

#nextlevel revisited

Transdisziplinär.Partizipativ.Postdigital

Fach Austausch und Barcamp zur (Weiter-) Entwicklung kunstspartenübergreifender digitaler und hybrider Formate in Theater, Medienpädagogik, Literatur und Museum

Welche fachlichen Voraussetzungen müssen gewährleistet sein, um ästhetisches Beforschen von Gesellschaft und Welt im digitalen Raum möglich zu machen? Welche Potenziale bieten (Weiter-)Entwicklung und Etablierung transdisziplinärer Zugänge an der Schnittstelle von kulturellen Angeboten

für junge Menschen und Digitalität? Wie können kollaborative transdisziplinäre Arbeitsweisen nachhaltig etabliert werden?

Akteur:innen aus den Bereichen Theater, Medienpädagogik, Literatur und Museum sind eingeladen zum Erfahrungsaustausch über Angebote der Kulturellen Bildung im digitalen Raum und zur spartenübergreifenden Weiterentwicklung von bestehenden digitalen und hybriden Formaten. Fachliche Inputs geben einen Einblick in aktuelle Forschungsergebnisse und Praxis der beteiligten Kunstsparten.

Das geplante Barcamp mit vielfältigen Sessions und Themen bietet den Teilnehmenden die Möglichkeit, eigene Ideen und Erfahrungen einzubringen und weiterzuentwickeln und sich spartenübergreifend auszutauschen und zu vernetzen.

12. + 13.09.2022
online (via Zoom)

Barcamp

Im Rahmen des Barcamps am 13.09. haben Sie die Möglichkeit eine eigene Session von 45 Minuten zu gestalten, z.B. können Sie ein Projekt vorstellen, gemeinsam mit den anderen Teilnehmenden ein Online-Tool erproben, einen Themenvorschlag für eine Diskussionsrunde einbringen etc.

Sie haben eine Idee? Hier können Sie Ihren Session-Vorschlag eintragen:

<https://flinga.fi/s/FQ3AS37>

Anmeldung

Teilnahmegebühr: 20,00/30,00/40,00 EUR (nach Selbsteinschätzung)

Anmeldeformular: <https://bit.ly/3xofNPO>

Anmeldeschluss: 05.09.2022

Weitere Informationen: <https://bag-online.de/nextlevel-revisited>

veranstaltet von



in Kooperation mit



gefördert vom



Programm

Montag, 12.09.2022

| | |
|-----------|--|
| 13.00 Uhr | Begrüßung |
| 13.15 Uhr | Warm-up Tabea Hörnlein |
| 14.00 Uhr | Keynote und Diskussion Reibungsvolle Verbünde. Herkunft, Fallstricke und Visionen von Transdisziplinarität in digitalen Kulturen Priv.-Doz. Dr. Martina Leeker |
| 14.45 Uhr | Pause |
| 15.00 Uhr | Transdisziplinäre Praxis: Projektergebnisse der Impulsförderung cross.over Moderation: Tabea Hörnlein |
| 16.00 Uhr | Pause |
| 16.15 Uhr | Impulse + Fachgespräche critical friend: Dirk Poerschke Impuls I Da geht was! – Erkundungen virtueller Theaterräume am Theater Strahl // Anna Vera Kelle Impuls II Kulturelle Bildung und Medienpädagogik // Martin Geisler & Andreas Schmid |
| 17.00 Uhr | Pause |
| 17.15 Uhr | Einführung Barcamp Tobias Albers-Heinemann |
| 17.30 Uhr | Informeller Ausklang im Zoom-Raum |

Dienstag, 13.09.2022

Moderation: Tobias Albers-Heinemann // Graphic Recording: 123comics

| | |
|-----------|---|
| 9.30 Uhr | Begrüßung |
| 9.45 Uhr | Warm-up mit Theater direkt – Eine Geschichte von neuen transdisziplinären Wegen Kalliope Noll |
| 10.15 Uhr | Barcamp-Sessionplanung |
| 11.00 Uhr | Runde I Barcamp-Sessions |
| 11.45 Uhr | Pause |
| 12.00 Uhr | Runde II Barcamp-Sessions Impulse + Fachgespräche critical friend: Dirk Poerschke Impuls III bauhaus-machen.de – Architektur und Design vermitteln // Valerie Stephani Impuls IV Der Satzbau-Bausatz im Wortspiel-Spiel // Bas Böttcher |
| 12.45 Uhr | Pause |
| 13.30 Uhr | Warm-up mit Yoga |
| 13.45 Uhr | Runde III Barcamp-Sessions |
| 14.30 Uhr | Pause |
| 14.45 Uhr | Runde IV Barcamp-Sessions |
| 15.30 Uhr | Abschluss mit Graphic-Recording-Doku von 123comics |
| 16.00 Uhr | Ende der Veranstaltung |

Warm-up // 12.09.2022, 13.15 - 14.00 Uhr

Austausch beginnt mit Begegnung

Zum Veranstaltungsaufakt erfahren die Teilnehmenden wer und vor allem welche Professionen sich im gemeinsamen digitalen Raum aufhalten. Gemeinsam schlendern wir durch Themen, lernen uns kennen und finden gemeinsame Fragen.



Tabea Hörnlein, freischaffende Theaterpädagogin, sieht den Proberaum vor allem als Ort der Begegnung und des Experiments. Beim gemeinsamen Theatermachen geht es ihr um Beteiligung und den künstlerischen Austausch von Ideen. Seit 2014 beschäftigt sie sich vor allem mit dem Themen Partizipation und Digitalität im Theater mit und für Kinder und Jugendliche. In (Online-)Workshops gibt sie praktisches Wissen an Erzieher*innen, Lehrer*innen und Theaterpädagog*innen weiter.

Keynote // 12.09.2022, 14.00 - 14.45 Uhr

Reibungsvolle Verbünde. Herkunft, Fallstricke und Visionen von Transdisziplinarität in digitalen Kulturen

Transdisziplinarität erscheint heutzutage als „Gebot der Stunde“, um der Komplexität digitaler Kulturen gerecht zu werden. Ein Blick in ihre Vorgeschichte seit den 1960er Jahren soll dabei helfen, deren Für und Wider zu klären. Denn Transdisziplinarität geht zum einen mit einer Umstellung auf techno-humane Handlungsgemeinschaften und zum anderen mit dem Aufruf einher, in spekulativen Think Tanks im Duktus schierer Machbarkeit Udenkbares zu denken. Es steht in Frage, wie Potenziale des Transdisziplinären genutzt werden können, ohne technokratischen Regimen zuzuarbeiten.



Foto: Torsten Schmitt

Martina Leeker ist Theater- und Medienwissenschaftlerin. Seit 2021 Lehrvertretung Lehrstuhl Ästhetische Theorie und Praxis, Fach Kunst und Kunsttheorie, Universität zu Köln. Gründung und Teammitglied des „The Respectful Nettheatrechannel“. Forschungsschwerpunkte: Theater und Digitalität, digitale Kulturen, Kritik, posthumane Bildung sowie Forschung mit performativen Methoden in Speculation-Labs und Wissensperformances.

Transdisziplinäre Praxis // 12.09.2022, 15.00 - 16.00 Uhr

Projektergebnisse der Impulsförderung cross.over

Angebote aus den Kultursparten Theater, Medienpädagogik, Literatur und Museum bieten Kindern und Jugendlichen vielfältige Lernräume. Welche Potenziale bieten Entwicklung und Etablierung transdisziplinärer Zugänge an der Schnittstelle von kulturellen Angeboten und Digitalität? Mit dem Ziel, Impulse für die nachhaltige Etablierung von transdisziplinären Arbeits- und Kooperationsstrukturen in Theater, Medienpädagogik, Literatur und Museum zu setzen, haben die BAG Spiel & Theater und die LAG Spiel und Theater in Thüringen gemeinsam mit ihren Kooperationspartner:innen die Impulsförderung *cross.over* initiiert.

Drei transdisziplinäre digitale und hybride Konzepte wurden mit einer Förderung unterstützt. Die Projekt-Teams stellen ihre Formate vor und diskutieren mit den Teilnehmenden ihre Erfahrungen zu transdisziplinärem Arbeiten im digitalen Kontext.

Weitere Informationen unter: <https://bag-online.de/cross-over>

Das Modellprojekt cross.over wird gefördert von der Bundeszentrale für politische Bildung.

Impuls 1 Da geht was! – Erkundungen virtueller Theaterräume am Theater Strahl

Theater ist ein Ort der Gemeinschaft. Wie lässt sich dieses Erlebnis in die digitale Welt übertragen? Wie können wir trotz räumlicher Distanz gemeinsame, theatrale Erfahrungen machen? Theater Strahl hat die Unterbrechungen des (Theater-)Alltags durch die Corona-Pandemie genutzt und anhand dieser Leitfragen Projekte entwickelt, die das Zusammenspiel von digitalen Medien und Theaterpraxis erproben.



Foto: Jörg Metzner

Anna Vera Kelle arbeitet seit 2014 als Regisseurin an Stadt- und Staatstheatern und in der freien Szene. 2018-2020 hat sie den Masterstudiengang Spiel und Objekt an der HfS Ernst Busch absolviert. 2021 war sie künstlerische Mitarbeiterin ebendort. Seit der Spielzeit 2021/22 ist sie Teil des Leitungsteams von Theater Strahl.

Impuls 2 Kulturelle Bildung und Me- dienpädagogik

Nicht erst seit der Covid-19-Pandemie nehmen verschiedene, digitale Medien mehr und mehr Einzug in vielfältige Bereiche der Kulturellen Bildung. Ihr Einsatz in der Kulturellen Bildung ist zunehmend mit medienpädagogischen Kompetenzen verknüpft. Kulturelle Angebote über oder mit Medien stellen Anleitende bisweilen vor Herausforderungen. Im Zentrum des Vortrags stehen Fragen zum Selbstverständnis von Anleitenden, gemeinsamen Zielen, verwendeten Methoden und der Frage, ob ein inter- bzw. transdisziplinäres Denken in der Kulturellen Arbeit notwendig und sinnvoll ist.

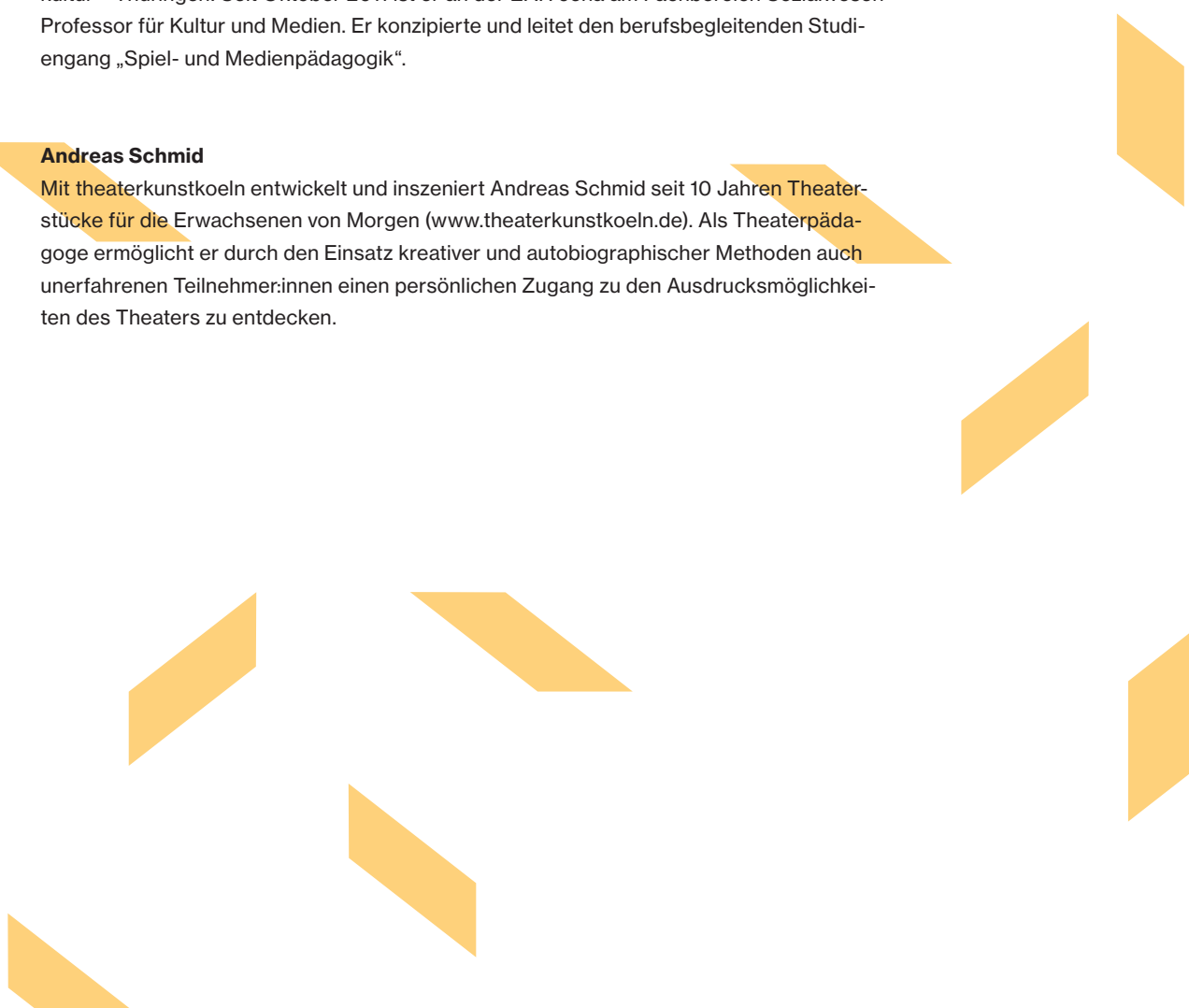


Martin Geisler leitet seit 2007 das Institut für Spiel- und Medienkultur – Spawnpoint, seit 2014 ist er Landessprecher der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur – Thüringen. Seit Oktober 2011 ist er an der EAH Jena am Fachbereich Sozialwesen Professor für Kultur und Medien. Er konzipierte und leitet den berufsbegleitenden Studiengang „Spiel- und Medienpädagogik“.



Andreas Schmid

Mit theaterkunstkoeln entwickelt und inszeniert Andreas Schmid seit 10 Jahren Theaterstücke für die Erwachsenen von Morgen (www.theaterkunstkoeln.de). Als Theaterpädagoge ermöglicht er durch den Einsatz kreativer und autobiographischer Methoden auch unerfahrenen Teilnehmer:innen einen persönlichen Zugang zu den Ausdrucksmöglichkeiten des Theaters zu entdecken.



Warm-up // 13.09.2022, 09.45 - 10.15 Uhr

Warm-up mit Theater Direkt – Eine Geschichte von neuen transdisziplinären Wegen

Bei Theater Direkt online wird innerhalb von ca. 30 Minuten gemeinsam ein neues Theaterstück erfunden. In einem raschen Frage-Antwort-Prozess entstehen unter der freiwilligen Beteiligung aller Teilnehmenden neue Geschichten mit Überraschungseffekt. Die Kontrolle über den Inhalt haben alle.

Die spontane Zusammenarbeit, der Wechsel von Intuition und Logik und der Spaß am Unmöglichen machen das Format so einzigartig.

Kalliope Noll ist ausgebildete Schauspielerin und Theaterpädagogin (BUT) und lebt in Frankfurt. Sie arbeitet sowohl im theater- als auch im museumspädagogischen Bereich mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Theater Direkt ist ihr liebstes Format und wird mit kleinen und großen Gruppen vom Kindergarten bis zur Uni, im Museum, auf unterschiedlichen Bühnen und in Unternehmen aufgeführt.

Foto: Barbara Amthler

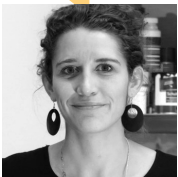


Impulse & Austausch // 13.09.2022, 12.00 - 12.45 Uhr

Impuls 3 bauhaus-machen.de – Architektur und Design vermitteln

bauhaus-machen.de ist die digitale Vermittlungsplattform zu Themen rund ums Bauhaus (Architektur, Design, Kunst und Gesellschaft). Sie bietet umfangreiche Arbeitsmaterialien und Übungsanleitungen für Lehrer:innen und Kunstvermittler:innen. Die Plattform wurde im Rahmen des Programms Bauhaus-Agenten entwickelt und wird nun von den drei Bauhaus-Institutionen Weimar, Dessau, Berlin fortgeführt.

Valerie Stephani, Referentin für Kulturelle Bildung (Klassik Stiftung Weimar) mit den Schwerpunkten Inklusion, Partizipation und Publikumsorientierung. Zuvor war sie als Bauhaus-Agentin an der Stiftung tätig.



Impuls 4 Der Satzbau-Bausatz im Wortspiel-Spiel

Wie kann man aus dem Rahmen fallen, wenn der Rahmen plötzlich fehlt? Mit welchen Mitteln kann ich meine Bühne selber erfinden? Wo verläuft die Grenze zwischen Literatur, Spiel und Programmcode? Durch den Wegfall von Begegnungen im Lockdown waren viele von uns gezwungen, neue Formate für Kunst, Aktion und Vermittlung zu entwickeln. Der Bühnendichter Bas Böttcher berichtet von seinen Feldversuchen im digitalen Wortspiel und stellt die von ihm programmierte Workshop-Plattform wortsport.org vor.

Bas Böttcher ist Lyriker und Medienkünstler. Er gilt als erster deutscher Slam-Poet und prägte den Stil dieser literarischen Bewegung entscheidend. Seine Auftritte verbinden Wortwitz und Sprachspaß mit künstlerischem Anspruch.

Foto: Karsten Klama



Team

Moderation



Tobias Albers-Heinemann Referent für digitale Bildung im Zentrum Bildung der EKHN, freiberuflicher Medienpädagoge in den Bereichen Medienberatung, digitale Bildung und Kommunikation.



Dirk Poerschke, MA MedienSpielPädagoge. Medienpädagoge im LVR- Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf (Schwerpunkte: Frühkindliche Mediennutzung, Spielwissenschaft, GamesLab Düsseldorf, Sprecher der Fachgruppe Games bei der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK), Vorstandsmitglied Fachstelle für Jugendkultur-NRW / Spieleratgeber-NRW, Medienreferent für die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

Graphic Recording



123comics visualisieren Konferenzen live. Komplexe Inhalte erklären sie mit ihren Trickfilmen, und für Kampagnen und Publikationen zeichnen sie Comics und Illustrationen. Grafische Arbeiten lösen 123comics mit großer Freude, und sie lieben das Experimentieren mit Live-Formaten – in Workshops und auf der Bühne.

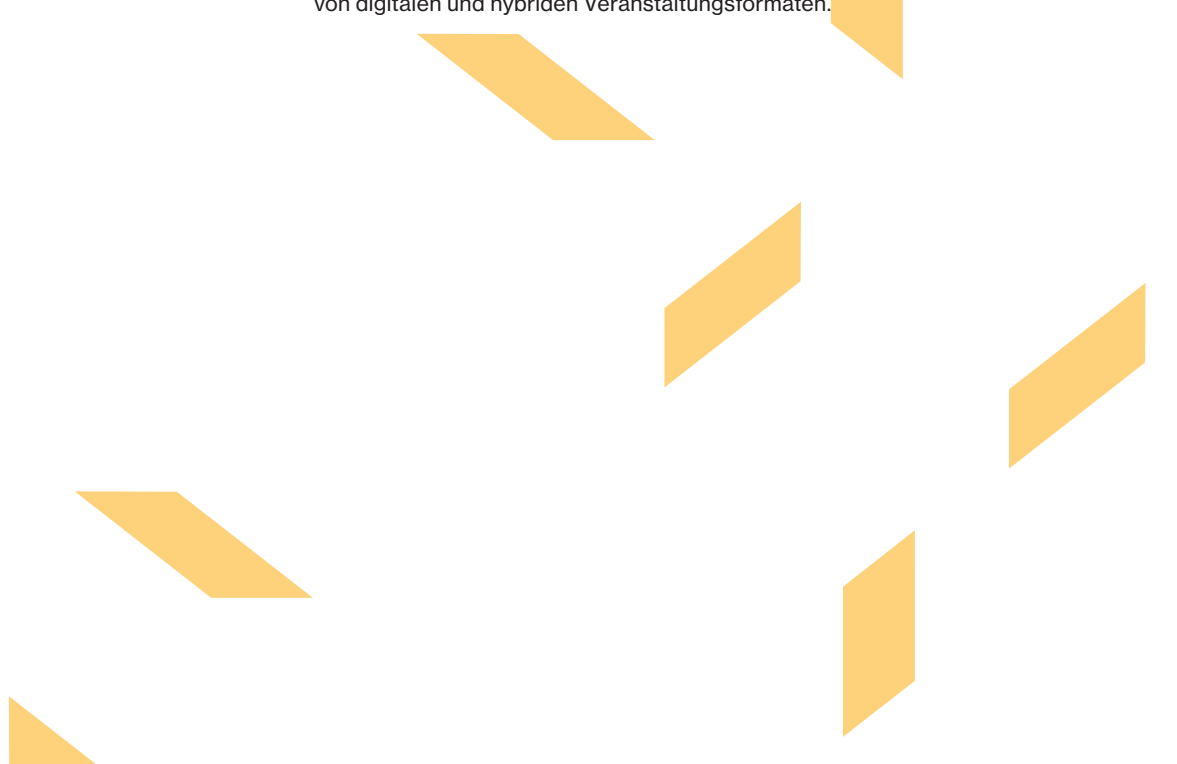
<https://www.123comics.net/>

Technik

Foto: Petra Coddington



Lukas Bergmann-Gabel, studierte Musikwissenschaften und Kulturmanagement in Weimar und verantwortete als Projektmanager und -koordinator seit 2015 unterschiedliche bundesgeförderte Projekte an der Bundesakademie Wolfenbüttel. Als aktiver Musiker und Violinist ist er mit seinem Akustik-Duo Crepes Sucette und weiteren Bands künstlerisch aktiv. Als Experte für die technische Konzeption und Umsetzung digitaler Formate berät er seit 2020 Vereine, Verbände und Institutionen auf Landes- und Bundesebene und begleitet Kolleg:innen und Partner als technischer Support in der Konzeption und Durchführung von digitalen und hybriden Veranstaltungsformaten.



Team

Moderation



Tobias Albers-Heinemann Referent für digitale Bildung im Zentrum Bildung der EKHN, freiberuflicher Medienpädagoge in den Bereichen Medienberatung, digitale Bildung und Kommunikation.



Tabea Hörnlein, freischaffende Theaterpädagogin, sieht den Proberaum vor allem als Ort der Begegnung und des Experiments. Beim gemeinsamen Theatermachen geht es ihr um Beteiligung und den künstlerischen Austausch von Ideen. Seit 2014 beschäftigt sie sich vor allem mit dem Themen Partizipation und Digitalität im Theater mit und für Kinder und Jugendliche. In (Online-)Workshops gibt sie praktisches Wissen an Erzieher*innen, Lehrer*innen und Theaterpädagog*innen weiter.



Dirk Poerschke, M.A. MedienSpielPädagoge. Medienpädagoge im LVR- Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf (Schwerpunkte: Frühkindliche Mediennutzung, Spielwissenschaft), GamesLab Düsseldorf, Sprecher der Fachgruppe Games bei der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK), Vorstandsmitglied Fachstelle für Jugendkultur-NRW / Spieleratgeber-NRW, Medienreferent für die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

Graphic Recording

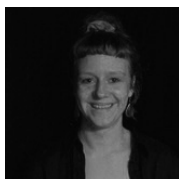


123comics visualisieren Konferenzen live. Komplexe Inhalte erklären sie mit ihren Trickfilmen, und für Kampagnen und Publikationen zeichnen sie Comics und Illustrationen. Grafische Arbeiten lösen 123comics mit großer Freude, und sie lieben das Experimentieren mit Live-Formaten – in Workshops und auf der Bühne.

Dokumentation



Marisa Lacatena studiert Darstellendes Spiel und Germanistik in Hannover. Sie ist Teil der studentischen Arbeitsgruppe melken und des transkulturellen Projekts #sprachlernendesspiel. 2021 war sie Coach beim Bundestreffen Jugendclubs an Theatern. Sie hospitierte in der Theaterpädagogik bei Martina Breinlinger und in der Regie bei Jan Steinbach.



Naima Scheffer ist Theaterpädagogin, Mitglied des Kollektivs moment.aufNAHme sowie der melken-AG und studiert Darstellendes Spiel und Germanistik. Aktuell unterrichtet sie im Rahmen des transkulturellen Projekts #sprachlernendesspiel, ist als künstlerisch-wissenschaftliche Hilfskraft der Veranstaltungstechnik tätig und Teilnehmerin des RENE-Festival.



Jule Selter studiert Darstellendes Spiel und Germanistik in Hannover. Sie ist Teil des transkulturellen Projekts #sprachlernendesspiel sowie der melken AG für Feedback- und Nachgesprächsformate. Zu weiteren Stationen zählen ihr FSJ Kultur am Jungen Theater Münster sowie ein Engagement als Kursleitung durch das Klecks Theater Hannover und das Jugendzentrum JohnnyB.

Team

Technik

Foto: Petra Coddington



Lukas Bergmann-Gabel, studierte Musikwissenschaften und Kulturmanagement in Weimar und verantwortete als Projektmanager und -koordinator seit 2015 unterschiedliche bundesgeförderte Projekte an der Bundesakademie Wolfenbüttel. Als aktiver Musiker und Violinist ist er mit seinem Akustik-Duo Crepes Sucette und weiteren Bands künstlerisch aktiv. Als Experte für die technische Konzeption und Umsetzung digitaler Formate berät er seit 2020 Vereine, Verbände und Institutionen auf Landes- und Bundesebene und begleitet Kolleg:innen und Partner als technischer Support in der Konzeption und Durchführung von digitalen und hybriden Veranstaltungsformaten.

Konzeption & Organisation



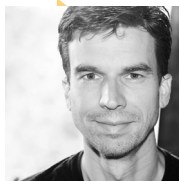
Ute Handweg, Germanistin M. A., seit 2002 Geschäftsführerin der Bundesarbeitsgemeinschaft (BAG) Spiel & Theater Arbeitsschwerpunkte in der Kulturellen Bildung: Migration, Transkultur und Diversität, internationale und entwicklungsbezogene Kooperation und Vernetzung. Mitglied im Deutsch-Türkischen Fachausschuss des Bundesjugendministeriums sowie der Konferenz der Internationalen Nichtregierungsorganisationen im Europarat u.a.



Leona Söhnholz studierte Europastudien mit kulturwissenschaftlicher Ausrichtung und Kulturmanagement in Chemnitz und Weimar. Seit 2017 ist sie als Fachreferentin bei der Bundesarbeitsgemeinschaft Spiel & Theater für bundesweite und internationale Projekte verantwortlich. Mitglied im BKJ-Fachausschuss „Kulturelle Bildung und Digitalität“ sowie im Evaluations-Komitee für das EU-Programm Erasmus: + Jugend in Aktion.



Uta Homberg Studium der Werkstoffwissenschaften (TU), seit 2000 Geschäftsführerin der Landesarbeitsgemeinschaft Spiel und Theater in Thüringen e.V., einem Landesfachverband für außerschulische und schulische Jugendtheaterarbeit.



Martin Geisler leitet seit 2007 das Institut für Spiel- und Medienkultur – Spawnpoint, seit 2014 ist er Landessprecher der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur – Thüringen. Seit Oktober 2011 ist er an der EAH Jena am Fachbereich Sozialwesen Professor für Kultur und Medien. Er konzipierte und leitet den berufsbegleitenden Studiengang „Spiel- und Medienpädagogik“.



Gerrit Neundorf ist als Medienpädagoge und geschäftsführender Vorstand bei Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur tätig. Inhaltlich bringt er sich u.a. über Digital Game Based Learning in der spielerischen und medienpädagogischen Auseinandersetzung mit Webvideo, Social Media, VR, AR, Making & Coding ein. Seit 2011 ist er für das Land Thüringen als Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) tätig. Er ist Dozent und Koordinator im Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena.