



# WIRKLICHKEITEN GESTALTEN

**GAMECHANGER**

23. UND 24.05.2022

BUNDESAKADEMIE WOLFENBÜTTEL

EINE FACHTAGUNG DER

**LAG JUGEND & FILM NIEDERSACHSEN E.V.**

## NEUE SPIELREGELN UND SPIELORTE FÜR DIE KULTURELLE BILDUNGSARBEIT

Auch nach zwei Jahren Corona-Pandemie herrscht weder im Kultur- noch im Bildungsbereich wieder Normalität: Vielmehr sind auch in der aktuellen Situation weiterhin vor allem Kreativität, Flexibilität und Improvisation gefordert.

Und es wird immer deutlicher: Der Einsatz von neuen Veranstaltungsformaten, von digitalen und hybriden Konzepten und Ansätzen, wird uns weiter begleiten, ebenso wie sich ständig ändernde Bedingungen für diejenigen, die in den Bereichen Medien, Kultur und Bildung tätig sind und für verschiedene Zielgruppen kulturelle Bildung realisieren.

Gleichzeitig stellt sich die Frage, wie die aktuelle Situation die Kulturlandschaft auch langfristig verändert:

Wo findet Kultur heute (nicht mehr) statt und wo und wie kann und soll sie

künftig stattfinden? Welche alten und neuen Spielorte und Spielregeln gelten weiterhin, welche haben sich geändert oder sind neu hinzugekommen? Wie hat sich das Spiel verändert – und wie können wir das Spiel verändern?

Diesen Fragen möchten wir uns im Rahmen unserer Tagungsreihe „Wirklichkeiten gestalten“ widmen: mit Impulsen und mit gemeinsamem Nachdenken, aber eben auch wieder mit konkreten Workshops, Ansätzen und Werkzeugen, die für die eigene Arbeit genutzt und adaptiert werden können: zwischen Kultur, Bildung und Medienpädagogik. Zwischen Games, Film, Theater und Crossmedia. Zwischen analog und digital.

Zum einen wird es dabei um konkrete Werkzeuge und Methoden gehen: Wie können wir digitale Tools und Games nutzen, um Festivals digital erlebbar zu

machen oder Kunst und Wissenschaft zu vermitteln? Wie holen wir gleichzeitig spielerische Ansätze vom Bildschirm auf die Straße? Oder machen den Körper und seine Bewegung im Raum selbst zum spielerischen Ansatz?

Aber wir wollen auch die Perspektive hin zum großen Ganzen weiten: In Werkstattgesprächen wollen wir erfahren, wie konkrete Institutionen und Akteur\*innen ihren Weg durch die Herausforderungen von Pandemie und Digitalisierung gefunden haben. Welche Experimente haben sich gelohnt, welche Strategien haben sich bewährt? Und was davon lässt sich für die Zukunft nutzen, verändern und weiterdenken?



## LET'S TOPIA! – ONLINE-VERANSTALTUNGEN IN VIRTUELLEN SOZIALEN RÄUMEN

In den vergangenen zwei Jahren wurden Angebote wie Workshops, Festivals oder Konferenzen ins Digitale verlagert. Mit viel Kreativität, Neugierde und jede Menge Ausprobieren sind dabei mitunter höchst partizipative, spielerische und kommunikative virtuelle Umgebungen geschaffen worden. In diesem Workshop erhalten die Teilnehmenden einen Überblick über unterschiedliche Zugänge zu Online-Veranstaltungen. Dabei gibt es Einblicke wie in das Projekt Computer-SpielSchule Online oder das Festival PLAY – Creative Gaming Festival, die jeweils mit virtuellen sozialen Räumen realisiert wurden. Auch Fragen zur Zugänglichkeit werden thematisiert. Nach einem kurzen Input zu Beginn des Workshops wird es praktisch: Die Teilnehmenden lernen die Plattform Topia kennen und machen dort gemeinsam erste Schritte. Abschließend wird über die Chancen und Einsatzmöglichkeiten diskutiert.

*Der Workshop richtet sich an Medien- und Theater-interessierte Menschen, die gerne spielen und ihr eigene praktische Arbeit mit einem neuen crossmedialen Impuls bereichern wollen.*

## SPIELEND KREATIV: „DREAMS“ ALS DESIGN-TOOL FÜR KUNST UND WISSENSKOMMUNIKATION

Im Workshop tauchen wir gemeinsam in kreative Visualisierungsübungen ein – und testen am Beispiel des PlayStation Spiels „Dreams“ praktisch aus, welche neuen Möglichkeiten der Gestaltung und Zusammenarbeit sich an der Schnittstelle von Wissensvermittlung, Kunst und Gaming ergeben. Wir blicken auf Beispiele, in denen „Dreams“ für Design- und Wissenschaftskommunikationsprojekte eingesetzt wird, lernen Grundaspekte des Spiels kennen und entwickeln selbst kleine Werkstücke.

Am Ende steht die Frage nach konkreten Übertragungsmöglichkeiten: Wo und wie könnte man diese Ansätze in eigenen Projekten nutzbar machen?

## VOM COMPUTER AUF DIE STRASSE

Mit überwiegend Recycling- und weiteren Spielmaterialien gestalten die Teilnehmenden in Kleingruppen Prototypen urbaner Spielideen, inspiriert von Computer- und Handyspielen. Spielerisch werden die Straßen und öffentlichen Plätze zurückerobert, die Grundlagen des Urban Game Designs vermittelt sowie soziale Kompetenzen erprobt und gestärkt durch Teamarbeit und konstruktives Feedback.

Dieser Workshop eignet sich einerseits für einen Einstieg, die Vertiefung oder die Vermittlung zum Thema Mediensuchtprävention. Andererseits beleuchtet er Möglichkeiten, wie Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene motiviert werden können, sich im ‚Draußen‘ kreativ in ihrer Lebensumwelt spielerisch zu erproben und in sich in Teamarbeit und mit Spielfreude den öffentlichen Raum anzueignen.

## BODIES IN SPACE

In diesem Workshop sind Sie eingeladen, körperliche Präsenz zu zelebrieren und Übungen zu erforschen, die Spielfreude und Neugier fördern. Wir konzentrieren uns auf den Körper als Instrument für Kreativität und als Werkzeug zur Erzeugung von Bildern. Der Workshop befasst sich mit den Konzepten von Körpern, die sich in einem Raum bewegen, mit der Funktionsweise und Körperlichkeit von Kommunikation und Zustimmung und damit, wie man diese Konzepte und Ideen für persönliche Projekte in Kultur und Bildung anpassen kann.

*Der Workshop ist offen für alle. Es ist keine vorherige Bewegungs- oder Performance-Erfahrung erforderlich. Der Workshop wird hauptsächlich in englischer Sprache durchgeführt.*

# DIE WORK- SHOPS

**IMPULS:** DIGITALE REALITÄTEN IN ANALOGEN RÄUMEN - DAS INTERAKTIVE TAGEBUCH EINES SPIELEENTWICKLENDEN THEATERREGISSEURS

Tiefe Einblicke, wie die neuesten digital Technologien im Kunstbetrieb genutzt werden und warum Mitbestimmung so ein zentraler Teil der neuen digitalen Welten bildet. Welche Hürden sind schwerer zu nehmen als andere, und wie kann man digitale Strukturen auch analog umsetzen? Diese Fragen werden wir gemeinsam anreißen und uns gegenseitig inspirieren.

**Montag, 23. Mai 2022**

10:00 Uhr	Tagungsbeginn, Begrüßung
10:15 Uhr	Einstiegs-Impuls: „Die Zukunft ist hybrid!“
11:00 Uhr	Workshop-Phase 1
13:30 Uhr	Mittagspause
15:00 Uhr	Workshop-Phase 2
17:30 Uhr	Pause, freier Austausch
18:00 Uhr	Abendessen
19:30 Uhr	Vortrag „Digitale Welten in analogen Räumen“  Im Anschluss können verschiedene AR- und VR-Anwendungen vor Ort ausprobiert werden.

**Dienstag, 24. Mai 2022**

08:00 Uhr	Frühstück
09:00 Uhr	Werkstattgespräch mit Sonja Elena Schroeder
10:15 Uhr	Kurze Pause, freier Austausch
10:30 Uhr	Werkstattgespräch mit Andreas Hedrich
11:45 Uhr	Kaffeepause
12:00 Uhr	Ideenaustausch: Strategien für die „neue Kultur“?
13:00 Uhr	Abschlussrunde
13:30 Uhr	Gemeinsamer Stehlunch
14:30 Uhr	Veranstaltungsende

## GABI LINDE



Mein Anliegen ist es, spielerische und erlebnisorientierte Räume für Persönlichkeitsentwicklung und positiven, gesellschaftlichen Wandel zu öffnen. Seit 2015 arbeite ich freiberuflich in der politisch-kulturellen Bildung mit Schwerpunkt spielerisch-kreativen Umgangs mit öffentlichem Raum an der Schnittstelle von Kunst, sozialem Aktivismus, Stadtgestaltung und Urban Gaming/Urban Play. Ich bin Experience Designerin, urbane Aktivistin, Referentin und Dozentin für den Fachbereich „Spiel“, Facilitator, Erlebnispädagogin, angehende urbane Naturpädagogin, Projektkoordinatorin und in der gemeinwohlorientierten Nachbarschaftsarbeit tätig. Mein Motto: Mit spielerischen Ansätzen Zukunftsvisionen heute erlebbar machen.

## CHRISTIANE SCHWINGE

Freie Medien- und Kulturpädagogin, Kuratorin und Dozentin. Sie ist Mitgründerin und Sprecherin der Initiative Creative Gaming. Sie gehört zum Leitungsteam der ComputerSpielSchule Hamburg und der ComputerSpielSchule Online. Beim jaf – Verein für medienpädagogische Praxis e. V. setzt sie seit über 15 Jahren medienpädagogische Projekte in den Bereichen Film, Video und Internet um. Allen Projekten ist ein handlungsorientierter und auf Medienkompetenz ausgerichteter Zugang gemein. Ein Fokus ihres Schaffens liegt auf der Verknüpfung von Medienkunst und Medienpädagogik im Bereich der darstellenden Künste. Immer wieder erforscht sie dabei die Schnittstellen zwischen Theater und interaktiven Medien.

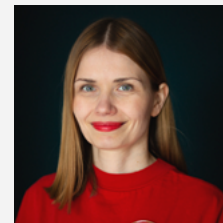


Foto: Oleg Isakov

## MICHAEL PELZER



Michael Pelzer begleitet Kooperationsprojekte, in denen Wissenschaft und Kunst zusammenkommen, leitet Workshops zur Wissenschaftskommunikation und erforscht Strategien visueller Rhetorik. Seine Leidenschaft für Wissenskommunikation hat er als Teil des Teams von „Jugend präsentiert“ entwickelt. Seit 2020 ist er an der Universität Tübingen für den Projektbereich „Knowledge Design“ verantwortlich – und unterstützt Forschende darin, ihre Arbeit anschaulich zu vermitteln.

## JONI BARNARD



Joni Barnard ist Tanz- und Rap-Künstlerin, Live-Performerin, Choreografin und Kultivatorin des embodied activism. Joni geht es um Kollaboration, Experimentieren und Spiel in der darstellenden Kunst. Sie ist abenteuerlustig und wild und bringt diese Haltungen und Attribute in ihr Schaffen ein. Sie kreiert subversive Arbeiten, die Menschen dazu ermutigen, über ihre Identität und ihre Position in der Gesellschaft nachzudenken und sie zu hinterfragen. Sie glaubt, dass dies gesellschaftlich und kulturell wichtig ist, um Selbstbewusstsein zu erzeugen, zwischenmenschliche Beziehungen zu verbessern und Transformation zu entfachen.



## ANTON KRAUSE



Foto: Martina Thalhofer

Geboren neunzehnhundertsechundachtzig in Magdeburg, studierte er zweitausendacht Theaterregie an der "Akademie für Darstellende Künste Baden-Württemberg" in Ludwigsburg. Danach arbeitete er als Regieassistent am "Thalia-Theater" in Hamburg. Seit zweitausendvierzehn lebt er in Berlin und inszenierte in Dresden, Leipzig, Magdeburg, Hamburg, Berlin, New York, Buenos Aires und Calí. Seine Theaterarbeiten sind eine Mischung aus Spiel, Installation und performativen Elementen. Mit dem zweitausendfünfzehn gegründeten Kollektiv "anne&ich" entstanden meist umgebungs-spezifische Arbeiten. Parallel kooperiert er auch mit anderen Theaterkollektiven wie "machina eX", "doublelucky productions" und "outofthebox" an partizipativen online und offline Formaten. Momentan forscht er gerade mit XR-Unites und Janne Nora Kummer an einer VR-Erfahrung zur Überwindung des Normkörpers.

## SONJA ELENA SCHROEDER

Sonja Elena Schroeder ist ausgebildete Schauspielerin und arbeitet seit 2011 freiberuflich als Regisseurin, Ausstatterin und Filmemacherin. Sie ist Teil des freien Theaterkollektivs boat people projekt göttingen, das 2019 mit dem Theaterpreis des Bundes ausgezeichnet wurde. Sie arbeitet sowohl in der freien Theaterszene als auch an festen Häusern. Produktionen mit und für Kinder und Jugendliche sind ein fester Bestandteil ihrer beruflichen Tätigkeit.



## ANDREAS HEDRICH



Als Mitgründer der Initiative Creative Gaming setzt Andreas Hedrich sich seit 2006 für den kreativen Umgang mit Computerspielen ein. Darüber hinaus ist er Vorstand des Mediennetz Hamburg e.V., Mitglied des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V., Sprecher der GMK-Landesgruppe Hamburg, Gesellschafter von Frische Medien, Projektleiter bei verschiedenen Medienbildungsprojekten und Lehrender für Medienbildung in der Fakultät für Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg.

Beim PLAY – Creative Gaming Festival ist Andreas Hedrich als Mitgründer und Teil der Festivalleitung verantwortlich für die Geschäftsführung, Kooperationen und Öffentlichkeitsarbeit.

### IN KOOPERATION MIT:

ba · wolfenbüttel

||||| B J F  
BUNDESVERBAND  
JUGEND UND FILM



### GEFÖRDERT DURCH:



Niedersächsisches Ministerium  
für Wissenschaft und Kultur



## ANMELDUNG UND KONTAKT:

Die Veranstaltung richtet sich an Fachkräfte der Jugend-Medien-Arbeit, Pädagog\*innen aller Fachrichtungen, Studierende, Akteur\*innen aus kultureller, politischer und gesellschaftlicher Bildung, Multiplikator\*innen und sonstige Interessierte.

Bitte melden Sie sich über die Seite der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel an:  
<https://www.bundesakademie.de/programm/details/kurs/dk22-21/>

Die Veranstaltungsnummer lautet **dk22-21**  
Die Teilnahmegebühr beträgt 150.- € / erm. 135.- €

Mehr Informationen auch unter:  
<https://www.lag-jugend-und-film.de/wirklichkeiten-gestalten>

## VERANSTALTER

**LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.**

Reinhäuser Landstraße 92 | 37088 Göttingen

[www.lag-jugend-und-film.de](http://www.lag-jugend-und-film.de)

[info@lag-jugend-und-film.de](mailto:info@lag-jugend-und-film.de)

