PLAYSTATION REALITY

>> theatrale Produktionen <<
>> mediale Operationen <<
Kooperationsprojekte mit Künstlern und Schulen für die Klassen 1 – 12

Medientechnologien spielen eine immer größere Rolle in unserem Leben. Für die Teilhabe am beruflichen, kulturellen Leben wird es deshalb umso bedeutsamer einen Blick unter die „Deckelhauben“ einiger Geräte zu werfen, um Prinzipien der digitalen Welt zu verstehen.

In Film– Theaterprojekten, Workshops, Seminaren sind die dramatischen Veränderungen des >> Digitalen << zentrales Thema der Arbeit.

Wir verwirklichen Ideen in künstlerisch / handwerklicher Herangehensweise und mit medienübergreifenden Mitteln.

Es entstehen eigene Philosophien, Texte, Skizzen, Dokumentationen, Objekte, Trickfilme, Spielfilme oder Vorstellungen auf der Bühne.

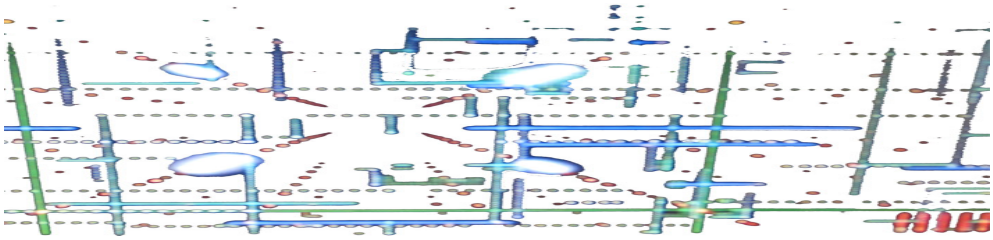
((((®))) Medieninformatik für Alle (((®)))

In unserer Medieninformatik entdecken wir das Ineinandergreifen verschiedener Funktionsprinzipien und erkennen Möglichkeiten, aktiv in die Gestaltung von Medien und unserer digitalen Zukunft einzugreifen.

Um das Mediale zu begreifen, untersuchen wir die Funktionsweisen und das Wesen digitaler Ursprungsapparate, bauen Funktionsobjekte und verwenden diese als Requisiten bzw. Handlungsträger für Film und Vorstellung.

Erfahrungen und Vorstellungen setzen wir in künstlerische Darstellungsformen und Handlungs-möglichkeiten um.

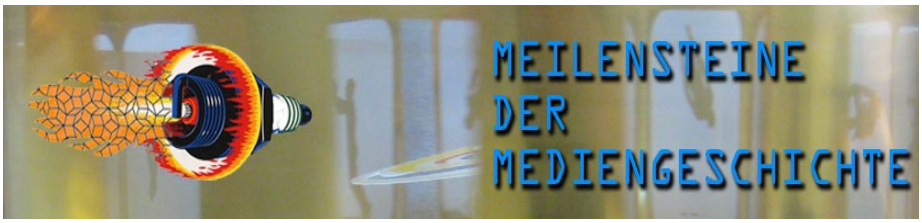
Je nach Projektziel kommen dabei Zeichnen, Fotografie, Modellbau, Kostümbild, Maske, Raumgestaltung, Text, Sprache, Audio, Schauspiel, Film, Trickfilm oder Bildbearbeitung zum Einsatz.



Mit **((®))) Medieninformatik für Alle (((®)))** hat **PLAYSTATION REALITY** ein transdisziplinäres Feld des Arbeitens erschaffen:
Über eine theatrale Herangehensweise werden praxisrelevante Prozesse der Mediengeschichte und damit Grundsätze der Informationsübertragung in künstlerische Formen umgesetzt.
→ als Forschungsprogramm → praxisorientiert
→ medienkompetent → epochenübergreifend
→ anschlussfähig → berufsbildend → künstlerisch

Unsere Angebote sind für alle Zielgruppen konzipiert, die sich auf die kommende Mediensituation einstellen wollen.

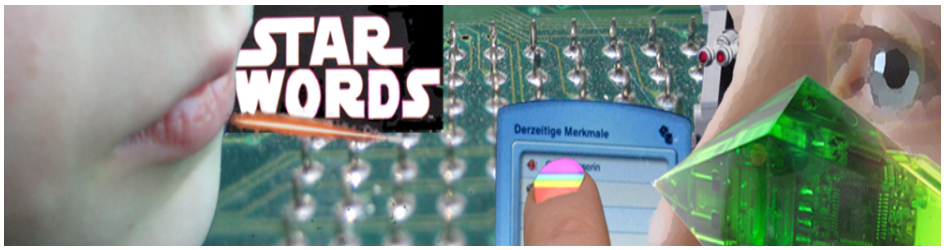
((®))) PROJEKTE (((®)))



Meilensteine der Mediengeschichte

Von den Urahnen des Computers: universale Maschine
Wir erforschen die phantastischen Funktionsprinzipien der Informationsübertragung: Das erste Speichern von Bildern, von Ton, das Senden und Empfangen.
Wir entdecken über historische Zusammenhänge - Quellen des Wissens - die Schlüssel, um Prinzipien der digitalen Welt zu verstehen.
→Medialität und Computer über Funktionsmodelle ihrer Urahnen begreifen, Experimentieren mit wundersamen Übertragungsmedien: Lochwalze, Camera obscura, Laterna magica, Wunderrad, Stimmgabelschwebung, stroboskopische Scheiben, Funken, Mikrofon, Daumenkino, Phonograph, Kristallradio, Transistoren, u.A. Magnetismus, Rückkopplung, kinetische Vehikel.....
>>>>>>>>>>> Praxisworkshop >> Dokumentationsfilm <<<<<<<<<<<

(((®))) PROJEKTE (((®)))



StarWords

Ein theatrales Computerspiel wird mit dynamischen Spielregeln und kostümierten Avataren inszeniert.
→Die Rollen / Codes von Befehlsempfänger / User und Sender / Programmierer werden vertauscht...!
→Was passiert wenn du Programmierer wirst, oder wenn eine Gamefigur plötzlich mit dir spielt?
→Die Bedeutung von Schrift bzw. Sprache prüfen
→Feedback zwischen Mensch– und Maschinenlogik
→Eine verbale Creator– Schnitzeljagd als Game

>>>>>>>>>>>>>>>> Theater– oder Filmprojekt <<<<<<<<<<<<<<

Die Cyborgfänger von Berlin

Der Rattenfänger wird von uns in die Zukunft geschickt: Um uns dem Rattenfänger–Phänomen wie 130 Kinder einem Flötenspieler folgten, zu nähern, erforschen wir Techniken der Täuschung, des Scheins und der Illusion.

Im Spielfilm berichtet das TV in Shows, Werbeclips, News, mit Moderatoren u. Augenzeugen, von Situationen, in denen außerirdische Wesen, Hacker oder Viren unsere Maschinenwelt beherrschen.

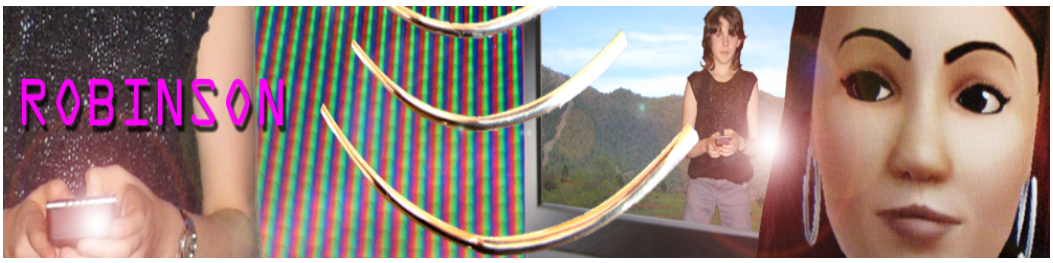
>>>>>>>>>>>>>>>> Science Fiction Thriller <<<<<<<<<<<<<<<<<<

(((®))) PROJEKTE (((®)))

Social Net Blogger & Nerds

→Stellvertreter des Ichs im digitalen Lebensraum: von Freundschaft und Beziehungen im Cyberspace, die Vernetzung des Privaten, Einbruch der Wirklichkeit? →Erfahrungsaustausch, Risiken und Nebenwirkungen, Möglichkeiten und Perspektiven der Selbstdarstellung...

>>>>>>>> Praxisworkshop <<>> Dokumentationsfilm <<<<<<< ab 14 J.



Robinson trifft Crusoe, oder die Eingeborenen der digitalen Welt

Robinson ist bei uns „gestrandet“... → Wie wird er sich im Digitalen zurechtfinden? → Wie würden wir in einer analogen Welt handeln? → Welche anderen Denkwege bestreiten wir heute?

>>>>>>>>>>>>>> Eine abenteuerliche Filmproduktion <<<<<<<<<<<<

(((®))) PROJEKTE (((®)))

Film/TV- die Geschichte(n) des Films

Von der Geschichte, wie Bilder laufen lernten, über optische Täuschungen, Trickfilm und TV– Formate bis zur Intermedialität von Handyfilmen im Internet
→ welche Rollen spielt Film in unserer Kultur?
→ wie viel Geschichte schreibt Film?
→ bauen, experimentieren mit Drehbildern, Linsen,
Praxinoskop, Projektionen, Spiegel, Licht, Laser, 3D

>>>>>>>>>>> Praxisworkshop <<>> Dokumentationsfilm <<<<<<<<

Theater im Computer

Die Vorgänge und Bausteine unter der Deckel-haube einer universalen Maschine, nachgespielt und entschleunigt in einer greifbaren Dimension, als Allegorien auf die Bühne gebracht – performativ

>>>>>>>>>>>>>>>>>> Theater– oder Filmprojekt <<<<<<<<<<<<<<<<

(((®))) PROJEKTE (((®)))

Music Was My First Love

Audioprojekte einfach am Computer gestalten:
→ arrangieren von Klängen, Effekten → Vertonung für Hörspiel u. Film, Sounds, Beats & Loops auf Tonspuren komponieren → Dancemusik remixen

>>>>>>>>>>>> CDs produzieren <<>> Praxisworkshop <<<<<<<<<<

Ablauf der Projekte: >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
- Einführung
- Gemeinsames Entwerfen und Planen
- Produktion
- Feedback, Präsentation, Dokumentation

Dauer der Projekte: >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
- Schnupperkurs 2h
- einzelne Schwerpunkte 1–3 Tage Workshop
- Projektwoche mit 4 Vorbereitungsstunden
- regelmäßig, ganzjährig alle 14 Tage

Orte: >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
- Schulen, benachbarte Kinder–/Jugendklubs
  im FEZ Berlin und im eigenen Studio

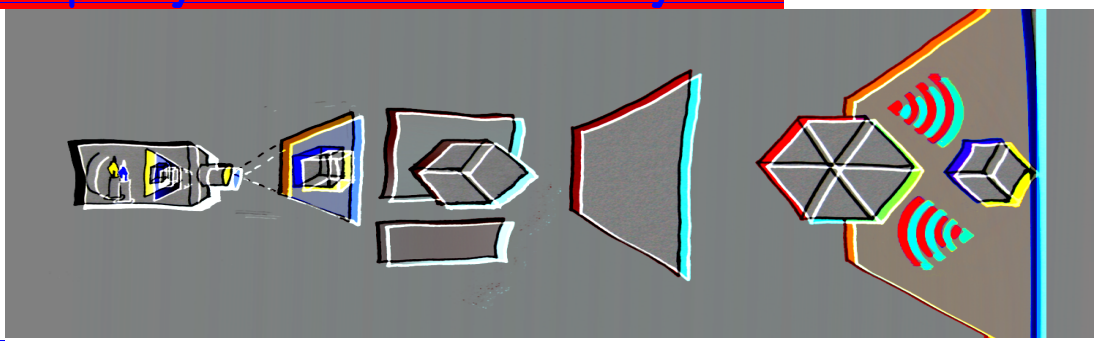
Seminare für Pädagogen: >>>>>>>>>>>>>>>>>
- Zur praktischen Durchführung in NaWi, Geschichte, Kunst, Computerunterricht, Philosophie, epochen–fächerübergreifend, auch für Theater– Film AG und thematische Klassenfahrten geeignet

Finanzierung: >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
- Aus Schulmitteln, Teilnehmerbeiträgen, Mitteln des Senats, sowie verschiedene Fonds, Stiftungen und Spenden.

Kontaktieren Sie uns, um ein passendes Angebot für Ihre Wünsche und Möglichkeiten zu finden.

→**Kontakt** Michael Walter Dipl. Kostüm/Bühnenbildner

Mail:
playstationreality@gmx.de
oder telefonisch:
Mobil: 0178 258 6384

Informationen und Filmbeiträge zu unseren Projekten:

www.playstationreality.de