

Theater Strahl Berlin - Pressemitteilung

Theater Strahl eröffnet *Neue Räume* und betritt digitales Neuland

Berlin, 10. November 2020 - Am 28.11. startet das Theater Strahl mit dem Forschungslabor „Da geht was!“ und beschreitet somit neue künstlerische Wege an der Schnittstelle von Theater, Neuen Medien und Digitalisierung. Das Vorhaben hinter dem von *kulturBdigital* geförderten Projekt ist es, einen Prototyp für ein digitales Klassenzimmerstück zu entwickeln und nach seiner Entstehung auch künftig für das Theater Strahl sowie andere Häuser verfügbar zu machen. Weiterhin sollen dadurch digitale Kompetenzen aller Beteiligten im Bereich Kultur erweitert und gestärkt werden. Zusammen mit verschiedenen Expert*innen möchte das Theater Strahl alternative künstlerische Räume etablieren und dem Publikum partizipative Angebote, die das Theater mit virtuellen Spaces, Coding sowie multimedialen Erfahrungen verbinden, bieten.

Das Projekt „Da geht was!“ wurde von der Hausregisseurin Anna Vera Kelle und Strahls stellvertretender Theaterleiterin Karen Giese konzipiert und sieht vier Entwicklungsstadien vor – den Prototyping-Workshop, das Prototyping selbst, die Playtests sowie die anschließende Dokumentation und Veröffentlichung. Der Medienkünstler und Softwareentwickler Ricardo Gehn leitet den Prototyping-Workshop. Nach dem Abschluss aller vier Phasen soll der entstandene Prototyp Theaterschaffenden zur Weiterentwicklung und Verwendung als Open Source verfügbar gemacht werden.

Zwei Wochen vor „Da geht was!“ beginnt bei Strahl außerdem die Workshopreihe „Ab ins Netzzzz!“, die mediale Kompetenzen und Nutzungsgewohnheiten von Jugendlichen mit einem theatralen Inszenierungsprozess verbindet und ihnen einen Experimentierraum für selbständige kreative Arbeit bietet. Die Workshops wurden vom Duo VERAVOEGELIN – bestehend aus der Medienkünstlerin Leoni Voegelin und der Regisseurin Anna Vera Kelle – im Jahr 2020 ins Leben gerufen. Bei beiden Projekten wird beabsichtigt, möglichst viele verschiedene Perspektiven, Bedürfnisse und Ideen der Teilnehmer*innen miteinfließen zu lassen.

Die Anmeldungen für „Ab ins Netzzzz!“ und „Da geht was!“ laufen noch bis Mitte November. Das Theater Strahl sucht Teilnehmer*innen und freut sich auf alle, die Lust haben, digitale Theaterräume gemeinsam zu erproben und zu gestalten.

Ab ins Netzzzz! Workshop-Reihe

Teilnehmer*innen für digitales Theaterprojekt gesucht

Handy und Theater – ein unüberwindbarer Gegensatz! Oder? Wir laden interessierte Jugendliche ein, in unserem neuen Theaterprojekt das Unvorstellbare zu probieren: Wir bespielen einen virtuellen Theaterraum mit selbstgebauten Controllern, erzählen Geschichten über soziale Netzwerke und Messengerdienste und erfinden ein digitales Theaterstück, zu dem sich das Publikum zuschalten kann!

Ab ins Netzzzz bietet eine detaillierte Auseinandersetzung mit der Welt von Jugendlichen und ihrer medialen Nutzung. Wir wollen uns genau anschauen, was passiert, wenn ein alltägliches Medium (beispielsweise ein Messengerdienst wie WhatsApp oder Telegram) in einer anderen, in diesem Falle theatralen Umgebung verwendet wird und welche Verschiebung dieser Einsatz auslöst. Mit dieser Workshop-Reihe möchten wir ergründen, was die Jugendlichen interessant und relevant finden, wie sie ihre Sicht mit den verfügbaren Mitteln gestalten und ausdrücken, und wie daraus ein Theaterstück produziert werden kann.

TERMINE: Wochenenden: 14./15.11.2020 und 12./13.12.2020 | Winterferien: 1.2.-5.2.2021

ORT: Online (Novemberwochenende), Informationen für den Winterferien-Workshop folgen in Kürze

Das Angebot ist kostenfrei. Es ist auch möglich, an einzelnen Terminen teilzunehmen, online und/oder als Präsenzveranstaltung (je nach Situation).

KONTAKT: av.kelle@theater-strahl.de | <https://www.theater-strahl.de/neueraeume/>

— — —

Da geht was!

Forschungslabor zu digitalem Klassenzimmerstück

Was kann ortsungebundenen, digitales Theater, was lokales Theater nicht kann? Welche Möglichkeiten gibt es, die physischen Aspekte des Theatermachens und des Rezipierens in digitale theatrale Formate zu übersetzen?

Mit dem Forschungsvorhaben reagieren wir auf die besondere Situation in der Covid-19-Pandemie, in der physische Veranstaltungen nur begrenzt möglich sind. Wir versuchen, sie als Impuls zu nutzen und zu erforschen, welche Möglichkeiten eine vernetzte Welt dem Theater für Junges Publikum bietet. Ziel des Projektes ist die Gestaltung eines digitalen Klassenzimmerstück-Prototyps, der für eine 20- bis 30-minütige theatrale Intervention und Interaktion zwei bis drei Schauspieler*innen des Theaters Strahl mit zwei Klassen verbindet. Der Prototyp soll sowohl dem Theater Strahl als auch anderen Theatern als Grundlage für zukünftige Projekte dienen und damit die Entwicklung von Formaten anstoßen, die den Wandel hin zur digitalen Gesellschaft auch im Kinder- und Jugendtheater verankern.

TERMINE: Prototyping-Workshop 28.11.2020, 10-18 Uhr / 29.11.2020 10-14 Uhr

ORT: STRAHL.Die Weiße Rose, Schöneberg

Das Angebot ist kostenfrei, online und/oder als Präsenzveranstaltung (je nach Situation).

KONTAKT: av.kelle@theater-strahl.de | <https://www.theater-strahl.de/neueraeume/>

Über Ricardo Gehn

Seit 2013 entwickelt Ricardo Gehn in verschiedenen Arbeitskontexten Softwarelösungen für Performances und Installationen, die das Spannungsverhältnis zwischen theatralen Formen und Digitalität ausloten. Er ist außerdem Gründungsmitglied und Softwaredeveloper der Kollektive Moon Facilitator und OutOfTheBox, mit welchen er u.a. softwarebasierte und ortsspezifische Performances im öffentlichen Raum erarbeitet.

Über Anna Vera Kelle

Anna Vera Kelle (*1990 in Detmold) arbeitet seit 2014 als freie Regisseurin unter anderem am Neuen Theater Halle, Schauspiel Hannover, Staatstheater Kassel und Theater Strahl Berlin. 2018-2020 hat sie im Masterprogramm Spiel und Objekt an der HfS "Ernst Busch" begonnen das theatrale Potenzial digitaler Technologien zu erforschen. Dabei beschäftigen sie insbesondere Handlungsmöglichkeiten menschlicher und nicht-menschlicher Akteure in partizipativen Formaten. Mit Leoni Voegelin arbeitet sie zusammen als VERA VOEGELIN. 2019 entwickelten sie für das SchauSpielHaus Hamburg die partizipative Gesellschaftssimulation „FUTOPOLIS“. Zurzeit erforscht Anna Vera

Kelle Möglichkeiten digitaler Kommunikation jenseits von Bild und Ton zur Verbindung von physischen und virtuellen (Theater-)Räumen.

Über Leoni Voegelin

Leoni Voegelin hat Kunstgeschichte und Geschichte in Basel, Schweiz, und Spiel und Objekt an der HfS Ernst Busch in Berlin studiert. Während des Masterstudiums entdeckte sie die Welt des Physical Computing, des Codings, der interaktiven neuen Medien und des Theaters. Dieser interdisziplinäre Ansatz bereichert ihre visuelle Arbeit und erweitert ihren Kunstbegriff. In ihrer künstlerischen Praxis hinterfragt sie die Konzepte der menschlichen Gesellschaft, den Einfluss des Anthropozäns auf die Natur und die Entstehung von Hybriden und Cyborgs, die aus unserem miteinander verflochtenen Leben auf diesem Planeten hervorgehen. Mit Anna Vera Kelle arbeitet sie zusammen als **VERAVOEGELIN**.

Mit **VERAVOEGELIN** entwickeln Anna Vera Kelle und Leoni Voegelin seit 2019 gemeinsam Projekte an der Schnittstelle von Theater und Digitalen Medien. Sie bauen Versuchsanordnungen komplexer Systeme, die es ermöglichen, Handlungsräume menschlicher und nicht-menschlicher Akteure spekulativ zu erforschen. Dabei bedienen sie sich performativer Strategien und Digitaler Medien und scheuen sich nicht, neue Verbindungen herzustellen.