



Pressemeldung | 9.4.2021 | acr

## **Kooperationsprojekt »Spielräume! Auf der Suche nach digitalen Erlebniswelten« mit Mitteln der Kulturstiftung des Bundes**

### **Berliner Ensemble und Komische Oper Berlin starten gemeinsam digitale Transformation**

Seit der laufenden Spielzeit 2020/2021 beschäftigen sich die Komische Oper Berlin und das Berliner Ensemble gemeinsam im Rahmen des Kooperationsprojekts »Spielräume!« mit der digitalen Transformation an ihren Institutionen. Dafür wurden in beiden Häusern zwei neue Projektleitungsstellen geschaffen, die jeweils direkt an die Theaterleitung angeschlossen sind und sowohl das Gemeinschaftsprojekt koordinieren, als auch die digitale Entwicklung an den Institutionen vorantreiben.

»Spielräume!« soll neue Perspektiven eröffnen. Gemeinsames Ziel ist es, unter stetigem Einbezug des Publikums neue spielerische, vermittelnde und künstlerische Formate zu entwickeln, die zum Entdecken, Mitgestalten und Teilhaben einladen. Das auf insgesamt vier Jahre ausgelegte Projekt wird im Rahmen des Programms »Kultur Digital« der Kulturstiftung des Bundes gefördert.

Im gemeinsamen Projekt »Spielräume!« verlassen die Komische Oper Berlin und das Berliner Ensemble die eigene Komfortzone des Analogenen und begeben sich ins Digitale, um dort nach Anknüpfungs-, Übertragungs- und Erweiterungsmöglichkeiten der bisherigen Erlebniswelten von Musiktheater und Schauspiel zu suchen. Das Projekt zeichnet sich durch innovative Herangehensweisen und dem Beschreiten neuer Wege aus, die unter anderem interdisziplinäre und kokreative Ansätze sowie iterative und agile Methoden umfassen. Dafür experimentieren die beiden Häuser mit Formaten wie Labs und Game Jams und arbeiten gemeinsam mit Spieleentwickler\*innen, Designer\*innen und Künstler\*innen verschiedenster Disziplinen an ihren digitalen Vorhaben. Sich bewährende Arbeitsweisen aus dem Projekt sollen in den Arbeitsalltag der Institutionen übertragen werden, um so auch über den Projektzeitraum hinaus nachhaltig Wirkung zu entfalten.

Komische Oper Berlin und Berliner Ensemble haben sich bewusst zwei externe Expert\*innen als Projektleiter\*innen ans Haus geholt: **Stefanie Greimel** und **Joscha Neumann** kommen aus den Bereichen Tech, Games und Design und beide vereint ein breites Verständnis innovativer Technologien und die Begeisterung für neue spielerische und immersive Welten. Beide Institutionen begreifen die verschiedenen Hintergründe und Perspektiven der Projektleiter\*innen als eine wertvolle Voraussetzung für ein erfolgreiches Projekt mit großer Format- und Themenvielfalt. Gemeinsam mit einem interdisziplinären Kernteam aus beiden Institutionen wird ein ergebnisoffener Prozess gestaltet, der User-Research, die Erstellung von Prototypen und Testphasen für neue Formate beinhaltet. Technologien wie Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Motion Capture, Künstliche Intelligenz (KI) oder



interaktive Webprojekte sind dabei nur einige der Ansatzpunkte, die auf ihre Möglichkeiten befragt werden, um neue digitale Erlebniswelten im Theater zu entdecken. Als externer Digitaler Partner unterstützt die Agentur »ignore gravity« die Institutionen auf strategisch-konzeptioneller Ebene.

*Die Projektleiter\*innen Stefanie Greimel und Joscha Neumann stehen gern für Interviewanfragen zur Verfügung, um vertiefende Einblicke in das Projekt »Spielräume!« zu geben. Im Juni finden zudem Projektbausteine statt, bei denen es die Möglichkeit geben wird, als Medienvertreter\*in zum Zwecke der Berichterstattung teilzunehmen. Wir werden dazu gesondert informieren. Wenn Sie noch nicht in unseren Presseverteilern sind, kontaktieren Sie bitte Hannab Linnenberger ([linnenberger@berliner-ensemble.de](mailto:linnenberger@berliner-ensemble.de)) und/oder Dr. Andrea C. Röber ([a.roeber@komische-oper-berlin.de](mailto:a.roeber@komische-oper-berlin.de)).*

Gefördert im Programm

**Ku/tur**  
Digita/

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

## Über die Projektleiter\*innen »Spielräume!«

Stefanie Greimel (Berliner Ensemble) und Joscha Neumann (Komische Oper Berlin) vereint als branchenfremde Expert\*innen ein breites Verständnis innovativer Technologien und die Begeisterung für neue spielerische und immersive Welten.

In **Stefanie Greimels** beruflichem Werdegang lag stets ein kuratorischer Fokus auf medienkünstlerischen, interaktiven Formaten, welchem sie auch in der Konzeption und Produktion medialer Szenographien und immersiver, multimedialer Event- und Brand-Experiences treu blieb. Zudem bieten ihre Ausbildung in Design Thinking und ihre Erfahrungen in der strategischen Beratung von Unternehmen aus dem Tech, Design- und Innovationssektor einen optimalen Ausgangspunkt zur digitalen Transformation im Kultursektor.

**Joscha Neumann** bringt umfangreiche Erfahrung aus der Games- und Tech-Industrie mit. In den vergangenen Jahren organisierte und kuratierte er als Programm- und Projektmanager zahlreiche Konferenzen, Festivals und Ausstellungen rund um das Thema digitale Spielekultur und Medienkonvergenz. Besonders die gesellschaftlichen und kulturellen Potenziale von Games liegen ihm am Herzen. Zudem stand er auch immer wieder selbst als Moderator von Gaming Events auf der Bühne.