

Anmeldung

Hiermit melde ich mich verbindlich für das Theaterpädagogische Fachforum SICHTEN XVIII „Digitale Welten – Sackgasse oder Entwicklungschance?“ an, das Freitag, den 02. Dezember und Samstag, den 03. Dezember 2016 im FEZ-Berlin stattfindet.

Anmeldung für die Workshops erfolgen durch Eintragung in die Teilnehmerlisten vor Beginn am Freitag. Reservierungen sind nicht möglich. Der Veranstalter behält sich bei Bedarf eine Begrenzung der Teilnehmer*innenanzahl pro Workshop vor.

Die Teilnahmegebühr von 48,- € oder Frühbucherrabatt von 38,- € bis zum 02.11.2016 habe ich unter dem Stichwort „SICHTEN 2016“ auf das Konto des KinderMusikTheater e.V. überwiesen.

Anmeldung bitte mit folgenden Angaben:

Name

Adresse

Tätigkeit

Telefon

eMail

Bankverbindung

KinderMusikTheater e.V.,
Bank für Sozialwirtschaft,
IBAN: DE21100205000003297100
BIC: BFSWDE33BER

Stichwort: SICHTEN 2016

Bildungsurlaub

Das Theaterpädagogische Fachforum SICHTEN XVIII ist als berufliche Weiterbildungsmaßnahme durch die Berliner Senatsverwaltung für Integration, Arbeit und Frauen und das Brandenburgische Ministerium für Bildung, Jugend und Sport anerkannt.

Workshop am Samstag

Online / Offline

„Was würdest du tun, wenn du plötzlich die totale Freiheit hättest? Wenn man die Dinge, die man im Internet tut, auch in der Realität tun könnte? Schülerinnen und Schüler erzählen von einem Tag in der digitalen Freiheit.“ In diesem Workshop kreieren wir Geschichten, in denen On- und Offline Welten sich vermischen. Mit verschiedenen Brainstorm- und ‘Story Telling’ Techniken entstehen Geschichten, die die Teilnehmenden auf Video oder Tonspur aufnehmen. Dieser Workshop ist von Bjørn de Wildt als Rahmenprogramm für die Vorstellung ‘Herr der Fliegen – Survival Mode’ vom Jungen Deutschen Theater entwickelt worden.

Bjørn de Wildt, Theatermacher, Coach und Schauspieler, Leiter des Herbstcamp 2016 Deutsches Theater Berlin, Theaterpädagoge am Theater STRAHL Berlin

Die Politik des Computerspielens

Auch wenn wir uns in der Lage fühlen die Benutzeroberfläche eines Computers zu bedienen, verstehen die meisten weder seinen physischen Aufbau, noch, wie die Software ihn steuert. Diese Idiotie ist überraschend angesichts der Allgegenwart von digitalen Technologien. Nur wer die Geheimnisse der Software ergründen und den Code lesen kann, wird ihn interpretieren und überlisten. In diesem Workshop geht es jedoch nicht um Binärcode, sondern um die Funktionsweise von Computerspielen und äquivalent um Möglichkeiten der Emanzipation ihnen gegenüber in Form von Hacks, Cheats und Add-Ons. Genauso, wie Spiele der ersten Welt korrespondieren, sind diese Manipulationen eine spannende Möglichkeit, unseren Alltag kreativ zu sabotieren.

Mirko Winkel, bildener Künstler, Lehrbeauftragter am Institut für Performative Künste und Bildung an der HBK Braunschweig

Hamlet in der Hand

Ausgerechnet beim dramatischen Höhepunkt des Stücks hat der virtuelle Hamlet-Darsteller seinen Text vergessen. Die Spieler sollen ihm als Souffleure auf die Sprünge helfen. Für diesen Fall entwickeln die Workshopteilnehmer*innen mithilfe einer Programmierumgebung für Jugendliche eine kleine Game-App. Diese wird bereits im Workshop spielbar sein.

Svenja Anhut, GameDesignerin und Museumspädagogin für das Computerspielmuseum Berlin

Mein Avatar bin ich!

Das Wort Avatar leitet sich aus dem Sanskrit ab und bedeutet in etwa „herabgestiegene Gottheit“. Avatare haben Kräfte und Mächte, die wir im Alltag gerne hätten, um z.B. die Gemeinheiten der Klasse abzuwenden, die Katze wieder auferstehen zu lassen oder die Mutter bei ihren immer gleichen Reden auf stumm zu schalten. Im Workshop „Mein Avatar bin ich!“ gehen wir mit Hilfe von theaterpraktischen Übungen auf die Suche nach dem eigenen Avatar. Was soll er/sie/es können? Welche Probleme räumt der Avatar aus dem Weg und wie macht er/sie/es das? Mit Körper, Geist und Stimme werden wir unser eigener Avatar.

Anna-Sophia Fritsche, seit 2016 Theaterpädagogin am GRIPS Theater Berlin

Inhalte und Ziele

Digitale Welten - Sackgasse oder Entwicklungschance?

Computerspiele haben als Medium längst Einzug in die Kinderzimmer gehalten. Schon Zweijährige spielen ganz intuitiv einfache Games auf dem Tablet oder Smartphone ihrer Eltern. Im Kindergartenalter werden die Spiele komplexer, die Kinder lernen, Spielwelten zu erforschen, Aufgaben zu lösen, komplexe Zusammenhänge zu erfassen. Je älter die Kinder werden, spätestens mit dem Beginn der Teenagerzeit spielen die virtuellen Welten eine immer größere Rolle. Dabei stehen die Mädchen den Jungen in nichts nach. Der Reiz dieser Spiele besteht neben der Immersion als Form des ästhetischen Erlebens vor allem in ihrer Interaktivität. Diese Interaktion zwischen Mensch und Maschine, das „im Hier und Jetzt Sein“, das Lesen von Systemregeln, um die Spiellogik zu durchschauen, das Gewichten von Haupt- und Nebenaufgaben, die komplexe Wissensbildung über die jeweilige virtuelle Spielwelt trägt durchaus dazu bei, die kognitive Leistungsfähigkeit zu steigern. Die junge Generation lernt anders – in komplexeren Zusammenhängen.

In der Realität unserer Bildungseinrichtungen werden diese Veränderungen in den Denkstrukturen der Kinder und Jugendlichen noch nicht wirklich berücksichtigt. Natürlich haben Smartboard und Computer auch schon längst in der Schule Einzug genommen; die Art und Weise, wie Wissen vermittelt wird, ist aber trotz der Hilfsmittel weitestgehend auf analoge Denkstrukturen ausgelegt. Hier sind die Erwachsenen im Vorteil – in den sich schnell veränderten digitalen Welten sind die Kinder und Jugendlichen die Experten („digital natives“). Zum ersten Mal in der Entwicklung der Menschheitsgeschichte ist die jüngere Generation der älteren in der Beherrschung einer wichtigen Kulturtechnik überlegen.

Das 18. Fachforum SICHTEN lädt Sie nun ein zum Diskurs über die Möglichkeiten und Schwierigkeiten dieser Entwicklung. Dabei wird ein Schwerpunkt auf den Blickwinkel des Theaters gelegt. Unsere These ist: Theater kann vom Gaming lernen! Die mögliche Veränderbarkeit, die Arbeit in Echtzeit, Teil der Geschichte werden zu können – das alles ist auch für das Theater verlockend. Der Schauspieler*in wird zum Avatar, der Gamer zum handelnden Zuschauer. Hier nun kann die Theaterpädagogik einsetzen. Welche Formate lassen sich mit Kindern und Jugendlichen entwickeln? Wo können Sie als Pädagog*innen vom Wissen der Schüler*innen profitieren? Und was lässt sich aus den digitalen Spielen für die Bühne und im weiteren Schritt für die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen nutzbar machen? Welche neuen Ausdrucksformen können gefunden werden und wie lassen sie sich – im besten Sinne spielerisch – auch in den Vermittlungsalltag einbringen?

Anhand eines Impulsvortrages, facettenreichen Best-Practice- Beispielen und praktischen Workshops versuchen wir, diese Fragen auf dem 18. Fachforum SICHTEN zu beantworten und gehen auf die Suche nach der Theaterpädagogik 2.0.

SICHTEN versteht sich als theaterpädagogisches Fachforum und bietet neben der Möglichkeit zum Austausch besonders auch die Chance, selbst aktiv zu werden und unterschiedliche Ansätze aus der Praxis kennenzulernen.

Wir wünschen Ihnen anregende Tage,
Ihr SICHTEN Team

Angebote

Das **Theaterpädagogische Fachforum SICHTEN XVIII** bietet Erzieher*innen, Künstler*innen, Pädagog*innen, Lehrer*innen, Studierenden, Theaterpädagog*innen und allen Interessierten umfassende Informationen, Erfahrungen, methodische Ansätze und Handlungsimpulse zum Thema Digitale Welten in der theaterpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im schulischen wie außerschulischen Bereich. Entsprechend ausgewiesene Workshops und Arbeitsbeispiele werden mit Kindern oder Jugendlichen und Tagungsteilnehmer*innen stattfinden.

Veranstaltungsort

FEZ-Berlin, Straße zum FEZ 2, 12459 Berlin-Köpenick

Anfahrt

S3 bis Wuhlheide, 10 min Fußweg durch den Park; S8, S9, S45, S46, S47 bis Schöneweide, weiter mit Tram 63, 67 bis Freizeit- und Erholungszentrum; U5 bis Tierpark, weiter mit Tram 27 bis Freizeit- und Erholungszentrum. Parkplätze vorhanden.

Teilnahmegebühr

Die Teilnahmegebühr für das Theaterpädagogische Fachforum SICHTEN XVIII beträgt 48,- € Frühbucherrabatt 38,- € bis 02.11.2016/ Ermäßigung auf Anfrage. Die Verpflegung ist im Preis nicht inbegriffen. Der FEZ-Berlin Gastronomie e.V. bietet einen preiswerten Catering-Service an.

*Eintrittspreise für die Theaterstücke

„log in“: 6,- € | „IPET“: 5,- € (für Tagungsteilnehmer*innen kostenfrei)

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt schriftlich oder online via Email an info.sichten@gmx.de unter Angabe von Name/Anschrift/Telefonnummer sowie beruflicher Qualifikation/beruflichem Hintergrund. Die Anmeldung gilt als verbindlich, wenn die Teilnahmegebühr eingegangen ist. Bei Absage nach dem 18. November 2016 werden Stornierungsgebühren von 10,- € erhoben. Ersatzteilnehmer*innen können gestellt werden.

Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort.

Bankverbindung

KinderMusikTheater e.V., Bank für Sozialwirtschaft,
IBAN: DE21100205000003297100 BIC: BFFWDE33BER
Stichwort: SICHTEN 2016

Konzeption und Veranstalter*innen:

FEZ-Berlin | KinderMusikTheater e.V., Gabriele Hilsberg, Ulrike Straube | Theater STRAHL, Karen Giese, Bjørn de Wildt | GRIPS Theater, Ellen Uhrhan, Anna-Sophia Fritsche | KREATIVHAUS e.V., Angela Gärtner | Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Berlin e.V. (LKJ), Cornelia Schuster

Gefördert durch die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft. Wir danken der JugendKulturService gGmbH.

Weitere Informationen

Projektleitung: Gabriele Hilsberg
Organisation: Ulrike Straube

KinderMusikTheater e.V.
Oranienstraße 19a, 10999 Berlin

Telefon 030/61402164 | Telefax 030/61609544
eMail: info.sichten@gmx.de
www.kindermusiktheater-berlin.de/fachtagung

AN
AB
EIN
AUS

DIGITALE
WELTEN-

SACKGASSE oder
ENTWICKLUNGSSCHANCE?

SICHTEN
THEATERPÄDAGOGISCHES FACHFORUM

Fr., 02. + Sa., 03. Dezember 2016 im FEZ-Berlin

Freitag, den 02. Dezember 2016

08.00 Uhr **Check-In, Anmeldung und Eintragung** in die Workshoplisten

09.00 Uhr **Begrüßung**

09.15 Uhr **Impulsvortrag „Echte Spiele“ von Mirko Winkel**

93 Prozent aller Kinder und Jugendlichen in Deutschland spielen am Telefon, an der Konsole, am Rechner. Da liegt die Vermutung nahe, dass in den Spielwelten noch etwas anderes vor sich geht, etwas, das viel bedeutsamer ist, als dass es mit einem schnöden Nutzwert zu verstehen ist. In diesem Vortrag wird der Frage nachgegangen, warum Computerspiele so betörend sind und inwieweit man sie als Kritik an unserer Echt-Welt verstehen kann. Welche moralischen Prinzipien, welche sozialen Umgangsformen und welche emphatischen Fähigkeiten kommen in ihnen zur Geltung? Darüber hinaus wird anhand von Beispielen wiederum aufgezeigt, inwieweit virtuelle Spielmechanismen heutzutage bereits einen nachhaltigen produktiven Einfluss auf unsere Lebenswirklichkeit haben können und was wir von ihnen lernen können.

Mirko Winkel, bildender Künstler, Lehrbeauftragter am Institut für Performative Künste und Bildung an der HBK Braunschweig

10.30 Uhr **Workshop Runde 1** (siehe Workshop am Freitag)

12.30 Uhr **Mittagspause**

13.30 Uhr **Workshop Runde 2** (siehe Workshop am Freitag)

15.30 Uhr **Best Practice mit Kaffee und Kuchen**

Best Practice 1
Zwischeneinander

WhatsApp, Twitter, Facebook, Instagram, Skype. Es gibt immer mehr Möglichkeiten, sich kennenzulernen, zu kommunizieren, sich zu begegnen. Aber mehr Möglichkeiten bedeuten manchmal auch mehr Unsicherheit. In der Klassenzimmerproduktion des Jungen Deutsche Theater Berlin hat der Regisseur Martin Grünheit gemeinsam mit den Schauspieler*innen und einer neunten Klasse ein Stück entwickelt. Es handelt von der Suche zweier Menschen nach einem Zwischeneinander und fragt danach, wie wir einander näherkommen können. Wie Gefühle äußern, ohne missverstanden zu werden oder im Strom der Kommunikation unterzugehen?

Martin Grünheit, Regisseur u.a. beim Deutschen Theater Berlin, Gründungsmitglied von cobratheater.cobra in Hamburg & Berlin

Katharina Schenk, Schauspielerin seit 2012 beim Jungen Deutschen Theater Berlin

Best Practice 2
Schwamm drüber

Auszug aus der Kinderklub Produktion Juni 2016 am GRIPS Theater. Kinder verhandeln ihr eigenes Social Media Verhalten und sprechen über die Ängste der Eltern zu ihrem Verhalten. Im Anschluss gibt es eine Fragerunde gemeinsam mit den Kindern zur Produktionsweise und gemeinsame Übungen und Methoden-einblicke zur Entstehung des Stückes.

Ellen Uhrhan, Theaterpädagogin GRIPS Theater, Theater- und Filmemacherin

Best Practice 3
schreiben, sprechen, erzählen - Netzphänomene als Inspiration

Das Digitale verändert unsere Sprache. Auf wie vielfältige Weise dies bereits im Theater mit und für Jugendliche nutzbar gemacht wurde, wird in diesem Best Practice vorgestellt. Dabei geht es bei den Beispielen aus Norwegen, Frankreich und Deutschland immer um die Wechselbeziehung zwischen digitalen Ausdrucksformen und ihrer theatralen Übersetzung, beziehungsweise theaterpädagogischen Vor- und Nachbereitung.

Tabea Hörnlein, Dramaturgin für digitale Medien beim tjg. Theater junge generation, Kinder- und Jugendtheater Dresden

17.00 Uhr **Theaterstück „log in“, Klicksafe Preis Gewinner 2015**

„log in“ ist ein interaktives Theaterstück, in der alltägliche Situationen zwischen Eltern und ihren Kindern auf witzige und überspitzte Art inszeniert werden. Der Einfluss Sozialer Medien auf das jugendliche Leben steht hierbei besonders im Fokus. Themen wie Gaming, Sexting, Spielsucht, (Cyber-) Mobbing und Soziale Netzwerke werden während der Vorstellung aus jugendlicher Sicht und der ihrer Eltern diskutiert.

PlayBack Berlin e.V., Interaktives Theater

Bjørn de Wildt, Regie

Sonia Ortiz, Rosa Jansen und Ben Herzog, Schauspiel *Eintrittspreis

Samstag, den 03. Dezember 2016

10.00 Uhr **Warm Up**

10.15 Uhr **Best Practice**

Best Practice 1

OSZ Lotis Videowettbewerb „draufgehalten: LIEBESRAUSCH“

Der Kurs „Darstellendes Spiel“ (11/12 Jahrgang) des beruflichen Gymnasiums am OSZ Lotis hat im letzten Jahr die Aufführung „Sommer Nacht Traum“ des Theater STRAHL besucht und anschließend an einem Workshop teilgenommen, bei dem zum Thema LIEBESRAUSCH kleine Filme mit dem Handy gedreht werden sollten. An den dort entstandenen Szenen arbeiteten die Schüler*innen im Unterricht weiter und produzierten 4 kurze Filme, die bei dem VideoClip Wettbewerb „draufgehalten: LIEBESRAUSCH“ eingereicht wurden. Ein Film gewann dort den dritten Platz. Anschließend arbeitete die ganze Gruppe mit den Filmszenen weiter und entwickelte daraus ein 30-minütiges Theaterstück mit dem Titel „You’re in my heart, you’re in my mind“.

Christiane Nahrendorf, Lehrerin am Oberstufenzentrum Lotis Berlin, Schwerpunkt Deutsch, Englisch und Darstellendes Spiel

Best Practice 2

Ich lebe noch zu wenig online, Digi Bee!

Dieser Vortrag nimmt seinen Ausgang bei dem Entstehungsprozess des Klassenzimmertheaterstücks „Digi Bee“ von cobratheater.cobra. Anhand von allgemeinen Beobachtungen einhergehender Schwierigkeiten und Ausblicken auf eine mögliche, digital informierte Zukunft des Theaters wird der Stückentwicklungsprozess nacherzählt. Der Text ist aus Interviews mit einem Philosophiekurs der zehnten Klasse in einer Gesamtschule entstanden Resultat ist eine Komödie über Hass, Selbstbildung, Phantasmen, Resignation und die wirre digitale Gesellschaft, wie sie sich uns vor einem Jahr darstellte.

Wanja van Suntum, Mitbegründer des Netzwerkes cobratheater.cobra, in der Spielzeit 2015/2016 ist er Teil der Doppelpass-Zusammenarbeit von cobratheater.cobra und dem Theater an der Parkau, Berlin

Best Practice 3
Cyber-Mobbing

Wie kann ich erkennen, dass in meinem Umfeld Cyber-Mobbing stattfindet? Welche Anlaufstellen gibt es für Jugendliche und Pädagog*innen im Falle von Cyber-Mobbing? Simon Fischer von klicksafe.de stellt in seinem Vortrag die EU-Initiative klicksafe sowie die neue Cybermobbing Erste-Hilfe App vor. Die preisgekürte App wurde von Jugendlichen des klicksafe Youth Panels für andere Jugendliche erstellt und bietet Jugendlichen eine erste Anlaufstelle bei Cyber-Mobbingfällen.

Simon Fischer, Bachelorand der Kultur- und Medienpädagogik an der HS Merseburg, Praktikant bei der medienpädagogischen Initiative klicksafe

11.00 Uhr **Theaterstück „IPET“ (AaiPet) & „Markt der Möglichkeiten“**

Markt der Möglichkeiten

Auf unserem Marktplatz haben Sie die Möglichkeit, mit Experten und Expertinnen ins Gespräch zu kommen und sich über das Thema des Fachforums eingehend zu informieren und zu diskutieren. Neben klicksafe, dem Computerspielmuseum Berlin und dem Präventionsangebot der Berliner Polizei u.a. werden auch Jugendliche vor Ort sein, die Ihnen praktische Einblicke in die Welt des Gamings vermitteln – spielen Sie mit uns!

“IPET“ (AaiPet) Theater BonteHond, Almere/Niederlande
Eine dreidimensionale Show für jedes Alter, ab 2,5 Jahre

AaiPet beginnt mit zwei Kindertheaterschauspielern – sie formen Ballon-Tiere und performen Zauberticks. Sie ziehen Bananen aus Ipad’s – ganz so, wie es sein soll. Aber auf einmal fängt das Ipad an, zu rebellieren und wie ein freches Kind die ganze Show zu stören. Schnell ist nicht mehr klar, wer hier eigentlich die Kontrolle hat – die Schauspieler oder das Ipad?

René Geerlings, Regie

Sacha Muller und Erwin Boschmans, Schauspieler *Eintrittspreis

12.10 Uhr **Theaterstück „IPET“ (AaiPet) & „Markt der Möglichkeiten“**

13:00 Uhr **Mittagspause**

14:00 Uhr **Workshop** (siehe Workshop am Samstag)

16:00 Uhr **Themenspezifischer Austausch mit Kaffee und Kuchen**

In Form der Moderationsmethode „World Café“ bietet das Fachforum eine moderne Plattform zum Austausch von fachspezifischen Themen.

Workshop am Freitag

Hinter dem Bildschirm

Wie es wäre, in einem Computerbildschirm zu leben?

goeeyTEAM thematisieren seit 2009 in ihren Projekten den Umgang mit der flachen Welt des Bildschirms, indem sie die körperlosen 2D Elemente der grafischen Benutzeroberfläche als 3D Performances und Installationen in den körperlichen Raum übersetzen. In dem fortlaufenden Projekt ‘Doing the Goeey’, werden GUIs (Graphical User Interfaces), die wir tagtäglich benutzen, mit den Mitteln von Installation und Performance untersucht. In diesem Workshop wird eine Einführung in die kulturelle Arbeit des goeeyTEAMS gegeben.

Catriona Shaw gründete 2009 mit Malve Lippmann das goeeyTEAM.

Sie ist Musikerin und Performancekünstlerin. Sie experimentiert mit der Implementierung von Performance, Zeichnungen und Musik in verschiedenen partizipatorischen Prozessen und Ausstellungsprojekten.

Born Digital oder „In der Zukunft war alles besser!“

Wenn wir über das Digitale reden, stoßen wir oft auf die „Standardsituationen der Technologiekritik“ (Kathrin Passig), die eine reelle Diskussion teilweise unmöglich machen. Dabei ist solch eine kulturpessimistische Haltung keinesfalls ein Generationsproblem, sondern zieht sich durch alle Altersstufen. Sie zeigt ein diffuses Unbehagen im Umgang mit digitalen Medien und bewegt sich zwischen Vorurteilen und der Überzeugung „Früher war alles besser“. In dem Jugendclub-Projekt „Born Digital“ wurde versucht diese Standardsituationen zu umgehen, indem nicht das Internet der Jetztzeit, sondern das Internet der Zukunft befragt wurde. Dabei wurde eine weniger technische, sondern dezidiert anthropologische und philosophische Sicht auf das Digitale geworfen. Was ist der Mensch in der digitalen Zukunft? In dem Workshop spricht der Spielleiter der Inszenierung über seine Erfahrungen im Umgang mit den „Standardsituationen der Technologiekritik“, die Vorteile der Zukunftsvision und gibt spielpraktische Einblicke in den Probenprozess.

Lasse Scheiba, seit 2014 Dramaturg und Theaterpädagoge am Jungen Deutschen Theater Berlin.

Er leitet Workshops und Fortbildungen zu Themen digitaler Medienbildung.

Digitale Stückentwicklung

“Die Stücke stecken in euren Smartphones!” Frei nach dem Sprichwort das Geld liegt auf der Straße, wollen wir Wege und Methoden aufsuchen, um in Zeiten permanenter Kommunikation und Öffentlichkeit Stücke zu entwickeln, die jenem digitalen Phänomen Rechnung tragen. Wie können wir das, was da ständig passiert, abbilden? Wie lässt sich diese nach allen Seiten hin offene Kommunikation für das Theater nutzen? Welche neuen Möglichkeiten bietet uns das Digitale in der Arbeit mit Jugendlichen? Wie verändert es unsere Rolle im Prozess? Bringt eure Smartphones mit und lasst uns loslegen!

Martin Grünheit, Regisseur u.a. beim Deutschen Theater Berlin, Gründungsmitglied von cobratheater.cobra in Hamburg & Berlin

Die Realität hat die geilste Grafik

Ist es möglich, Theater und Games zu verknüpfen? Kann man Theater im doppelten Sinne „spielen“ und dabei die Zuschauer*innen zu Teilnehmenden machen? Das Medientheaterkollektiv machina eX beantwortet diese Fragen seit 2010 durch sein Computerspieltheater, in dem Point ‘n’ Click Adventures als begehbare, interaktive Performances erlebbar gemacht werden.

Im Workshop wird die Arbeit der Gruppe vorgestellt. Spielerisch werden anschließend Mechanismen von Games untersucht, ausprobiert und mit den Mitteln des Theaters und anderer Kunstformen verknüpft.

Clara Ehrenwerth, freie Dramaturgin, Autorin und Kulturorganisatorin in Leipzig, arbeitet u.a. beim Game-Theater-Kollektiv machina eX

Spielentwicklung und Theater

In diesem Workshop befassen wir uns mit unterschiedlichen Spielprinzipien und experimentieren damit, diese aus digitalen Spielen zu entnehmen und für das Theater zu nutzen. Wir setzen uns praktisch mit der Rolle des Zuschauers in einem Spielkontext auseinander und werden gemeinsam ein theatrales Spiel-Setting entwickeln und ausprobieren.

Stefanie Rejzek, Leiterin des Jugendkunst- und Kulturzentrums Gérard Philipe in Berlin Alt-Treptow, entwickelt performative Spiele für den Stadtraum unter ihrem Label Iamegame

Benjamin Böcker, freischaffender Theaterpädagoge und Performer in Berlin

Arbeit mit Apps im Musiktheater

Die Arbeit mit digitalen Medien in der kulturellen Bildung hat in den letzten Jahren stark zugenommen. Doch wie lassen sich z.B. Tablets gut in Felder wie die Theaterarbeit einbinden? In diesem Workshop geht es darum, wie Musik-apps auch in Zusammenhang mit herkömmlichen Instrumenten das Musiktheater bereichern und neue Räume für ästhetische Erfahrung und kreative Praxis eröffnen können.

Almut Voigt, Musikpädagogin bei der Musikschule „Bertheau & Morgenstern“ in Potsdam, Spezialisierung auf Musik mit Apps in der kulturellen Bildung für Kinder und Jugendliche

ICH und mein Avatar

Im Workshop „Ich und mein Avatar“ erstellen die Kinder, Jugendlichen und Tagungsteilnehmer*innen mit Hilfe der Greenscreentechnik und eine Kostümfundus ihren eigenen virtuellen Stellvertreter – den Avatar – und haben so die Möglichkeit sich in die Computerspielwelten zu begeben.

So ist es möglich, sich mit verschiedenen Identitäten spielerisch auseinanderzusetzen und selbst Rollenbilder aufzubrechen. Der Workshop richtet sich an alle, die gerne Schauspielern und ihrer Kreativität freien Lauf lassen möchten, denn vor dem Filmdreh muss erst einmal die Filmidee erarbeitet werden! Jetzt bleibt nur noch die Frage: „Wie sieht dein eigener Avatar aus und welche Eigenschaften besitzt er?“

Denise Beckmann, Vorstand der Kinderfilm Berlin e.V., Prüferin der FSF und freie Medienpädagogin für Medienkompetenz- und Filmworkshops in Berlin und Würzburg