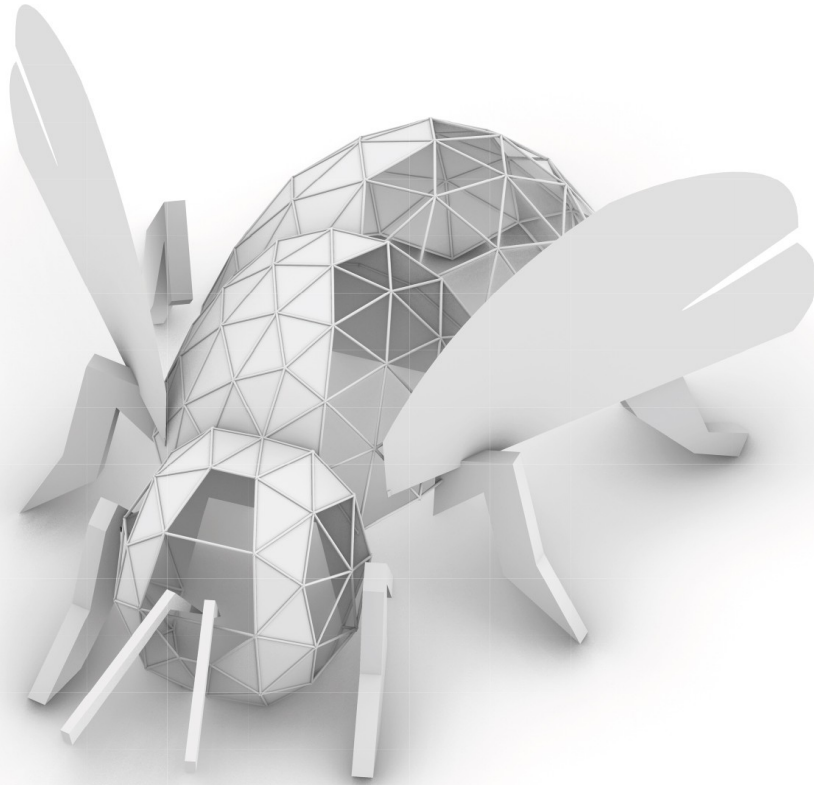


Begleitmaterial zur Vorstellung

LEVEL 7



Theater **ANSICHT**

Transmediales Theater-Game mit begleitender App und partizipativen Elementen

ab 14 Jahren

ca. 75 Minuten

Kartenreservierungen für pädagogische Institutionen: office@theateransicht.at

KULTURVERMITTLUNG

Vorbereitender Workshop: Auf Anfrage kommen wir gerne vor Ihrem Theaterbesuch an Ihre Schule, stimmen die Klasse auf das Thema ein und bereiten Sie und Ihre Schüler:innen auf das Medium „partizipatives Theater“ vor. Unser Game-Theater „Das Los“ eignet sich hierfür sehr gut, da es viele Strategien des partizipativen Theaters erfahr- und erlebbar macht. Weitere Informationen dazu finden Sie unter <https://www.theateransicht.at/projekte.html#daslos>

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 130,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an Ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Publikumsgespräch: Sehr gerne können Sie sich für ein kostenloses Publikumsgespräch direkt im Anschluss an die Vorstellung anmelden. Im Publikumsgespräch können die Jugendlichen relevante Themen des Stückes bearbeiten, Fragen stellen und ihren ersten Eindrücken Ausdruck verleihen. Unterschiedliche Formate passend zu Inhalt und Zielgruppe – zum Teil mit interaktiven Elementen – bieten den geeigneten Rahmen für direkten Austausch und ermöglichen neue Zugänge zur darstellenden Kunst. Bitte geben Sie bei der Reservierung bekannt, ob Sie ein Publikumsgespräch wünschen.

Nachbereitender Workshop: Vor allem bei theatererfahrenen Klassen kann es sinnvoll sein, statt des vorbereitenden Workshops eine Nachbereitung zu buchen. Hier verarbeiten die Schüler:innen das gesehene Stück in Gesprächen und durch eigenes kreatives Schaffen. In diesem Workshop können die Schüler:innen ihr eigenes Game-Theater „programmieren“ und lernen, welche Elemente, die sie bereits in der Aufführung erlebt haben, in dieser Theaterform zu welchem Zweck eingesetzt werden.

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 130,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Ansprechperson: Lino Kleingarn (lino@theateransicht.at)

INHALTSVERZEICHNIS

1. Zur Produktion.....	4
1.1. Inhalt.....	5
1.2. Idee/Konzept.....	5
1.3. Zum Entstehungs- und Probenprozess.....	6
1.4. Die theatralen Mittel.....	7
1.5. Das Team.....	7
2. Hintergrundinformation.....	9
3. Weiterführende Empfehlungen.....	10
4. Kontakt.....	11

1. Zur Produktion

LEVEL 7

Kulturhaus Brotfabrik & ANSICHT

Transmediales Theater-Game mit begleitender App ab 14 Jahren – 75 Minuten

Vorstellungstermine Ankersaal, Kulturhaus Brotfabrik

DI 26.4.22 | 10:30 + (Premiere) 16:00

MI 27.4. 22 | 10:30

DO 28.4.22 | 10:30

FR 29.4.22 | 10:30 + 19:00

SA 30.4.22 | 19:00

Team

Idee, Konzept Julia Meinx, Flo Staffelmayer, Lino Kleingarn

Text, Regie Flo Staffelmayer

Musik, Regie Julia Meinx

Theatrales Game-Design, Schauspieltraining Lino Kleingarn

Produktion, Regieassistenz Maike Clemens

Projektleitung, Kommunikation Camilla Henrich

Bühnenbild Philipp Blume

Visuals, Technik Mehrdad Darafshi

Game Entwicklung, Programmierung Matthias Sulzberger, Petra Plank

Kamera, Schnitt Bernhard Dippold

Darsteller:innen Bühne Alex Schauer, Konstantin Oberlik, Paula Fraunbaum, Sandra Petutschnig, Caroline Bicu, Eleni Mak, Juliette Heritage, Tarek Lehner, Florian Altmann, Leoni Leitner, Nikolay Chulev, Julia Dworzak, Sophie Kornberger, Jan Spohr, Nikola Mijatović, Amelie Wolf

Darsteller Film Alex Schauer, Konstantin Oberlik

1.1. Inhalt

Behave, ein undurchsichtiger, machtvoller Konzern in der Grauzone zwischen Fortune500 Company und Megachurch, hat etwas Sensationelles entwickelt: Ein Videospiele, in dem die Spielfiguren echte Menschen sind!

Die Spieler:innen werden auf eine technologische und religiöse Erweckungsreise geschickt, in welcher sie mittels App ihre eigene Menschen-Spielfigur durch mehrere Level hindurch zur Erleuchtung bringen können. Behave ist der festen Überzeugung, den Weg zur ultimativen spirituellen Erweckung gefunden zu haben – nicht durch Meditation oder andere religiöse Praktiken, die die Menschheit seit Jahrhunderten kennt, nein, ihre Methode ist viel zeitgemäßer: Technologie! Sie hilft uns endlich in Level7 anzukommen, dem höchsten aller Bewusstseinszustände.

Durch einen unvorhergesehenen Fehler im System entkommt jedoch eine Spielfigur und wirft einen Blick hinter die Kulissen. Der Gott in der Maschine wird offensichtlich, und das Weltbild der Spieler:innen und das der Spielfigur wird für immer verändert.

1.2. Idee/Konzept

Videospiele haben in den letzten 20 Jahren einen immensen technologischen Schub erlebt. Die Immersion eines Spiels, also das völlige Vergessen der Umwelt während des Spielens, ist durch VR-Technologie und haptische Steuerungssysteme noch verbessert worden. ANSICHT denkt diese Entwicklung noch einen Schritt weiter, und lässt im Stück echte Menschen als Videospieleavatare von den Besucher*innen mittels einer eigens entwickelten App steuern. Diese Avatare kennen nichts außer dem Spiel, sind sich also der realen Welt nicht bewusst. Durch das Ausbrechen eines Avatars in die reale Welt wird den Besucher*innen klar, dass Realität nur ein Konstrukt des eigenen Bewusstseins ist, welches sich jederzeit ändern kann und auch bewusst geändert werden kann. Hier liegt die Schnittstelle zu der religiösen Thematik, die sowohl Kritik als auch Perspektiven für die Besucher:innen eröffnen wird.

1.3. Zum Entstehungs- und Probenprozess

Ausgangspunkt der Produktion war der starke Wunsch des Teams, eine theatrale Erfahrung zu schaffen, welche die aktuelle Lebensrealität der Jugendlichen ab 14 Jahren aufgreift und reflektiert. Videospiele und Social Media, zwei Charakteristika dieser Realität, mit welcher die Zielgruppe täglich interagiert, waren der Startpunkt für die Konzepterstellung.

In der Folge wurden Inspirationen aus Platons Höhlengleichnis und Popkulturphänomenen wie Matrix, Existenz, oder Black Mirror sowie aus zahlreichen Videospiele zu einem Konzept zusammengestellt. Nachdem sich immer mehr herauskristallisierte, dass das Bühnenbild eine überdimensionale Biene darstellen soll, begann die Suche nach geeigneten Probenräumen, die groß genug für das Bühnenbild sein mussten. Es folgten Treffen mit dem Kartonkünstler Philipp Blume, der in vielen Sitzungen eine 9x3x4 Meter große Biene designte und baute.

Bereits im Sommer wurden die ersten Pre-Production Videos gedreht und aufgenommen. Ab Herbst 2021 erfolgten die ersten Proben mit dem Hauptdarsteller Alex Schauer, zuerst im ANSICHT Büro in der Radetzkystraße, 1030 Wien, bis schließlich in den Proberaum in der Alten Wäscherei auf der Baumgartner Höhe gewechselt werden konnten, wo auch das Bühnenbild in Lebensgröße aufgebaut wurde.

Die Begleit-App, mit der die Zuschauer:innen interaktiv an der Produktion teilnehmen können, wurde parallel zu der Videoproduktion programmiert.

Außerdem gab es ein Call-Out an Jugendliche zwischen 14 und 20 Jahren. In Workshop-Wochenenden wurde mit ausgewählten Jugendlichen an ihren Szenen als Mitspieler:innen, sowie „Early Members“ gearbeitet.

Die Endprobenphase erfolgt am Spielort Ankersaal/Kulturhaus Brotfabrik.

1.4. Die theatralen Mittel

Das Stück bedient sich verschiedenster Mittel des immersiven, partizipativen und zeitgenössischen Theaters. Vor allem das Game Theater, eine noch recht junge Theaterform, die sich narrative und visuelle Strukturen aus Videospiele aneignet und diese performativ umsetzt, ist Hauptpfeiler der Inszenierung.

Diese Theaterform zeichnet sich durch eine stark spielerische Komponente aus, bei der die Zuseher:innen aktiv an dem Geschehen auf der Bühne teilnehmen können. So werden vertraute Handlungen und Aktionen, die die Zielgruppe aus ihrer Spielerfahrung kennt und versteht, in einem theatralen Kontext performativ verstärkt. Diese Interaktionsmöglichkeit erlaubt eine tiefgreifende Auseinandersetzung mit der Thematik des Stückes, in dem selbst erfahren wird, was es bedeutet, Verantwortung für eine Spielfigur zu übernehmen. Virtuell oder real.

1.5. Das Team

FLO STAFFELMAYR – Konzept, Text und Regie | Flo Staffelmayr wurde in Frankreich geboren und ist ein in Österreich lebender Autor und Regisseur. Nach seinem Studium der Wirtschaftswissenschaften und mehreren Jahren als Schauspieler ist er seit 2009 als Dramatiker und Regisseur eigener Stücke tätig. Nach Preisen wie Stella*13 und Jungwild für „Pietro Pizzi“, Track'5 Hörspielpreis für der „Der China Wägen“, der Nominierung für den deutschen Jugendtheaterpreis, dem Social Impact Award gemeinsam mit den Buch-Pilot*innen, dem Anerkennungspreis des Landes Niederösterreich und Auszeichnungen des Bundesministeriums für Bildung und Frauen werden seine Stücke viel gespielt.

JULIA MEINX – Konzept, Sound, Visuals und Regie | Julia Meinx ist Komponistin, Sounddesignerin und Tanzpädagogin. Sie absolvierte Rhythmik an der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien und Orgel am Konservatorium Wien. Durch ihre Arbeiten zieht

sich ein individueller experimenteller und phantasievoller Umgang mit Klang, Instrumenten und der Interaktion zwischen Bewegung, Schauspiel und Raum. Die künstlerische Zusammenarbeit mit Flo Staffelmayr begann mit dem Track 5' – Ö1- Hörspielpreis 2012. Seitdem arbeitet sie mit Theater ANSICHT.

LINO KLEINGARN – Konzept, App und Theaterpädagogik | Lino Kleingarn wurde in Norddeutschland geboren und arbeitet seit 2008 als selbständiger Theaterpädagoge, Schauspieler, Spieleentwickler und Spielleiter in Wien. Sein künstlerisches Schaffen definiert sich durch die Arbeit mit medialen, digitalen und spielerischen Strukturen im performativen Kontext, wobei er sich auf game und immersive theater spezialisiert hat. Mit der Performancegruppe SIGNA gewann er 2016 den Nestroy-Spezialpreis für die Produktion „WIR HUNDE/US DOGS“ und war 2019 mit der Performancegruppe Nersterval für die Produktion „Das Dorf“ für den Nestroypreis nominiert.

2. Hintergrundinformation

Wenn sie den Wunsch haben, Ihre Schüler:innen selber auf das Stück im Rahmen des Unterrichts vorzubereiten, empfehlen wir folgende Themen, die für „Level 7“ relevant sind:

- **Platons Höhlengleichnis**
- **Nick Bostroms Simulationshypothese**
(<https://de.wikipedia.org/wiki/Simulationshypothese>)
- **Immersion im Allgemeinen und Richard Bartles „Levels of Immersion“ im Speziellen**
([https://de.wikipedia.org/wiki/Immersion_\(virtuelle_Realität\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Immersion_(virtuelle_Realität)))

Wir empfehlen außerdem, dass Sie eine Schulstunde einplanen, in der Sie den Schüler:innen folgende Fragen zur Diskussion bereitstellen:

- **Welche Videospiele spielst du?**
- **Warum spielst du?**
- **Welchen Unterschied macht es, ob du Videospiele spielst, oder einen Film schaust oder ein Buch liest?**
- **Was ist dir bei Videospiele wichtig und warum?**
- **Wie werden sich Videospiele in 10 Jahren verändert haben?**

Diese Diskussionsrunde sollte im besten Fall unter den Schüler:innen geführt werden, mit Ihnen als Gesprächsleitung.

3. Weiterführende Empfehlungen

Causey, Matthew (2006): Theatre and performance in digital culture: from simulation to embeddedness. 1. publ. London [u.a.]: Routledge (5). Online verfügbar unter: <https://ubdata.univie.ac.at/AC05718195>

Causey, Matthew; Meehan, Emma; O'Dwyer, Néill (2015): The performing subject in the space of technology: through the virtual, toward the real. Basingstoke: Palgrave Macmillan (Palgrave studies in performance and technology). Online verfügbar unter: <https://ubdata.univie.ac.at/AC12688661>

Giannachi, Gabriella (2004): Virtual theatres: an introduction. London, New York: Routledge. Online verfügbar unter: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&AN=110391>

Institut für immersive Medien (2018): Transmedia storytelling. Marburg: Schüren. Online verfügbar unter: <https://ubdata.univie.ac.at/AC15054075>

Juraschek, Stephanie (2016): Theater – Bildung – interkulturell? Eine kulturwissenschaftliche Untersuchung von Schlüsselbegriffen interkultureller Bildung und Theaterpädagogik. 1. Auflage. Berlin: Pro Business. Online verfügbar unter: <https://ubdata.univie.ac.at/AC13252769>

Kaye, Nick (2000): Site-specific art: performance, place and documentation. 1. publ. London [u.a.]: Routledge. Online verfügbar unter: <https://ubdata.univie.ac.at/AC03005300>

Kaye, Nick; Giannachi, Gabriella (2011): Acts of Presence: Performance, Mediation, Virtual Reality. In: *TDR/The Drama Review* 55, S. 95

Lewin, Nadine: Immersionsstrategien in den Computerspielreihen "Dragon Age" und "Mass Effect". Online verfügbar unter: <http://othes.univie.ac.at/25798/>

Schläder, Jürgen; Weber, Franziska (2010): PerformingInterMediality: Mediale Wechselwirkungen im experimentellen Theater der Gegenwart. Leipzig: Henschel. Online verfügbar unter: <https://ubdata.univie.ac.at/AC08200542>

Sumners, C.; Reiff, P.; Weber, W. (2008): Learning in an immersive digital theater. In: *Advances in Space Research* 42, S. 1854

4. Kontakt

Theaterverein ANSICHT

Salmansdorfer Straße 3/2, 1190 Wien

www.theateransicht.at

Social Media

<https://www.facebook.com/theaterANSICHT>

<https://www.instagram.com/theater.ansicht>

YouTube

<https://www.youtube.com/channel/UCf6rLHv13SqhWFq490jzWAA>

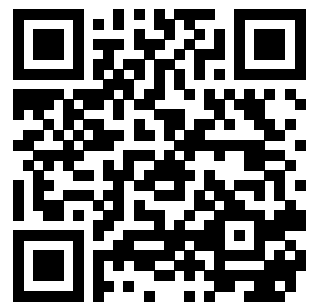
Mail und Rückfragen

office@theateransicht.at

Camilla Henrich

Reservierungen

tickets@theateransicht.at



Für weitere Infos scannen



Bundesministerium
Kunst, Kultur,
öffentlicher Dienst und Sport

ZukunftsFonds
der Republik Österreich



kulturhaus
brotfabrik



PAINTBALLFRITZ



PAPER TOWN

