

Qualifizierungsreihe • Februar – November 2018

In den letzten Jahren sind analoge und digitale Spiele wesentliche Impulsgeber für das Theater geworden.

Gameplay stellt dem Theater neue Dramaturgien, Technologien und Regelsysteme zur Verfügung. Diese verändern nicht nur die Organisation und Ästhetik der Aufführung.

Vor allem verändern sie die Rolle des Publikums.

Die »Zuschauenden« sind Mitwirkende. Gameplay im Theater eröffnet ihnen Erfahrungs- und Handlungsräume, die sich grundsätzlich von anderen Theaterformen unterscheiden. Gameplay verändert die Rezeption von Themen, reflektiert das Verhalten der Spielenden im jeweiligen Kontext und erzeugt Formen der Selbstermächtigung. Gameplay kreiert Räume kreativer Komplizenschaft für alle an der Aufführung Beteiligten gleichermaßen: für das künstlerische Team hinter, wie für die Gäste in der Aufführung.

Performances, die sich an (Computer-) Spielen orientieren, erzeugen zudem andere Anforderungen und Methoden für den Produktionsprozess.

Das klassische Proben verlagert sich in die Bereiche des Konzipierens, der technischen Realisation, des Bastelns, Tinkerns und Testens. Wie organisiert man dieses Arbeiten? Wie kann ich mich mit meiner Profession, als Performer_in, Dramaturg_in, Vermittler_in, Techniker_in usw. in ein Team einbringen, um im Theater ein funktionierendes Spielsystem zu entwickeln?

Prozesse der Selbstermächtigung im Kontext von Spiel und Theater stehen im Zentrum von »Gameplay@stage«.

Sie sind Gegenstand aus künstlerischer, pädagogischer und politischer Perspektive. Die Qualifizierungsreihe gibt dazu einen Überblick über aktuelle künstlerische Arbeiten und technische Entwicklungen. Sie stellt vor, welcher Kompetenzen und Fachsprachen es im Produktionsprozess bedarf. Sie geht den Fragen nach, welche neuen Formen kultureller Teilhabe aus interaktiven Settings erwachsen und welche Potentiale sich der Kulturvermittlung erschließen.

Qualifizierungsreihe • Februar – November 2018

Gegenstand der Qualifizierung werden u.a. folgende Themen sein:

- Angewandte Spieltheorie,
- Dramaturgie und Gamedesign,
- Technik und Probenmethoden,
- Ermöglichung und Förderung kollektiver Kreativität als Vermittlungsaufgabe.

Die Teilnehmenden an »Gameplay@stage« entwickeln eine Haltung diesem sich ständig verändernden und neu erfindenden Feld gegenüber, die sie befähigt, ihre Arbeitsprozesse, Arbeitsmethoden und kulturellen Zugriffe darauf abzustimmen. Die Qualifizierungsreihe vermittelt in Praxis und Theorie, wie Gameplay für die eigene (Theater-) Arbeit genutzt werden kann.

Arbeitsweise

Die Qualifizierung ist an künstlerischen Prozessen orientiert. Die fünf Module in Wolfenbüttel umfassen insgesamt 125 Stunden. (Sie beginnen am ersten Tag um 16 Uhr und enden am letzten Tag um 12.30 Uhr.)

Die Arbeit in den einzelnen Workshops bezieht das Wissen und die Erfahrungen der Teilnehmenden mit ein. Die Qualifizierung ist für eine Gruppe von maximal 16 Personen konzipiert. Ziel ist auch die Entstehung eines Netzwerkes der Teilnehmer_innen, das über die Dauer der Qualifizierung hinaus Bestand hat.

Die Qualifizierung wendet sich an

Kolleginnen und Kollegen, die künstlerisch, pädagogisch oder wissenschaftlich in den folgenden Bereichen tätig sind: Darstellende und verwandte Künste // Spieleentwicklung und Gamedesign // Kulturelle und politische Bildung // angrenzende Berufsfelder.

Zertifikat

Voraussetzung zur Erlangung des Zertifikats ist die Absolvierung der fünf Module (inkl. Aufgaben zur Vor- und Nachbereitung). Wenn Sie nur an einzelnen Modulen teilnehmen möchten, erhalten Sie eine entsprechende Teilnahmebescheinigung. Vorrang bei der Vergabe der Plätze haben Kolleg_innen, die Gameplay@stage als Qualifizierungsreihe besuchen möchten.

Qualifizierungsreihe • Februar – November 2018

Das Programm

1. Gaming – Computerspiele als Grundlage theaterpädagogischer Arbeit**3. – 5. Februar 2018 • Sa – Mo**

Immer stärker etablieren sich in der Kulturlandschaft Formen, die Theater und Computerspiele miteinander zu verbinden suchen. Aus dieser Wechselbeziehung geht nicht nur eine eigenwillige Ästhetik hervor, sie sorgt auch für neue Interaktions- und Kommunikationssituationen im Theater und verändert die Wahrnehmung beider Ursprungsmedien. Der Workshop wird dieses Potential aus theaterpädagogischer Perspektive nutzen, um daraus Methoden und Spielformen zwischen Computerspiel und Theater zu entwickeln.

Dazu begeben wir uns in eine Art theaterpädagogisches Game-Laboratorium. Wir betreiben Spielanalysen und leiten szenische Versuchsanordnungen ab. Wir experimentieren mit theatralen Point-and-Click-Adventures und arbeiten an der Verwirklichung von Live-Remote-Games. Wir untersuchen die spezifische Theatralität von Computerspielen und erarbeiten uns ein state of the art zum Thema Game@Stage. Wir entwerfen spielbare Rätsel und testen die Dramaturgie interaktiver Spielszenen. Kurz: Wir spielen und forschen an neuen theaterpädagogischen Strategien.

Eingeladen zum Mitspielen sind Computerspielfans, die live spielen wollen und Theaterleute, die Computerspiel als Zugriff für alternative Interaktionsformen im Theater testen wollen.

Dozent_innen

Yves Regenass, *machina eX*

Dr. Christian Rakow (angefragt), *Theater heute, nachtkritik.de*

Dr. Birte Werner, **ba•**

2. Theatergame-Design – Theorieküche und Praxislabor**5. – 7. April 2018 • Do – Sa**

Dieser Workshop untersucht die vielfältigen theoretischen und praktischen Beziehungen zwischen Games und Theater aus der Perspektive eines Designers erzählerischer Videospiele, der auch als Autor für interaktives Theater arbeitet.

Die Teilnehmer_innen zerlegen – ausgehend von strukturellen, erzähltheoretischen und gamespezifischen Überlegungen – in konkreten Case Studies zwei Gametheater-Stücke in ihre interaktiven Einzelteile, diskutieren den Arbeitsprozess und beschäftigen sich mit dem zugrundeliegenden Produktionsmaterial. Anschließend begeben wir uns in kleinen Teams ins Herz der Materie: ins Laboratorium der Gametheater-Praxis. Wir entwickeln selbst Spielformen zwischen Computerspiel und Theater, entwerfen dazu Systeme und Szenarien, Interaktionen und Rätsel, Abläufe und Loops. Wir schreiben, inszenieren, performen, testen – und spielen gemeinsam die Ergebnisse.

Eingeladen zum Mitspielen sind Gamer_innen mit Theateraffinität und Theaterleute, die Computerspiel als starting point und Spielidee suchen und finden möchten.

Dozent_innen

Martin Ganteföhr, *Daedalic Entertainment*

Yves Regenass, *machina eX*

Dr. Birte Werner, **ba•**

Qualifizierungsreihe • Februar – November 2018

3. Rollen, Objekte und Situationen im partizipativen Theater – Verhandlungsmassen**14. – 16. Juni 2018 • Do – Sa**

Wie lassen sich Games, Theaterkunst und das Politische zusammenzudenken und performativ verbinden? Diese Frage beschäftigt Friedrich Kirschner, der visueller Künstler, Software-Entwickler, Theaterregisseur und Professor für Digitale Medien im Puppenspiel an der HfS Ernst-Busch in Berlin ist. Eine seiner überraschenden Antworten auf die Frage lautet: Durch Objekte!

Im Workshop beschäftigt er sich mit den Teilnehmenden mit Grundprinzipien der Handlungsfähigkeit in sozialen Räumen, wie sie in partizipativen Theaterstücken Anwendung finden können. Wir sprechen über die Rolle von Wissensbeständen und Objekten. Wir diskutieren die ästhetische Praxis der Verhandlung auf der Bühne und wie sie mit der Ästhetik des Spielens verknüpft werden kann. Im Zentrum der gemeinsamen Workshoparbeit stehen u.a. folgende Leitfragen:

- Welche Konflikte sollen im Spiel, das wir entwickeln, verhandelt werden?
- Was für Rollen, welche Machtverteilung und welche Handlungsräume bieten wir an?
- Wie können wir ein Spiel so gestalten, dass Teilnehmende aus ihrer Rolle heraus neue Handlungen generieren können?
- Wie können Objekte zu sinnvollem Handeln anleiten?
- Wie können wir Inhalte zur Debatte stellen, die über die oft banalen Stoffe in Videospiele hinausgehen?

Dozent_innenProf. Friedrich Kirschner, *Hochschule für Schauspielkunst**Ernst Busch Berlin*Yves Regenass, *machina eX*Dr. Birte Werner, **ba•****4. Ein Laptop – und die Bühne gehorcht! Games, Programmieren und Elektronik für die Theater- und Kulturarbeit****6. – 8. September 2018 • Do – Sa**

Ohne Lichtpult, ohne Tonpult, volle Kontrolle: Über die Blätter eines Gummibaums die Lichtstimmungen im Raum steuern. Einen Sound starten, wenn jemand schnell genug in die Pedale tritt. *machina eX* und andere Künstler_innen begannen vor einigen Jahren, elektronische inter-re-aktive Requisiten zu bauen. Sie stellten dazu den Computer als Schnittstelle in den Mittelpunkt ihrer Inszenierungsarbeit. Seitdem programmieren sie, löten und generieren ihre ganz besonderen Werkzeuge für die interaktive Theaterarbeit.

machina eX wussten nicht was sie tun, aber lernten es trotzdem! Diesen fröhlichen Dilettantismus möchten wir im Workshop aufgreifen und weitergeben.

Egal, ob technikängstlich oder technophil: Ein spielend einfacher Einstieg wird es Interessierten aller Erfahrungsstufen ermöglichen, eigene Ideen auszutüfteln und in die Tat umzusetzen. Gemeinsam wird erforscht, wie sich Alltagsdinge hacken und zu Schnittstellen für unsere Arbeit umfunktionieren lassen. Wir lernen das Löten als Grundlage kennen und steigen in die Gestaltung digital-analoger Interfaces ein. Scheinwerfer werden mit Mikrofonen gesteuert, verrückte Gerätschaften gebaut. Indem wir Licht, Video und Ton mit dem Computer steuern, erschaffen wir interaktive Sound- und Bildwelten mit der vollen Kraft der Theatermaschine. Und ganz nebenbei beweisen wir uns, dass Technik nicht nur für Expert_innen da ist, sondern für uns alle. Holen wir uns die Kontrolle zurück!

Dozent_innenJan Philip Steimel, *machina eX*Yves Regenass, *machina eX*Dr. Birte Werner, **ba•**

Qualifizierungsreihe • Februar – November 2018

5. Choreografie im Spiel. DanceStation!**22. – 24. November 2018 • Do – Sa**

Computerspiele und Bewegung – wie geht das zusammen? Die Verbindung von Tanz und Games ist sowohl ein reizvolles künstlerisches Feld, als auch ein spannender Ansatz für alle, die in der Tanz-, Theater- und Medienpädagogik arbeiten.

Wer Bewegungen erforschen, weiter entwickeln oder neu erfinden will, findet dafür zahllose Impulse im Alltag. Gerade auch in Computerspielen. Schon im Videospiel der ersten Stunde, »Tennis for Two« (1958), waren Bewegungsfolgen das zentrale Element. Weil das Herzstück vieler Games bis heute koordinierte Bewegungsabläufe sind, bieten Computerspiele zahlreiche Anknüpfungspunkte für choreografisches Arbeiten: Genre, die auf bestimmten Bewegungsmustern basieren (wie Jump 'n' Runs oder Puzzle-Games à la »Tetris«); Games, die sich durch die Körperbewegungen der Spieler_innen steuern lassen (z.B. via Wii oder Kinect); und das vielgestaltige Bewegungsrepertoire der Figuren in Games selbst. Aus simplen, zweidimensionalen Pixelstrukturen und sich ruckhaft bewegenden Marionetten sind in vielen Spielen naturalistische Avatare geworden, die nicht nur mit den Spieler_innen interagieren, sondern auch auf ihre jeweilige Spielumwelt reagieren können.

Wie können mit choreografischen Mitteln digitale Spielformen auf einer Bühne lebendig werden? Wie lassen sich einzelne, im Spiel beobachtete Bewegungen in eine (Gruppen)Choreografie umwandeln? Was macht das Thema gerade für die Arbeit mit jungen Menschen reizvoll?

In ihrem Workshop gibt die Theaterchoreografin Meike Klapprodt praktische Antworten. Sie hat u.a. am K3-Zentrum für Choreografie | Tanzplan Hamburg auf Kampagne! gearbeitet und sich in mehreren Projekten mit Kindern und Jugendlichen mit Computerspielen beschäftigt. Sie gibt im Kurs Einblick in ihre künstlerische Arbeit. Mit den Teilnehmer_innen wird sie Bewegungsmuster aus Games choreografisch unter die Lupe nehmen, gemeinsam nach körperlichen Spiel-Bewegungen suchen, Figuren und Spielregeln entwerfen. So entsteht im Workshop eine Choreografie inmitten von Spielstruktur, Geschichten und Bewegung. Für die Teilnahme sind weder Tanz- noch Computerspielerfahrung zwingende Voraussetzung.

Dozent_innen

Meike Klapprodt

Yves Regenass, *machina eX*Dr. Birte Werner, **ba•**

Qualifizierungsreihe • Februar – November 2018

Das Team

Yves Regenass



Geboren in Basel / studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis in Hildesheim / diplomierter Primarlehrer und privat Daddy / theaterpädagogische Arbeiten in Europa und Afrika (u.a. Goethe-Institut und Theater Basel) / Mitarbeit in verschiedenen Gruppen und Kollektiven (Theater 11. August / Theater Kormoran / yuri500) / Gastdozent an der Bundesakademie / dramaturgische Tätigkeiten u.a. für Kiriakos Hadjiannou, Nataša Rajkovic, Ivna Zic und das morphologische Institut / hält den Rekord in der Disziplin »ausstattungsbedingter Yum-Yum-Verzehr«.

Birte Werner



Dr. phil., Magisterstudium der Germanistik und Kunstgeschichte an der Georg-August-Universität Göttingen und der Università degli Studi di Perugia. Arbeitete als Dramaturgin an Stadttheatern, unterrichtete an Universitäten in Berlin, Konstanz, Hildesheim und Hannover und ist seit 2012 Programmleiterin Darstellende Künste der Bundesakademie.

Christian Rakow (angefragt)



Geboren 1976 in Rostock, studierte Germanistik und Philosophie in Rostock, Sheffield und Berlin und promovierte in Literaturwissenschaft (Deutsche Philologie) in Münster. Er lebt in Berlin, arbeitet als Redakteur und Theaterkritiker für nachtkritik.de und schreibt für Theater heute und die Berliner Zeitung. Er ist Mitglied der Jury des Berliner Theatertreffens ab 2016.

Foto: Thomas Aurin

Martin Ganteföhr

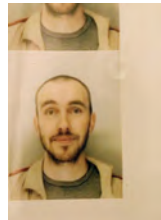


arbeitet seit zwei Jahrzehnten als Interactive Writer und Narrative Designer für Videogames. 1998 gründete er das auf Storytelling spezialisierte Studio House of Tales Entertainment und leitete es zwölf Jahre lang. Seine Arbeit umfasst mehr als 25 publizierte Softwaretitel, darunter anspruchsvolle Erzählprojekte (»The Moment of Silence«, »Overclocked«). Seit 2010 unterrichtet er als Senior Lecturer am Cologne Game Lab. Zuletzt

schrieb für den WDR das transmediale Hörspiel »39« und entwickelte mit dem Berliner Theaterkollektiv machina eX das interaktive Bühnenstück

»Toxik«. Seit 2015 führt er als Creative Lead die Entwicklung eines storygetriebenen Videogames bei Daedalic Entertainment.

Friedrich Kirschner



ist visueller Künstler, Software-Entwickler und Theaterregisseur. Er nutzt Computerspiele und Echtzeit-Animationstechniken als Grundlage für animierte Kurzfilme und interaktive Installationen und digitale Performances. Seine Arbeiten sind auf zahlreichen internationalen Animations-Festivals und Ausstellungen gezeigt worden, unter anderem auf der Laboral Gameworld Ausstellung in Gijon, dem American Museum of the Moving Image in New York, dem Ottawa International Animation Festival und der Seoul Media Art Biennale. Er war Direktor des Machinima Filmfestivals in New York 2008. Seit Februar 2012 ist er Professor für Digitale Medien im Puppenspiel an der HfS Ernst-Busch.

Jan Philip Steimel



machina eX co-founder / Gamedesigner und Theatermacher / studierte Szenische Künste in Hildesheim / Lecturer am GamesLab Cologne und an der FH Dortmund / bastelt an alternativen Gamekonzepten / Daedalic Entertainment GmbH

animiert / sein Herz schlägt für Open Source Hardware / privat ist er Freund der formschönen Flüche und träumt von einem FabLab.

Meike Klapprodt



Freiberufliche Theaterchoreographin in Hamburg, KulturLotsin im Schulentwicklungsprogramm Kulturschule Hamburg. Realisierung zahlreicher Bühnenprojekte und Workshops in Bildungsinstitutionen, Theatern und der freien Szene.

Bewerbung, Teilnahmebedingungen, weitere Hinweise

Bewerbung Die Qualifizierung ist für eine Gruppe von maximal 16 Teilnehmenden konzipiert. Bewerbungen können bis zum 5. Januar 2018 eingereicht werden, danach erfolgt die Auswahl der Teilnehmenden an der Qualifizierung durch die Lehrgangsleitung. Hierbei zählt nicht das Eingangsdatum der Anmeldung. Alle angemeldeten Interessierten werden dann über eine Zu- oder Absage informiert.

Die Bewerbung umfasst:

- einen tabellarischer Lebenslauf, aus dem Ihr beruflicher Hintergrund und Ihre Ausbildung hervorgehen,
- ein kurzes Motivationsschreiben (maximal 1 Seite A4). Bitte formulieren Sie Ihre Beweggründe zur Teilnahme (gern in Stichworten). Daraus soll auch hervorgehen, welche Fragen zum Thema Sie gerade beschäftigen und über welches Vorwissen / über welche praktischen Erfahrungen / ggf. Expertise Sie bereits verfügen.

Bitte wenden Sie sich an

sabine.oehlmann@bundesakademie.de | Hier können Sie uns auch Ihr Interesse an einzelnen Modulen mitteilen.

Kostenbeitrag 1.175 Euro für die gesamte Qualifizierungsreihe, 235 Euro je Modul (einschließlich Übernachtung im Einzelzimmer mit WC und Dusche im Gästehaus der Bundesakademie und Verpflegung).

Teilnahmebedingungen Alle Workshops können unabhängig vom Zertifikatserwerb, also auch einzeln, gebucht werden. Priorität bei der Vergabe der Plätze haben jedoch die Teilnehmer_innen, die die Reihe geschlossen besuchen wollen. Ihre Anmeldung ist verbindlich. Erfolgt nach Zusage der Bundesakademie zur Teilnahme an der Qualifizierungsreihe oder einzelnen Modulen eine Abmeldung Ihrerseits, wird Ihnen für alle nicht wahrgenommenen Module der reine Seminarkostenanteil (ohne Übernachtung und Vollpension) in Rechnung gestellt. Über Ausnahmen wird in Absprache mit der Lehrgangs- und Verwaltungsleitung auf Antrag entschieden. | Sie erhalten eine Teilnahmebestätigung mit Anreisehinweisen.

Pressereferat Christiane Thoroe | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 412 | Mail: christiane.thoroe@bundesakademie.de

Mail zentral: post@bundesakademie.de

Fax zentral: 05331 – 808 – 413

Anfahrt Mit der Bahn bis Bahnhof Wolfenbüttel oder bis Braunschweig, Hauptbahnhof und weiter mit der Buslinie 420 bis Wolfenbüttel, Breite Herzogstraße. Das Gästehaus der Bundesakademie ist von beiden Ankunftsstellen in wenigen Minuten zu Fuß zu erreichen. | Die Qualifizierung findet im Gästehaus der Bundesakademie statt. | Am Gästehaus kann nur zum Entladen des Gepäcks geparkt werden.

Adresse Schünemanns Mühle | Gästehaus der Bundesakademie | Rosenwall 17 | 38300 Wolfenbüttel | Fon: +49 (0) 5331 – 808 – 411 | Fax: +49 (0) 5331 – 808 – 458.

Leitung

Yves Regenass | Dr. Birte Werner

www.bundesakademie.de