

Schultheater in NRW

„Das Spiel mit dem Digitalen“

Die Digitalisierung ist zurzeit ein allgegenwärtiges Thema – auch in der Schule. Zwischen vehementer Abwehr und der Formulierung großer Chancen und Möglichkeiten schwankt manchmal die Diskussion und versperrt den realistischen Blick auf diese Entwicklung. Sicher ist: Die Digitalisierung verändert unsere Welt in einer Weise, deren Auswirkungen wir kaum überschauen.

Am (Schul-)theater, das immer auch ein Ort der Auseinandersetzung mit der Welt ist, kann diese Entwicklung nicht spurlos vorbeigehen, auch wenn Theater im Kern ein analoges Medium ist.

Wie kann sich ein analoges Medium der Digitalisierung öffnen, ohne dabei seine eigenen Stärken aufs Spiel zu setzen?

Welche Impulse aus der digitalen Welt können für das Theater fruchtbar sein und wie kann das Theater helfen, die Veränderungen der Welt durch die Digitalisierung neugierig, kritisch und furchtlos zu erforschen?

Dieses Spannungsfeld zwischen dem Analogen und dem Digitalen versucht dieser Fachtag zu erschließen. Von Versuchen, Computerspielformen für das Theater zu adaptieren, über spielerische Übersetzungen von Algorithmen, Loops und Regelsystemen bis hin zur theatralen Erforschung und Nutzung veränderter Kommunikationsformen und Identitätskonstruktionen versucht der Tag, Wege aufzuzeigen, wie sich (Schul-)theater dem Digitalen annehmen kann und dabei doch ganz bei sich bleibt.

Infos und Anmeldung

Veranstaltungsort

theaterhagen
bewegt seit 1911

Theater Hagen

Elberfelder Str. 65
58095 Hagen

Teilnahmegebühr

10 €. Der Betrag ist bar vor Ort zu entrichten.

Anmeldung online:

kulturellebildung-nrw.de
unter „Veranstaltungen“

Bitte melden Sie sich bis zum 06.02.2019 an.

Veranstalter



theater-in-schulen.de



fft-duesseldorf.de

Arbeitsstelle
Kulturelle Bildung



in Schule u. Jugendarbeit NRW

Küppelstein 34
42857 Remscheid
Tel.: 0 21 91 · 794-370
Fax.: 0 21 91 · 794-205
E-Mail: info@kulturellebildung-nrw.de
kulturellebildung-nrw.de

Eine gemeinsame
Einrichtung von:

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Rechtsträger:

**AKADEMIE DER
KULTURELLEN BILDUNG**
des Bundes und des Landes NRW



Foto: T. Erdmann

Theater: Das Spiel mit dem Digitalen

Fachtag für das Schultheater NRW
am 12. Februar 2019 im Theater Hagen

Arbeitsstelle
Kulturelle Bildung
in Schule u. Jugendarbeit NRW



Programm



Ab 09:30 Uhr – Ankommen bei Kaffee und Tee

Start im Foyer des Kinder- und Jugendtheaters „Lutz“ im Theater Hagen



10:00 Uhr – Begrüßung:

Francis Hüsters, Intendant Theater Hagen

Pia Hegener, Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW

Simone Hoberg und Thomas Erdmann, Vorstand des Landesverbandes Theater in Schulen NRW e.V.



10:15 Uhr – Fachlicher Input

Das Theater der Digital Natives

Katja Grawinkel-Claassen und Irina-Simona Barca, Dramaturginnen am FFT, Düsseldorf



10:45 Uhr – Kaffeepause



11:00 Uhr – Praktische Workshops 1 – 6

Workshop 1:

Wenn Romeo ein Smartphone hätte – wie die Digitalisierung unsere Kommunikation verändert

Durch die Digitalisierung ändert sich unser Kommunikationsverhalten. Unsere Identitätswürfe und unsere Gedanken wandern in eine virtuelle Parallelwelt, die auf unsere reale Welt zurückwirkt und unsere Beziehungen verändert. Der Workshop untersucht diese Veränderung auch im Hinblick auf ihre Möglichkeiten der theatralen Umsetzung. Wie können wir Chats, Rollenprofile, Shitstorms usw. in eine Darstellung überführen und für eine forschende Untersuchung auf der Bühne zugänglich machen? Was passiert, wenn wir diese Formen spielerisch mit alten Geschichten und Texten konfrontieren? Gewinnen wir in der Konfrontation neue Zugänge und Sichtweisen und können wir daraus spannendes Theater entwickeln?

Thomas Erdmann, Lehrer für die Fächer Mathematik, Physik und Theater am Evangelischen Gymnasium Meinerzhagen



Workshop 2:

Ich kletter* mal zu einer anderen App – Digitalisierung als Ideengeber

Der Workshop vermittelt spielerische Möglichkeiten mit Kindern (bis ca. 12 Jahre) den Gegebenheiten der digitalen Welt nachzuspüren und sie in eigene Strukturen zu übertragen. Dabei sind die Kreativität und Vorstellungskraft der Kinder gefordert und sie erleben sich selbst als Schöpfer*innen einer eigenen Welt, in der sie ihren Umgang damit automatisch reflektieren und ihre Perspektive ändern. Im Workshop werden Aufgaben und Spiele praktisch ausprobiert, Ergebnisse reflektiert und Material zur Verfügung gestellt.

Wera Mahne, Regisseurin

Workshop 3:

Extraleben – Videospiel-Elemente in Theaterprojekten

Die Digitalisierung als fortlaufender Prozess verändert nicht nur mit steigender Geschwindigkeit unser Leben, sondern liefert auch spannende Möglichkeiten, um neue Medien in die Theaterarbeit einzubinden. Video- und Computerspiele haben sich in den letzten Jahrzehnten zu einer eigenen Kunst entwickelt. Sie können als Inspirationsquelle für neue Spiel- und Erzählformen im Theater dienen.

In diesem Workshop werden analoge und digitale Mittel vorgestellt, mit denen klassische Videospiel-Elemente in Theaterprojekte eingebaut werden können.

Dennis Palmen, Regisseur, Komponist und Kulturmanager

Workshop 4:

Avatare statt Romanhelden, Games als Narration – Geschichtenerzählen im digitalen Zeitalter

Wie lassen sich Geschichten als Computerspiel erzählen? Wie kann man eine Welt erschaffen, in der die eigenkreierten Avatare selbstentworfenen Rätsel lösen und selbstgebaute Hindernisse überwinden müssen? Emese Bodolay gibt Einblicke in ihre Theaterarbeit, in der sie genau solche Spielwelten für die Zuschauer*innen entwirft, Game-Perfomances konzipiert und dafür begehbare Bühnenbilder baut. Die Adaption von Elementen und Funktionsweisen des (Computer-)Spiels im Theaterraum bietet die Möglichkeit, den Schüler*innen im wahrsten Sinne spielerisch ein Thema oder eine Erzählung erfahrbar – spielbar – zu machen.

Im Workshop werden die einzelnen Narrationselemente betrachtet und gemeinsam erste Ideen für ein Theater-Game entworfen. Ziel ist es, den Teilnehmer*innen einen kleinen Leitfaden für das Entwerfen von Theater-Games mitzugeben.

Emese Bodolay, Theatermacherin

Workshop 5:

Gametheater – Formate, Chancen, Arbeitsweisen.

Theater ist ein Medium der Vergangenheit, Computerspiele sind die Zukunft. Ins Theater gehen Erwachsene, Spiele sind was für Kinder. Soweit die Klischees. Was aber, wenn man beides haben kann, ein Theaterstück, das gleichzeitig ein Computerspiel ist – oder umgekehrt? Liegen hier Chancen vergraben, neue ästhetische Wege zu gehen, neue Inhalte zu erschließen und Publikumssphären zusammenzubringen? Seit neun Jahren arbeitet die Gametheatergruppe machina eX an solchen Formaten. Im Workshop werden diese Formate sowie die spezifischen Konzeptions- und Probenprozesse, in denen sie entstehen, vorgestellt und ausprobiert.

Mathias Prinz, Theaterschaffender (machina eX)

Workshop 6:

Einführung in den sinnvollen theatralen Einsatz von Medien im Schultheater

Der Einsatz von digitalen Medien auf den Theaterbühnen ist heutzutage keine Seltenheit mehr. Jedoch eilt ihnen der Ruf voraus, kompliziert, teuer und oftmals nur zum Selbstzweck eingesetzt zu werden.

In diesem Workshop wird darüber diskutiert, wann man digitale Medien in Form von Videoeinsatz, Livekamera oder auch Apps einsetzen kann. Der Workshop möchte vor allem zeigen, dass dieser Einsatz von Medien nicht nur von Supernerds mit unbezahlbarer Hardware ermöglicht werden kann, sondern mit ganz normalen Computern. Er wird Einblicke geben in die Produktion von Inhalten (Videoschnitt, Bildbearbeitung etc.) und die Konzeption und den Aufbau eines einfachen Setups mit Livekamera und Projektion.

Mario Simon, Video Arts und Leitung der Videoabteilung am Schauspiel Dortmund



12:30 Uhr – Mittagsimbiss



13:30 Uhr – Weiterarbeit in den Workshops 1 – 6



15:30 Uhr – Abschluss

Perspektiven des Schultheaters



ca. 16:00 Uhr – Ende der Veranstaltung