen, ob sie die richtigen Wörter miteinander kombiniert hatten.

Diesem anfänglichen Input lag eine Wenn-Dann-Regel zugrunde. Wenn zwei Wörter miteinander kombiniert werden, dann führt Matthias Prinz die Anweisung durch. Wenn zwei richtige Wörter miteinander kombiniert werden, dann führt Mathias Prinz die Anweisung durch und eine neue Folie erscheint. Nachdem die Teilnehmer*innen in der letzten Aufgabe das Passwort (Passwort123) herausfanden, begann die Werkstatt.

2. Im zweiten Teil der Werkstatt sollten alle Teilnehmer*innen miteinander ins Gespräch kommen und zwei Fragen beantworten:

Was machst du mit Theater und welche Erfahrungen hast du mit Games?
Antworten der Teilnehmenden: Theaterperformances mit Spielelementen / Ästhetik in Games / VR / Fisherman's Game / Junges Publikum / Gaming: da bin ich digitale Immigrantin / Interaktive Spielformate / Point-and-Click-Adventure / Wii / Manchmal komme ich mir im digitalen Raum vor wie ein Ersti / Oculus (Tool für VR Spiele) / Onlineklassenzimmerstück / Investigativ-Theater / Interaktive Spielformate

Auf welche Fragen erhoffst du dir eine Antwort?
Antworten der Teilnehmer*innen:
- Wie lassen sich analoge und digitale Spielformate verbinden?
- Wie evoziere ich den Spaß an digitalem Theater bei älteren Menschen?
- Wie viele Menschen brauche ich im Hintergrund (Organisation, Technik etc.)?
- Welche Spielprinzipien des Gaming lassen sich am besten im Game-Theater übernehmen?
- Wie kann ich interaktive Spielformate entwickeln, bei denen sich die Teilnehmer*innen nicht gezwungen fühlen, mitzumachen.

Gameplay vs. Spiel:
Der deutsche Begriff „Spiel" wird im Englischen differenziert in „game" und „play".

Play:
In der Spieltheorie assoziiert man „play" eher mit der Handlung von Schauspielenden oder mit dem Spiel von Kindern. Also das Fingieren einer Situation und das fingierte Benehmen innerhalb dieser Situation.

Game:
Ein „game" beschreibt ein regelbasiertes Spiel, wie z.B. Schach bzw. eine regelbasierte Interaktion.

Begrifflichkeiten

3. Im dritten Teil der Werkstatt erarbeiteten die Teilnehmer*innen gemeinsam Regeln für die Entwicklung von „Games" bzw. kleinen „Zoom-Adventures", wie sie in der Werkstatt genannt wurden, um anschließend in Kleingruppen Prototypen dieser „Zoom-Adventures" zu generieren.

Die Regeln lauteten:

- Befehle werden nur über den Chat entgegengenommen.
- Nur Kombinationen aus zwei Wörtern gelten als Befehl.
- Durch Erfolg im Spiel bekommt man neue Spielmöglichkeiten.
- Anweisungen werden nicht priorisiert, sondern von oben nach unten abgehandelt.

Prototypen: Prototypen sind funktionsfähige, aber vereinfachte Spielmodelle, mit denen sich Spielideen schon frühzeitig testen lassen. Solche Testläufe können gewinnbringende Erkenntnisse für die Entwicklung liefern.

4. Im vierten Teil der Werkstatt haben die Teilnehmer*innen ihre Prototypen präsentiert. Anschließend wurden diese gemeinsam im Plenum evaluiert. Dabei ist die Werkstatt zu folgenden Thesen / Evaluationsmechanismen gekommen, welche durch das Spielen der Prototypen deutlich wurden:

- Entwickler*innen müssen entscheiden, auf welche Impulse reagiert wird und auf welche nicht.
- Technische Voraussetzungen der Teilnehmer*innen klären.
- Prototypen müssen immer wieder mit Gruppen getestet werden.
- Entwickler*innen müssen Spielregeln einhalten, damit die Teilnehmenden nicht verwirrt werden.
- Beim Testen sollte man ein Spiel so schwierig wie möglich machen.
- Anleitungen sollten so einfach gehalten werden wie möglich.
- Es ist gut, wenn die Teilnehmer*innen das „Ziel" des Spiels selbst herausfinden.
- Die Räume, in denen man spielt, bieten Lösungsmöglichkeiten, auf die man vorher nicht kommen konnte (die Spielenden müssen in ihrer Annahme von Lösungsmöglichkeiten also offen sein, falls eine logische, jedoch nicht angedachte Lösung von den Teilnehmer*innen präsentiert wird).
- Die Teilnehmer*innen müssen sich dazu aufgefordert fühlen, die Anweisungen auszuführen, jedoch sollte das Spiel auch eine gewisse Offenheit vorsehen. Die Spielenden sollten also selbst entscheiden können, wie sie sich zu dem Raum verhalten wollen. Ob sie hier aktiv mitspielen oder die anderen Teilnehmer*innen beim Spielen beobachten, sollte ihnen selbst überlassen sein.
- Ein Rückgriff auf bekannte Spielmechanismen (Beispiel: Wörterraten) holt viele Menschen ab.
- Die Regeln müssen für die Teilnehmer*innen deutlich sein und von den Entwickler*innen konsequent durchgeführt werden.
- Ein gutes Spiel erklärt sich mehr oder weniger selbst.
- Das Stück an sich sollte bereithalten, dass den Teilnehmer*innen die Option bleibt, aktiv mitzumachen oder lediglich zuzuschauen.

Video-Einblick in Werkstatt I

Link: https://bit.ly/34Fuf7j

Das Video wurde erstellt mit dem Online-Tool „MySimpleShow".

#WERKSTATT II

NAHAUFNAHMEN – Autobiographie, Identität, Politik

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 Teilnehmer*innen sowie prägende, medial-vermittelte Ereignisse waren das Ausgangsmaterial.

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.

In der Werkstatt „NAHAUFNAHMEN“ ging es um einen größeren Baustein zur materialgestützten Szenenentwicklung. Dazu haben alle Teilnehmer*innen bereits im Vorhinein die Aufgabe bekommen, folgende Materialien vorzubereiten und in digitaler Form bei Uta Plate einzureichen:

- drei Karteikarten mit je einem prägenden persönlichen Ereignis
- drei Karteikarten mit je einem prägenden politischen Ereignis
- ein Song, der das persönliche Verhältnis zur Welt ausdrückt
- ein Objekt, das etwas zeigt, was für einen persönlich wichtig/dringlich/entscheidend ist

Auf Zoom angekommen, gab es zunächst eine Einführung in die wesentlichen Funktionen der Plattform und ein anfängliches Aufwärmprogramm. Zudem gab es eine kleine Gesprächskette, in der die Teilnehmer*innen alles Nötige für eine produktive gemeinsame Arbeit klären konnten.

Blitzlichtrunde/„Barunga“ Der Reihe nach können die Teilnehmer*innen einen kurzen Hinweis für die Gruppe formulieren, falls es in der gemeinschaftlichen Arbeit etwas zu bedenken gibt. Dieser Hinweis kann auch mit einer kleinen „Anleitung“ versehen sein. Beispiel: „Ich habe schlecht geschlafen. Ich brauche heute ein extra langes Warm-up!“ / „Ich bitte um etwas Nachsicht, wenn ich heute mit weniger Freude dabei bin – es liegt nicht an Euch.“ Wenn man sich nicht freiwillig erklären möchte oder einer produktiven Teilnahme nichts im Weg steht, kann einfach an andere Teilnehmer*innen abgeben werden. In der Werkstatt von Uta Plate hieß das Codewort dafür „Barunga“.

Exemplarische Aufwärmübungen für die digitale Probenarbeit:

Lockerung/Massage
Die Teilnehmer*innen stellen den Schreibtischstuhl zur Seite und nehmen eine lockere Haltung ein. Das Gesicht wird vorsichtig massiert und ausgestrichen. Der Kopf wird sanft hin- und herbewegt. Der Körper wird von oben bis unten abgeklopft. Die Körperteile werden mit vorsichtigen Kreisbewegungen gelockert.

Praxistipp: Entspannt und gleichmäßig atmen, regelmäßiges „Ausschütteln“ (Lockern), Übungen langsam und gleichmäßig ausführen, systematische Reihenfolge etablieren; z.B. von unten nach oben oder von oben nach unten.

„Power-Kreis“/Warm-up mit Musik
Die Spielleitung stellt Musik an. Die Teilnehmer*innen zeigen nach und nach je eine Körperbewegung oder einen tänzerischen Move. Die Bewegungen werden vom Rest der Gruppe aufgenommen und individuell nachgeahmt. Für den Wechsel zwischen den einzelnen Teilnehmer*innen wurde vereinbart, dass man über das kurze Verdecken der Webcam die Aufmerksamkeit auf sich lenken kann.

Praxistipp: Die Galerieansicht verfügt nicht über eine feste Reihenfolge bzw. die Videokacheln erscheinen bei allen Teilnehmer*innen in einer unterschiedlichen Anordnung. Eine klare Absprache zur Chronologie ist hier von großem Vorteil. Hier bedarf es entweder einer klaren verbalen Moderation (z.B. Namensfolge/Namensnennung) oder klaren Überleitungsmomenten bei der Übernahme/Weiterleitung von Impulsen.

Telefonzelle
Die Spielleitung stellt Musik an. Die Teilnehmer*innen stellen sich vor, dass sie sich jeweils in einer Telefonzelle befinden. Alle Ecken, Fenster und Wände der Telefonzelle sollen nach und nach mit kreisenden Bewegungen gereinigt werden. Beispiel: Ellenbogen führen kreisende, raumgreifende Bewegungen aus und bilden dabei den „Führungspunkt“ der Bewegungen.

Praxistipp: Möglichst alle Körperteile nach und nach involvieren. Alle Raumebenen einbeziehen.

Spiegelung
Die Spielleitung teilt ein (Musik-)Video mit den Teilnehmer*innen. Die darin enthaltenden Bewegungen oder Aktionen werden vor den Webcams nachgeahmt.

Praxistipp: Das Aufwärmprogramm darf Spaß machen und soll keine totale Verausgabung sein. Trotzdem darf das gezeigte Video auch gerne eine Herausforderung (komplexe oder schnelle Bewegungen) darstellen, um einen gewissen Challenge-Charakter ins Spiel zu bringen.

Für ein kleines **Kennenlernen** wurden die Teilnehmer*innen jeweils zu zweit in Breakout-Rooms aufgeteilt, in denen sie **aus der Perspektive des mitgebrachten Objektes** über sich berichtet haben. Das Objekt wurde dabei nicht konkret benannt und auch noch nicht gezeigt. Beispiel: „Ich habe mit XY schon eine ganze Menge erlebt. Wir sind schon über Wiesen, Felder und Berge gelaufen und haben schon viele Jahre miteinander verbacht.“ (Wanderstiefel)

Methodisch ging es dann mit vier Impulsen zur Gestaltung einer Erzählung weiter, die die Teilnehmer*innen mit Hilfe einer Übung erproben konnten. Als Material wurden hier die ausgewählten Ereignisse der Teilnehmer*innen verwendet.

Leitfaden zur Gestaltung einer Erzählung:
Person A wählt eines der drei politischen Ereignisse aus.
Person B (timekeeper) stellt die Stoppuhr auf zwei Minuten.
Person A erzählt das politische Ereignis als „Live-Ereignis“, d.h. im Präsens.
Person B kann mit den folgenden Impulsen/Anweisungen unterbrechen:

Beschreibung
Wie sieht deine Umgebung aus? Was kannst du sehen, riechen, hören, spüren, schmecken?

Gefühl
Drücke deine inneren Gefühle oder die Emotionen einer anderen Figur aus!

Aktion
Erzähle von Handlungen! Was passiert konkret?

Dialog
Erzähle einen Dialog oder ein Selbstgespräch.

Nach dem Ablauf der Zeit tauschen die Personen die Funktion. Person B wählt nun eines der drei persönlichen Ereignisse aus. Der Prozess der Erzählung wird wiederholt.

Ausgehend von dieser Übung haben die Teilnehmer*innen eigene kleine Szenen entwickelt, die am Ende in der Großgruppe präsentiert wurden. Folgende Ideen haben sich dabei als besonders produktiv erwiesen: Bilder durch Formen und Farben entstehen lassen, mit Objekten/Material spielen, ungewöhnliche Perspektiven wählen, Miniaturlandschaften erschaffen, nonverbale Momente einbauen, mit Geräuschen arbeiten, persönliche und politische Ereignisse collagieren und miteinander verschneiden.

Video-Einblick in Werkstatt II
Link: https://bit.ly/3wPt29t

Das Video wurde erstellt mit der App „ProCreate“.

#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 stellte Emese Bodolay Ansätze des Kollektivs Anna Kpok vor und zeigte, wie die Verbindung der Räume z.B. über AR-Devices, Hörspiele, interaktive Screens oder ganz analog geschehen kann. Die Teilnehmer*innen erprobten und entwickelten eigene partizipative Theaterformate.

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“ (Ringlokschuppen.Ruhr) oder in der Telefonperfomance „Wir Müssen Reden“ (Schaubude Berlin).

Im ersten Teil der Werkstatt stellte sich Emese Bodolay als szenische Forscherin vor und ging auf vier Merkmale der Theaterproduktionen von AnnaKpok ein. Als Beispiele dienen hier die Inszenierungen „realReality“ und „Shell Game“.

1. **Die Bühne wird zum Spielfeld / Die Bühne wird immersiv**
   Eingangs wird den Teilnehmer*innen die Spielwelt erklärt. In einem „Onboarding“ werden sie in die Spielwelt eingeführt und bekommen „Aufgaben“.

2. **Zuschauende werden zu Spielenden**
   In den Inszenierungen von Anna Kpok werden die Zuschauenden zu Protagonist*innen. In „realReality“ geben beispielsweise die Zuschauenden einer Spielerin, die als Avatarin fungiert, Anweisungen, welche diese ausführt. Diesem System liegt ein „Wenn-dann-Prinzip“ zugrunde. Wenn die Zuschauenden die Anweisung „nach vorne gehen“ geben, bewegt sich die Spielerin vorwärts.

3. **Eine Geschichte wird zu einem Erlebnis**
   In „Shell Game“ nehmen die Teilnehmer*innen die Rolle von Reisenden ein, die einen Flugzeugabsturz überlebt haben. Die Reisegruppe findet sich auf einem fremden Planeten wieder und muss gemeinsam Aufgaben lösen, um zu überleben. Hierfür stehen ihnen fünf Geräte zur Verfügung, die es ihnen ermöglichen, Augmented-Reality-Inhalte freizuschalten, mit denen die Geschichte weitererzählt wird.

4. **Eine lineare Narration wird zu einer non-linearen Erzählwelt**
   Eine non-lineare Erzählstruktur folgt keinem definierten Weg. Die Teilnehmer*innen müssen sich einen Verlauf erarbeiten oder erspielen. Die eigentliche Narration wird auf einzelne Fragmente (Bild, Ton, Text etc.) in der Spielwelt verteilt, wodurch eine Dramaturgie mit Wahlmöglichkeiten entsteht.

Im zweiten Teil der Werkstatt, den „Tryouts“, entwickelten die Teilnehmer*innen eigene Inszenierungskonzepte. Hierfür wurden die Teilnehmer*innen in Gruppen aufgeteilt und sollten ein exemplarisches Geschichtengerüst entweder mit dem Messenger-Dienst „Telegram“ oder der Plattform „gather-town“ szenisch entwickeln und Möglichkeiten der Inszenierung erkunden.

Video-Einblick in Werkstatt III

Link: https://bit.ly/3ihF6w2

#VORGELAGERTE WERKSTATT

Theater und digitale Partizipation – eine Zukunftswerkstatt

Im vergangenen Jahr haben sich klassische Beteiligungsformate an Theater(n) mit neuen Versuchen im digitalen Raum abgewechselt. Theaterproben, Werkstätten, Festivals und Inszenierungen fanden digital statt. Dabei wurden die unterschiedlichsten Plattformen genutzt und auf ihr künstlerisches und erzählerisches Potenzial untersucht. Überraschend gute Erfahrungen wechselten sich mit ernüchternden Erlebnissen ab. Die Zukunftswerkstatt „Theater und digitale Partizipation“ sollte einen Raum bieten, um diese Erfahrungen zu teilen und abzuwägen. Es sollte ein Ideenraum für Konzepte der digitalen Beteiligung an Theatern und dem Theatermachen entstehen. Hierfür wurden unter den Teilnehmer*innen thematische Gruppen gebildet, die in der Entwicklung eines für ihre Theaterpraxis geeigneten Konzepts inhaltlich und methodisch unterstützt wurden. Gerahmt wurde dieser Prozess durch das gemeinsame Ausprobieren von gelungener digitaler Theaterpraxis und die Rezeption bestehender Projektbeispiele. Die Teilnehmer*innen blieben zwischen den Live-Terminen der Videokonferenzen über eine gemeinsame Messenger-Gruppe und ein Padlet verbunden, um kontinuierlich die Ideen weiterentwickeln zu können.

Im Vorfeld der Zukunftswerkstatt veranstaltete die LAG Spiel und Theater in Thüringen das viertägige Werkstattformat "Theater und digitale Partizipation". Die Ergebnisse wurden im Rahmen von #nextlevel 2 präsentiert.

Video-Einblick in die Werkstatt „Theater und Partizipation“

Link: https://bit.ly/3vIT3ae

#PRAXISTIPPS

Theater x Zoom – Tipps und Tricks für die digitale Probenarbeit

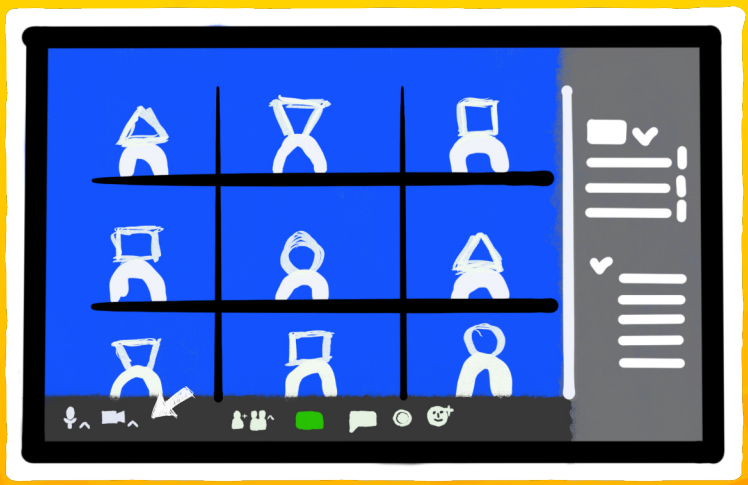
Im Rahmen der Fachtagung wurden Tipps und Tricks zusammengetragen, die den Einstieg in die digitale Probenarbeit erleichtern sollen:
Wenn die Teilnehmer*innen noch unerfahren mit dem Programm sind, ist es hilfreich, einen Überblick über die grundlegenden Funktionen zu geben. Um die gemeinsame Arbeit zu erleichtern, lohnt es sich, einige klare Kommunikationsregeln zu vereinbaren. Folgende Fragestellungen können dabei hilfreich sein:

- Sollen die Mikrofone primär stummgeschaltet sein?
- Dürfen die Mikrofone auch für spontane Wortmeldungen genutzt werden?
- Wird der Chat für die gemeinsame Arbeit (z.B. für Fragen etc.) eingebunden?
- Werden die integrierten Tools (z.B. Emoticons) für Meldungen oder Reaktionen genutzt?

Auch das Thema „Schutzraum“ sollte unbedingt zu Beginn der Probenarbeit verhandelt werden. Beispielsweise kann die Spielleitung oder die Spielgruppe verbindliche Regeln für die Begegnung im digitalen Raum aufstellen (z.B. die Vereinbarung, ohne explizite Zustimmung auch keine Bildschirmaufzeichnungen oder Screenshots zu erstellen).

Dynamische Arbeitsformen:
Auch in einer Online-Probe sind unterschiedliche Sozialformen und Arbeitssettings möglich. Innerhalb der Meetings kann so zum Beispiel zwischen der „Galerieansicht“ und der „Sprecher*innenansicht“ gewechselt werden. Die Funktion der „Break-Out-Rooms“ ermöglicht die Zuteilung und Arbeit in Kleingruppen.

Praxistipp für Aufführungssituationen:
Durch das gezielte Ein- oder Ausschalten der Kameras lässt sich der Fokus auf die Kacheln ausgewählter Akteuer*innen richten. So lässt sich auch digital eine konzentrierte Publikums- bzw. Aufführungssituation herstellen. Als praktisch erweist sich beispielsweise, wenn alle Teilnehmer*innen in die „Galerieansicht“ wechseln und dann unter den Videoeinstellungen (kleiner Pfeil neben dem Kamerasymbol) die Option „Teilnehmer*innen ohne Videoübertragung ausblenden“ aktivieren. Dank dieser Funktion werden nur die eingeschalteten Teilnehmer*innen großflächig angezeigt.



Alles eine Frage der Einstellung(en):
Menschen sitzen statisch an ihrem Schreibtisch und sind simultan mit anderen Teilnehmer*innen über Videokacheln sichtbar. So oder so ähnlich könnte die Beschreibung einer Vorstandssitzung, zugleich aber auch die Beschreibung einiger digitaler Theaterformate aussehen. Der Begriff „Zoom-Theater“ ist in manchen Kritiken längst nicht positiv gemeint, gerade dann, wenn die Theaterschaffenden den Raum der etablierten Perspektiven nicht verlassen, die wir bereits aus den klassischen Videokonferenzen sonstiger Arbeitssettings kennen.
Das Gefühl einer „Zoom-Fatigue“, d.h. die Erschöpfung und Müdigkeit durch die Teilnahme an Videokonferenzen zu erleben, das gilt es im Idealfall für die teilnehmenden Spieler*innen und ggf. ein zugeschaltetes Publikum zu vermeiden. Wir haben technische Tipps und Tricks zusammengetragen, mit denen sich Zoom lebendiger nutzen lässt.

Verwendung einer externen Kamera:
Die Verwendung einer externen Kamera kann von Vorteil sein, weil dadurch Gestaltungsoptionen wie die Blendeneinstellung, eine manuelle Fokussierung, ein Zoom oder die Nutzung verschiedener Objektive (z.B: Festbrennweite, Fisheye-Objektiv) ermöglicht werden. Zudem ist die Videoqualität externen Kameras meist besser als die Qualität herkömmlicher Webcams.

Eine sogenannte „Capture Card“ ermöglicht den Anschluss einer externen Kamera an den Computer. Die Voraussetzung ist in der Regel, dass die verwendete Kamera einen HDMI-Ausgang mit einer entsprechenden Bildqualität unterstützt.

Tipp: Manche „Capture Cards“ gibt es auch im simplen USB-Stick-Format.

Verwendung eines Smartphones:
Die Verwendung eines Smartphones kann einige gewinnbringende Möglichkeiten für die Arbeit über Zoom eröffnen.
Das Smartphone als kabelloses kompaktes Endgerät bietet die Möglichkeit, sich frei im Raum zu bewegen. Das Gerät kann für verschiedenste Perspektiven flexibel positioniert werden. Außerdem kann schnell zwischen Haupt- und Frontkamera gewechselt werden.

Praxistipp:
Ganz besondere Aufnahmen können auch durch die Kombination mehrerer Kameras entstehen. Wenn sich eine Person beispielsweise mit der Webcam über den Computer einschaltet und zugleich auch über die Kamera des Smartphones die Sitzung betritt. So lässt sich beispielsweise eine simultane Darstellung einer Front- und Seitenprofil-Aufnahme realisieren.
Hinweis: Durch die Verwendung von Kopfhörern können Rückkopplungen vermieden werden.

Alles eine Frage der Perspektive

Hintergründe und Filter (Zoom)
In einem Zoom-Meeting lässt sich das Optionsmenü über einen Klick auf den kleinen Pfeil neben dem Kamerasymbol öffnen. Klickt man dann auf den Unterpunkt „Hintergrund und Filter“, lassen sich verschiedene Vorlagen oder Filter auswählen. Es können auch eigene Hintergrundbilder hochgeladen werden.

Kameraperspektiven
- Frontalansicht
- Froschperspektive
- Vogelperspektive
- schiefer Horizont

...

Einstellungsgrößen
- Totale
- Großaufnahme
- Nahaufnahme
- Detailaufnahme

...

Objekte/Materialien
- Lavalampe
- Pflanzen
- Jalousie
- Aquarium
- Diafilm und Taschenlampe
- Discokugel
- Lichterkette
- Sanduhr
- Seifenblasen
- Klemmbausteine

...

Analoge Effekte
- Farbfolien
- Überbelichtung
- Lichtreflexionen
- Spiegelbilder
- Lupe oder Fernglas
- Blickführung durch z.B. Papprolle als Tunnel-Blende vor Webcam)

...

Kontakt

Wenden Sie sich mit Ihren Fragen, Anregungen und Anmerkungen zur Online-Zukunftswerkstatt gerne an:

Bundesarbeitsgemeinschaft (BAG) Spiel & Theater e.V.
Leona Söhnholz
e: info@bag-online.de
t: 0511/458 17 99

https://bag-online.de

Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Spiel und Theater in Thüringen e.V.
Uta Homberg
e: spiel-und-theater@lag-thueringen.de
t: 03601/816690

https://lag-thueringen.de

Newsletter:
Wenn Sie Informationen zu aktuellen Projekten und Veranstaltungen im Bereich der Theaterarbeit von und mit Kindern und Jugendlichen erhalten möchten, melden Sie sich für den Newsletter der BAG Spiel & Theater an.

Link: https://bag-online.de/newsletter

Dokumentations-Team:
Julian Baufeldt
Tabea Hörnlein
Alexandra Littmann

Layout und Gestaltung:
Julian Baufeldt
Alexandra Littmann

Redaktion:
Leona Söhnholz