

**Fr 27.11. 2020, 17.00 – 20.00 Uhr Online- Workshop**  
**Sa 28.11. 2020, 10.00 - 18.00 Uhr Remscheid**

Dieser Workshop gibt eine praktische Einführung in Methoden zur Stückentwicklung, die sich in der theaterpädagogischen Praxis mit Gruppen bewährt haben. Wir schreiben, bearbeiten und inszenieren eigene szenische Texte und beschäftigen uns mit dramaturgischen Möglichkeiten, wie man Texte zu einem Stück verbinden kann.

**Freitag, 27.11.2020, 17.00- 20.00 Uhr**

- Welche innere Haltung ermöglicht es, mit dem Schreiben anzufangen?
- Mit welchen Spielen und Methoden wird es Einzelnen, Paaren und Gruppen möglich, eigene Theatertexte zu schreiben?
- Wie kann man mit diesen Texten kreativ weiterarbeiten?

**Samstag 28.11.2020, 10.00- 12.30 Uhr und 13.30 bis 18.00 Uhr**

- Wie entstehen Szenen und Figuren aus der Improvisation und dem szenischen Spiel / der szenischen Aktion heraus?
- Was unterscheidet einen Theatertext von einer Erzählung? Welche Rolle spielen Raum, Körper und Stimme?
- Was ist der Unterschied zwischen einem Text und einer Inszenierung?
- Wie können Anleiter/innen die Gruppe am künstlerischen Prozess beteiligen?
- Welche dramaturgischen Modelle haben sich im Laufe der Theatergeschichte entwickelt und wie können wir darauf für die Stückentwicklung zurückgreifen?

Angelehnt an Lorenz HIPPES Buch „Und was kommt jetzt? Szenisches Schreiben in der theaterpädagogischen Praxis“, Deutscher Theaterverlag.

Das Freitags-Online-Modul kann auch separat gebucht werden!

Wer am Samstag dabei ist, sollte auch das Freitags-Modul besucht haben.

**Lorenz Hippe** arbeitet seit 1992 als Theaterpädagoge, Dramaturg und Regisseur und schreibt seit 2006 Stücke für das professionelle Kinder- und Jugendtheater. Als Dozent für Improvisation, Theaterpädagogik und szenisches Schreiben ist er bundesweit tätig. Seit März 2020 bietet er auch Online-Seminare zur Stückentwicklung an.

## **Mathias Prinz: Theater.digital - Wie kombiniere ich Computer-Spiel mit Theater-Spiel?**

Merkwürdige Zeiten für ein Jubiläum: Seit zehn Jahren überträgt das Gametheater-Kollektiv *machina eX* die Mechanismen digitaler Spiele in den lebensechten (Theater-) Raum. Nach neun Jahren Computerproblemen, ist im März dieses Jahres ausgerechnet der lebensechte Raum abgestürzt, heruntergefahren, aus dem Netzwerk geflogen. Die Schulen und Theater müssen sich ersatzweise im digitalen Raum neu aufstellen und stehen neuen Herausforderungen gegenüber.

Für die Theaterpädagogik bietet die Verknüpfung von Computerspiel und Theater große Chancen: Hier können die Erfahrungswelten des digitalen und analogen miteinander verschmelzen und Schüler\*innen mit verschiedenen Interessen und Neigungen zusammenbringen und motivieren. Im Workshop wollen wir solche Formate kennen lernen, selbst erfinden und gemeinsam an Methoden tüfteln, sie in der Schule nutzbar zu machen. Dabei werden wir auf die Entwicklungen im November reagieren und im Falle eines zweiten Lockdowns in Form eines Online-Workshops nach Methoden suchen, die auch die Theaterarbeit mit Schüler\*innen online möglich macht.

**Mathias Prinz** ist Theaterschaffender, Spieleentwickler und Sounddesigner. Gemeinsam mit dem freien *Gametheater-Kollektiv machina eX* entwickelt er seit 2010 lebensechte, begehbare Computerspiele. Schon beim Fachtag *Schultheater 2019: Das Spiel mit dem Digitalen* bot er einen erfolgreichen Workshop zum Thema „Gametheater: Formate, Chancen, Arbeitsweisen“ an.