

StäKo25

Theater-
pädagogik &
Digitalität

Ständige Konferenz Spiel
& Theater an Hochschulen

Programm

(Stand 29.09.25)

Do, 9.10.

10:00h
-
12:00h

Theaterpädagogisches Forschungs-
kolloquium | interner Teil

12:15h
-
14:00h

Theaterpädagogisches Forschungs-
kolloquium | öffentlicher Teil
(Prä-Konferenz)

mit Einblicken in aktuelle Promotionsprojekte
und Wege in die Promotion
Moderation: Friederike Falk

14:00h
-
15:00h

Mittagessen

15:00h
-
16:30h

Methodenworkshops (Prä-Konferenz)

(a) Wolf-Dieter Ernst (Uni Bayreuth):
Akteur-Netzwerk Analyse und digitales Theater
(b) Ute Schlegel-Pinkert (UdK Berlin):
Theaterpädagogik im Kapitalo-/Anthropozän
(c) Hanna Voss (JGU Mainz):
Ethnografie als theaterpädagogische Forschung:
Grundlagen und Anwendungsmöglichkeiten

17:00h
-
17:30h

Konferenzzeröffnung

17:30h
-
18:15h

Keynote

Sabine Köstler-Kilian (FAU Erlangen-Nürnberg):
MORE THAN HUMAN: SCHULE. THEATER.
PÄDAGOGIK IN DER POSTDIGITALEN GEGENWART.

18:15h
-
19:45h

Panel I: Prozesse

Moderation: Ole Hruschka (Leibniz Uni
Hannover)

ab
20:00h

Abendessen | Spandau Engelbosteler Damm 30

Fr, 10.10.

09:30h
-
10:00h

Gesprächsformat

Moderation: melken-AG

10:00h
-
10:45h

Keynote

Ramona Mosse (Zürcher HdK):
Raus aus der Blackbox!? Demokratie, Teilhabe
und Vorurteil im Spiegel des Digitalen

11:00h
-
11:45h

Keynote

Janne Kummer (Performance & Media Artist):
Dis-AI-Dentification

12:00h
-
13:30h

Mittagessen | Werkhof Schaufelder Str. 11

13:30h
-
15:00h

Panel II: Materialitäten

Moderation: Johannes Kup (HBK Braunschweig)

15:00h
-
18:00h

Praxisworkshops

(a) Sara Hartmann (Junge Ulmer Bühne):
Theaterpädagogik und Virtual Reality -
Ästhetische Erfahrung im Fokus
(b) Katharina Kraft (onlinetheater.live):
Hacking the Manosphere
(c) Emese Bodolay & Kristin Naujokat
(AnnaKpok):
Realitäten bauen - digitale Ästhetiken in
Vermittlungsprojekten
(d) Frank Oberhäußer (Turbo Pascal):
Das geteilte Online-Dokument als digitale
Bühne - Szenische Experimente im Etherpad

ab
19:00h

Festakt

zum 25-jährigen Bestehen des
niedersächsischen Verbundstudiengangs
Darstellendes Spiel:
Fachvortrag, Performance und türkische
Spezialitäten



Sa, 11.10.

09:30h
-
10:15h

Keynote

Ilja Mirsky (**Residenztheater München**):
Digitalisierung? Haben wir ausprobiert. War seltsam.

10:30h
-
12:00h

Panel III: Aufführungen

Moderation: Julia Stenzel (**Leibniz Uni Hannover**)

12:00h
-
13:00h

Gesprächsformat

Moderation: melken-AG

Konferenzabschluss

13:00h
-
15:00h

Mitgliederversammlung der StäKo (Post-Konferenz)

Die Konferenz findet im
Stadtteilzentrum Nordstadt
(**Klaus-Müller-Kilian-Weg 2, 30167 Hannover**)
statt.

Einzige Ausnahme: Der Festakt
(10.10., 19 Uhr) findet im
Königlichen Pferdestall
(**Appelstraße 7, 30167 Hannover**) statt.

Panel I: Prozesse

- Frank Oberhäußer (**Uni Hildesheim**):
Präsenz als Prozess: Theaterpädagogik in hybriden Erfahrungsräumen.
- Katja Osewold (**Leibniz Uni Hannover**):
Das emanzipatorische Potential postdigitaler Arbeitsweisen für sprachlernende Jugendliche.
- Lukas Müller (**HBK Braunschweig**):
Vermittlungspraxis in postdigitalen Probenprozessen.

Panel II: Materialitäten

- Andreas Wolfsteiner & Katharina Kolar (**HS Osnabrück**):
Live Art Data – Zu aktuellen und künftigen Nutzungsmöglichkeiten von Digitalisaten historischer Materialien am Deutschen Archiv für Theaterpädagogik.
- Izabela Czarnojan, Nadja Schürmann & Sigrid Hartong (**HSU Hamburg**):
„VR trifft Biene“ – ein theaterpädagogischer Ansatz für die zukunftsorientierte Gestaltung von Digitalität in Bildungsinstitutionen.
- Cornelius Herz (**Leibniz Uni Hannover**):
KI Peripherie – Digitalisierung, Accessibility und die niederdeutsche (Volks-)Bühne.

Panel III: Aufführungen

- André Studt (**FAU Erlangen-Nürnberg**):
Wie „das Digitale“ handhabbar gemacht wird (oder auch nicht) – eine Skizze.
- Sören Traulsen & Felix Büchner (**Leibniz Uni Hannover & CvO Uni Oldenburg**):
Digitale Dinge auf der Bühne: Eine Analyse von Schultheaterproduktionen am TTJ.
- Christoph Scheurle (**FH Dortmund**):
Digitale Theaterpraxis im Labor.

Idee, Konzeption & Organisation:

Felix Büchner, Lukas Müller & Sören Traulsen

Tagungsteam:

Ole Hruschka, Johannes Kup, Anna v. Mansberg & Julia Stenzel



Leibniz
Universität
Hannover



Braunschweig University of Art
Hochschule für Bildende Künste Braunschweig

Details Methodenworkshop A (Prä-Konferenz)

Wolf-Dieter Ernst (Uni Bayreuth): *Akteur-Netzwerk Analyse und digitales Theater*

Etwas ist ins Rutschen geraten. Nicht erst mit „KI“ machen Objekte, Apparate, Automaten erstaunliche Dinge mit uns Menschen. Sie stoßen Verhaltensweisen an, bieten Lösungen, stellen Fragen oder assistieren uns. Die Akteur-Netzwerkanalyse untersucht Handlungsketten, in denen unsere sozio-technische Welt organisiert ist. Die Methode geht davon aus, dass man nicht-humane Akteure ebenso Handlungsmacht zusprechen kann, wie menschlichen Akteuren. Dieses neue Regime der Objekte, Apparate und Automaten war dem Theater niemals fremd. Hier stellte ein umgedrehter Tisch ein Floß dar und eine Schauspieler*in im Sommernachtstraum spielte Zettel einen Baum. Aber das war das Theater im Gegensatz zu Realität. Was, wenn nun die technisierte und inzwischen digitalisierte Lebenswelt ungewollt solche Szenen organisiert? Wir werden einfache Experimente mit Alltagsgegenständen und digitalen Denkweisen ausprobieren. Eine technische Basterei an Automaten und gar deren Codierung ist nicht geplant. Bequeme Kleidung und ein Smartphone wären gut.

Details Methodenworkshop B (Prä-Konferenz)

Ute Schlegel-Pinkert (UdK Berlin): *Theaterpädagogik im Kapitalo- /Anthropozän*

Angesichts der komplexen und widersprüchlichen Anforderungen, die mit der Ausrufung eines neuen Erdzeitalters einhergehen, gestaltet sich der Workshop eher inhalts- als methodenorientiert. Den Ausgangspunkt wird die Präsentation einer kulturwissenschaftlichen Interpretation relevanter Zusammenhänge des Mensch-Natur-Verhältnisses im Kapitalo-/Anthropozän bilden, die in einer Art Karte zur Verfügung gestellt werden. Auf der Basis von in diese Karte eingeschriebenen Problematisierungen werden die Teilnehmer*innen (Forschungs)Fragen für unser Fach entwerfen und im Rahmen eines performativen Rollenspiels (Sibylle Peters) artikulieren. Ziel ist es, ganz praktisch aktuelle Ideen für Forschungsthemen zusammenzutragen und sich dabei in spielerischer Weise von den Anforderungen kritisch-posthumaner Denkweisen (Rosi Braidotti) irritieren und inspirieren zu lassen.

Details Methodenworkshop C (Prä-Konferenz)

Hanna Voss (JGU Mainz): *Ethnografie als Methode theaterpädagogischer Forschung: Grundlagen und Anwendungsmöglichkeiten*

Bei der Ethnografie handelt es sich um eine in vielen sozial- und kulturwissenschaftlichen Disziplinen etablierte Methode, die in den letzten Jahren auch vermehrt Einzug in die Theaterwissenschaft gehalten hat. Der Workshop vermittelt einerseits zentrale methodische Grundlagen dieser Forschungspraxis: Was bedeutet „teilnehmende Beobachtung“? Wie kann man bereits Vertrautes „befremden“? Warum kommt dem Schreiben („-grafie“) ein so großer Stellenwert zu? Und wie gestaltet sich der Forschungsprozess? Andererseits erkunden die Teilnehmenden gemeinsam, welche konkreten Anwendungsmöglichkeiten es in theaterpädagogischen und -wissenschaftlichen Forschungskontexten gibt: Welche Fragestellungen lassen sich ethnografisch bearbeiten? Welche besonderen Anforderungen stellt unser Gegenstand? Wie geht man mit eigener Beteiligung um? Und wie lässt sich die Ethnografie mit anderen, z. B. digitalen Methoden verbinden? Neben der Vermittlung theoretischen Wissens will der Workshop zu eigenen Beobachtungen anregen, wobei die praktische Anwendung des Gelernten zugleich der weiteren Reflexion dient. Die Veranstaltung richtet sich sowohl an Personen ohne Berührungspunkte mit ethnografischer Forschung als auch an Personen mit ersten Erfahrungen.

Details Praxisworkshop A

Sara Hartmann (Junge Ulmer Bühne): *Theaterpädagogik und Virtual Reality – Ästhetische Erfahrung im Fokus*

Virtual Reality bietet als Tool für Performance in der Theaterpädagogik viele Möglichkeiten, Räumlichkeit und Körperlichkeit neu zu erleben. Es erlaubt das Sichtbarmachen verschiedener, sich überlappender Realitäten und das Erfahren dieser aus verschiedenen Perspektiven. In diesem Workshop werden wir selbst die VR-Brillen aufsetzen und einzelne theaterpädagogische Übungen ausprobieren. Diese Übungen funktionieren mit einem OpenSource Programm und erfordern keine eigene Programmierung. Durch den Verzicht auf künstliche VR-Fortbewegung besteht außerdem keine Gefahr für Übelkeit. Der Workshop erfordert keine technische Vorerfahrung und ist für alle Interessierten geöffnet.

Details Praxisworkshop B

Katharina Kraft (onlinetheater.live): *Hacking the Manosphere*

„Male loneliness epidemic“ oder der Anstieg der Gewalttaten an FLINTA und Queers zeigen: gezielte Online-Radikalisierung von Jungen und jungen Männern ist real und hat fatale Konsequenzen. Was steckt hinter Videos, in denen Männer sich gegenseitig dazu bringen, ihre Gefühle „runterzuschlucken“ und Frauen zu verachten? Wie kann man Menschen erreichen, die sich in maskulinistischen Echokammern befinden? Und wie kann der Blick aus Theaterperspektive helfen, diese Bubbles zu hacken? In diesem Workshop geht es um Zielgruppen, Sprache, Ästhetik und Storytelling. Dafür begeben sich die Teilnehmenden in die Manosphere auf TikTok, um sie dann umso besser hacken zu können. Sie erstellen mit wenig Aufwand Content, der den gleichen Menschen Achtsamkeit mit den eigenen Gefühlen vermittelt, zum Nachdenken und Handeln anregt.

Details Praxisworkshop C

Emese Bodolay & Kristin Naujokat (AnnaKpok):

Realitäten bauen - digitale Ästhetiken in Vermittlungsprojekten

Die Künstler*innen und Vermittler*innen Kristin Naujokat und Emese Bodolay entwickeln gemeinsam mit dem Kollektiv Anna Kpok Theaterarbeiten, die sich sowohl inhaltlich als auch in der Form mit Fragen der Digitalisierung auseinandersetzen. Sie entwickeln deutschlandweit Theatergames und Installationen an Theatern und für Festivals, zuletzt das Theatergame TARA - there are real alternatives (Schaubude Berlin, Theater im Depot Dortmund, FWT Köln). In den Jahren 2022 - 2024 hatten Kristin und Emese die künstlerische Leitung des internationalen Jugendtheaterprojekts EUROPEFICTION inne und haben das einjährige TUSCH Projekt DIGITALE BRÜCKEN zwischen Witten und Berlin geleitet; in beiden Projekten haben sie sowohl in der Konzeption mit den Teilnehmer*innen digitale (Vernetzungs) Tools, als auch als künstlerische Form eingesetzt. Ausgehend von diesen beiden Projekten werden Kristin und Emese mit den Teilnehmer*innen des Workshops die Möglichkeiten der digitalen Mittel als Kollaborationstool für junge Menschen und als ästhetische Mittel untersuchen und gemeinsam ausprobieren. Der Fokus liegt dabei auf niederschweligen Ansätzen, die zum Nachmachen anregen.

Details Praxismworkshop D

Frank Oberhäußer (**Turbo Pascal**):
Das geteilte Online-Dokument als digitale Bühne – Szenische Experimente im Etherpad

Als erstes Online-Theaterexperiment gilt das Projekt HamNet, das 1993 eine rein schriftbasierte Kurzfassung des Hamlet als interaktive Performance in einer Chat-Anwendung zur Aufführung brachte. Davon inspiriert nutzen wir im Workshop kollaborative Schreibprogramme als Räume für kollektive Imagination und Interaktion. Zu Beginn steht ein Einblick in künstlerische und theaterpädagogische Möglichkeiten dieses technisch unaufwändigen Formats. Anschließend entwickeln die Teilnehmenden eigene interaktive Schreibperformances. Der Workshop wird von Frank Oberhäußer geleitet, der als Teil des Kollektivs Turbo Pascal das Theater als Versamlungs- und Verhandlungsraum bespielt und gegenwärtig zur post-digitalen Theaterpädagogik während der Pandemie promoviert.

Details Keynote I

Sabine Köstler-Kilian (**FAU Erlangen-Nürnberg**):

MORE THAN HUMAN: SCHULE. THEATER. PÄDAGOGIK IN DER POSTDIGITALEN GEGENWART.

Die mit der postdigitalen Gegenwart einhergehende kulturelle Transformation, die Relativierung etablierter Wissens-, Praxis- und Vermittlungsformen stellt für den Gegenwarts- und Zukunftsbezug von Schule eine massive Herausforderung dar. Aus bildungstheoretischer wie auch ästhetischer Perspektive kann es innerhalb der schultheater-pädagogischen Ausbildungs- und Vermittlungspraxis nicht um eine Kompetenzsteigerung einer digitalen Tool-Logik im Sinne einer Nutzungskompetenz gehen. Allerdings kann auch nicht beim Ausloten von Chancen und Risiken des Einsatzes digitaler Medien und Endgeräte stehengeblieben werden. Das Digitale ist weniger Tool, Instrument oder eine zu erlernende Kulturtechnik für die Erzeugung von Wirklichkeit. Vielmehr ist es ein komplexer, undurchsichtiger, technologischer Akant und Co-Akteur von Wirklichkeit. Das kritisch-reflexive und ästhetisch widerständige Element muss angesichts einer wirklichkeitskonstituierenden digital-technologischen Agency anders gedacht werden. Im Vortrag wird ein relationales Verständnis einer ästhetischen Praxis vorgeschlagen, das dem Eingewobensein von Mensch und Technik Rechnung trägt.

Details Keynote II

Ramona Mosse (**Zürcher HdK**):
Raus aus der Blackbox!? Demokratie, Teilhabe und Vorurteil im Spiegel des Digitalen

„Raus aus der Blackbox!?“ spielt mit der Dopplung dieses Begriffs im Digitalen und Theatralen, der auf eine Verstrickung hinweist: die Blackbox benennt einerseits die Mystifizierung technologischer Mechanismen im Digitalen, die gesellschaftlich prägend wirken ohne zugänglich zu sein und andererseits einen magischen, theatralen Raum des Nullpunkts, der in seiner Einfachheit und Vielseitigkeit performative Handlungsalternativen eröffnet. Wie begegnen sich diese Blackboxes als Motoren gesellschaftlichen und, um mit Jon McKenzie zu sprechen, epistemischen Wandels und wie treffen hier algorithmische wie theatrale Vorurteile aufeinander? Dieser Frage gilt es in diesem Vortrag nachzugehen.

Ausgangspunkt meiner Überlegungen ist dabei die Tatsache, das die mit der COVID-19 Pandemie einhergehende Digitalisierung der Theater gerade im Bereich der Theatervermittlung bleibend neue Arbeitsprozesse im und Teilhabe am Theater eröffnet hat. Das verlangt prinzipiell nach neuen Schwerpunkten theaterpädagogischer Ausbildung im tertiären Bereich, die digitalen Handlungsoptionen nicht primär skeptisch gegenüberstehen. Gleichzeitig lässt sich anhand beispielhafter digital-partizipativer Theaterexperimente des Berliner Theaterkollektivs Turbo Pascal oder auch der algorithmischen Theater der U.S.-amerikanischen Annie Dorsen künstlerische Mittel ästhetisch-politische Interventionen aufzeigen, die die Frage nach Digitalität und Demokratie ins Zentrum stellen, und so Teilhabe und Vorurteil im gesellschaftspolitischen Miteinander prinzipiell thematisieren.

Details Keynote III

Janne Kummer (**Performance Artist**):
Dis-AI-Dentification

Wie beeinflusst Technologie unsere Selbstwahrnehmung? Wie werden gesellschaftliche Narrative und Normen durch sie konstruiert – und welche Machtverhältnisse sind darin eingeschrieben? Warum ist das relevant, wenn wir über Repräsentation und Diskriminierung sprechen? Die Lecture Dis-AI-Dentification untersucht, wie technologische Systeme, insbesondere im Bereich der sogenannten künstlichen Intelligenz, normative Vorstellungen von Körper und Identität nicht nur abbilden, sondern aktiv mitformen. Was auf der analogen Bühne als politische Frage seit Jahren verhandelt wird, gilt ebenso für digitale Bildräume: Auch hier wird sichtbar, welche Körper gezeigt und welche ausgeblendet werden. Durch kritische Analyse von KI-generierten Bildern und Narrativen hinterfragt die Lecture den Mythos technischer Neutralität und die zunehmende Anthropomorphisierung aktueller KI-Modelle. Anhand eigener künstlerischer Arbeiten werden künstlerische Herangehensweisen vorgestellt, über (digitale) Zukünfte jenseits imperialer und binärer Strukturen zu spekulieren und alternative Formen von Sichtbarkeit, Begehren und Widerstand erfahrbar zu machen.

Details Keynote IV

Ilja Mirsky (**Residenztheater München**):
Digitalisierung? Haben wir ausprobiert. War seltsam.

Wenige Jahre nach dem pandemiebedingten Digitalisierungsschub scheint das Theater zur analogen Normalität zurückzukehren. Streams, Zoom-Performances und virtuelle Bühnenformate sind weitgehend verschwunden – übrig bleibt das Gefühl einer seltsamen Zwischenzeit. Doch was, wenn das Digitale nicht einfach ein vorübergehendes Tool war, sondern eine tiefere Transformationsbewegung angestoßen hat? Diese Keynote versteht Digitalität nicht als Technologie, sondern als Netzwerkdenken: Sie eröffnet neue Formen von Beziehung, Kollaboration und Theatralität jenseits etablierter Strukturen. Anhand aktueller Entwicklungen wie KI-Projekten, Mixed-Reality-Inszenierungen oder Plattformtheater fragt der Vortrag: Was bedeutet es, Theater nicht mehr nur als Raum, sondern als Verbindung zu begreifen? Wie verändern sich Produktion, Vermittlung und Pädagogik, wenn das Digitale als Prozess statt Produkt gedacht wird? Und warum liegt gerade in der „Seltsamkeit“ digitaler Theaterformen ein produktiver Impuls für zukünftige Praxis? Ein Plädoyer für das Theater als offenes System – vernetzt, verschoben, verwandelbar.