Play the Past

Ein Gaming-Fokus

26.10.–6.11.2022 / HAU3, HAU4

HAU

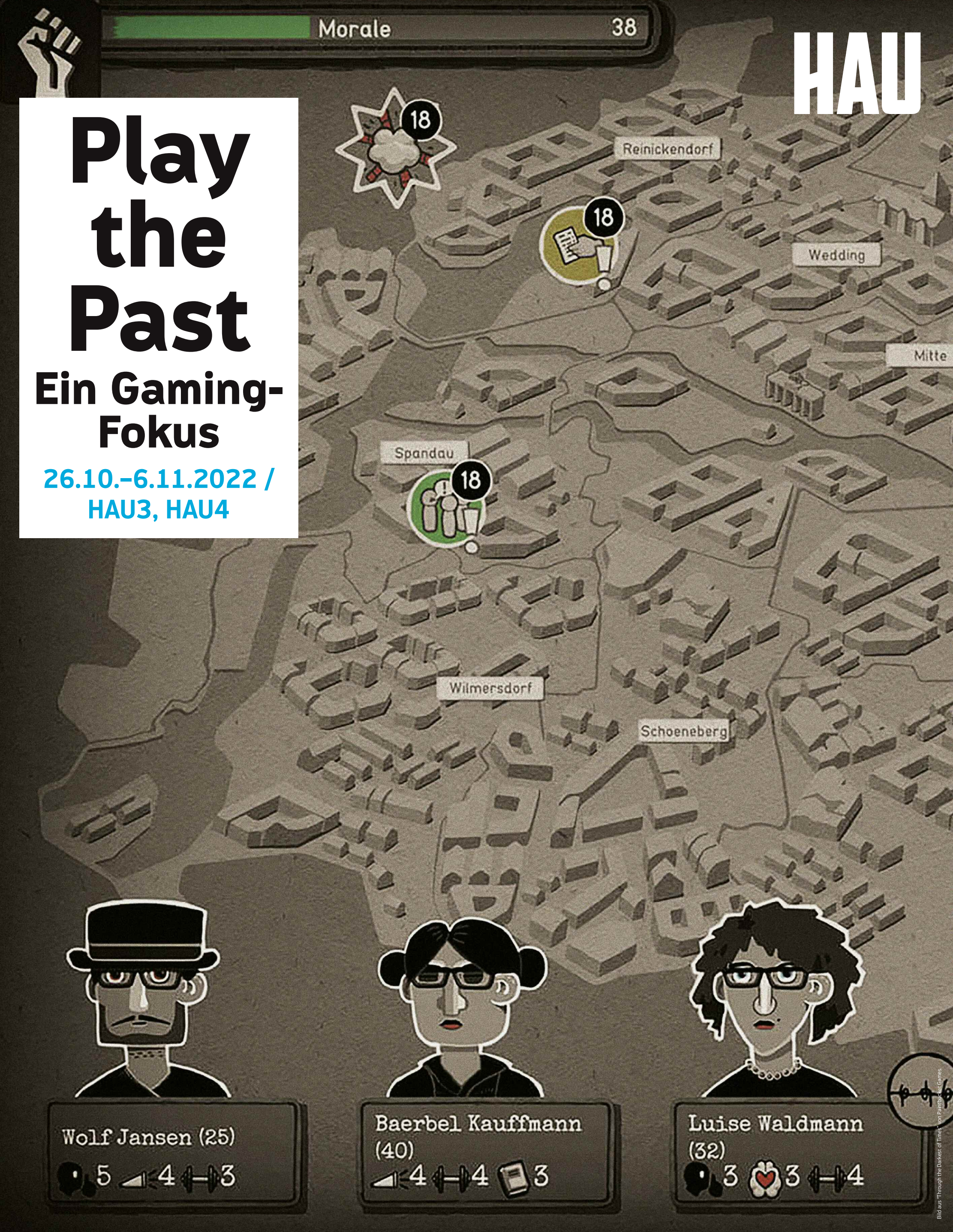

Bild aus "Through the Darkest of Times" von Paintbucket Games

Play the Past – Ein Gaming-Fokus

Drei unterschiedliche Game-Projekte, die die Vergangenheit mit dem Heute verbinden, versammelt das HAU in diesem Fokus. Die erfahrenen und seit vielen Jahren am HAU produzierenden Spiele-Entwickler*innen von machina eX und das Künstler*innenduo The Mycological Twist, das ökologische und soziale Praktiken mit digitaler Kultur verbindet, untersuchen im HAU3 zusammen mit dem Publikum das künstlerische Potenzial von Games. Darüber hinaus empfiehlt die Spiele-Expertin Melanie Eilert für zu Hause "Through the Darkest of Times" des renommierten Berliner Indie-Studios Paintbucket, ein historisches Strategiespiel über den Widerstand gegen den Nationalsozialismus, das sie einem Barrierefreiheitstest unterzieht.

Games create a multitude of worlds. HAU is bringing together three different game projects that connect the past to the present day. The experienced game developers from machina eX, who have produced at HAU for many years, and the artist duo The Mycological Twist, who combine ecological and social practices with digital culture, will examine the artistic potential of games together with the audience at HAU3. In addition, the games expert Melanie Eilert (www.meilert.net) recommends "Through the Darkest of Times" by the renowned Berlin-based indie studio Paintbucket for those at home, a historical strategy game about the resistance against National Socialism that she subjects to an accessibility test.

machina eX

GAME PERFORMANCE

Life Goes On

26.10., 28.–30.10., 2.–6.11. / HAU3 / Premiere und 14.11. / HAU4

Einst in der ganzen DDR für ihre köstlichen Schokoladenkugeln bekannt, besteht die Kleinstadt Prückwitz heute nur noch aus stillgelegten Fabrikgebäuden und einer zaghaften Hoffnung auf Tourismus. Nach "Layers of Life" (2021) gräbt machina eX erneut Altlasten aus, die die Vergangenheit hinterlassen hat. Das multimediale Table-Top-Game "Life Goes On" nimmt das Publikum mit auf einen Ausflug in die deutsch-deutsche Vergangenheit, bei dem der Spieltisch nicht verlassen werden muss. Mit Spielplänen, umfunktionierten Smartphones, Kopfhörern und Ereigniskarten erschaffen sich die Spieler*innen ihr eigenes Prückwitz, das nach der Vorstellung zusammengelegt und zu Hause neu aufgebaut werden kann.

Once known throughout the entire German Democratic Republic for its delicious chocolate balls, today the small city of Prückwitz consists solely of closed factory buildings and a timid hope for tourism. Following "Layers of Life" (2021), machina eX is unearthing the legacy of issues that the past has left behind in the present. In the multimedia table top game "Life Goes On", the audience is going on a journey to the German-German past and does not even need to get up from from the table to do so. With game boards, converted smartphones, headphones, and event cards, the players create their own Prückwitz that can be packed up, taken home, and set up again after the performance.

Produktion: machina eX. Koproduktion: HAU Hebbel am Ufer. Gefördert durch: Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa, Fonds Darstellende Künste aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR.

The Mycological Twist / HAU

GAME WORKSHOP

Quadrat Sampling E-Ecologies #2: Farming Simulator Brandenburg

3.–6.11. / HAU3 und 6.11. / HAU4

Nach 2021 lädt das HAU Hebbel am Ufer erneut zu einer Erkundungsreise mit The Mycological Twist ins HAU3 ein. Dort veranstaltet das in Berlin ansässige Duo eine gemeinsame Gaming-Session von "Farming Simulator", welches 2022 in nur zwei Monaten drei Millionen Mal verkauft wurde. In einer fünfstündigen Tutorial- und Gaming-Session werden sich die Spieler*innen und eingeladene Expert*innen auf einem virtuellen brandenburgischen Bauernhof versammeln. Während der spielerischen Bewirtschaftung desselben, diskutieren sie über Aspekte der heutigen Landwirtschaft und über die Auswirkungen der Industrialisierung auf den ländlichen Raum im Europa der Nachkriegszeit.

Following its journey of discovery in 2021, HAU once again invites audiences to join The Mycological Twist in HAU3 for a shared gaming session of "Farming Simulator", which was purchased more than three million times this year in only two months. In a five-hour tutorial and gaming session, the players will spend time with invited experts on a virtual farm. While they playfully manage the farm, they will discuss the aspects of today's agriculture and the effects of industrialisation on rural spaces in Europe following the Second World War.

Produktion: The Mycological Twist und HAU Hebbel am Ufer. Gefördert im Rahmen des Bündnisses internationaler Produktionshäuser von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

Melanie Eilert

Empfehlung: "Through the Darkest of Times" von Paintbucket Games

Als mich das HAU Hebbel am Ufer nach einer Empfehlung für ein Game fragte, das das Publikum zu Hause spielen kann und das einen Bezug zur deutschen Geschichte hat, fiel mir sofort "Through the Darkest of Times" ein. Darin organisieren die Spielenden eine Widerstandsgruppe gegen das Nazi-Regime. Was zunächst nach schwerer Kost klingt, wird spielerisch in einem Strategiespiel verpackt. "Through the Darkest of Times" nutzt dafür zwei Mechaniken. Innerhalb der Story-Texte können die Spielenden verschiedene Reaktions- und Antwortmöglichkeiten auswählen. Soll die Priorität zum Beispiel sein, zunächst Aufmerksamkeit auf die Handlungen der Nazis zu lenken oder entscheidet sich die Gruppe, gleich militanter vorzugehen? Davon hängt die Motivation der Gruppe ab und auch, wie verbunden die Gruppenmitglieder den Spielenden gegenüber sind. Am Planungstisch werden auf einer Stadtkarte von Berlin die Aktionen geplant. Welche Gruppenmitglieder sollen für welche Aktion eingesetzt werden? Welche ist die passende Ausrüstung? Für Flugblätter wird zum Beispiel Papier und Farbe gebraucht; diese müssen aber zunächst bei einer anderen Aktion organisiert werden. Die Spielenden müssen bei der Planung von Aktionen strategisch vorgehen und nicht nur überlegen, mit wem und wie sie eine bestimmte Aktion umsetzen, sondern auch in welcher Reihenfolge. Mit jeder Entscheidung riskieren sie den Fortbestand der Gruppe und das Wohlergehen jedes einzelnen Mitglieds. Bei der Wahl des Spiels habe ich neben einer ansprechenden Umsetzung auch Wert auf Barrierearmut gelegt. Dadurch, dass "Through the Darkest of Times" am Computer, auf Konsolen und auf Smartphones gespielt werden kann, sind verschiedene Möglichkeiten zur Steuerung des Spiels abgedeckt. Das erleichtert den Zugang für Menschen mit motorischen Behinderungen. Zudem erfolgt die Steuerung ohne Zeitdruck und es müssen nicht mehrere Tasten gleichzeitig betätigt werden. Außerdem gibt es nur wenig gesprochenen Text; und der wird untertitelt. So können auch hörbehinderte Menschen das Geschehen gut verfolgen. Größere Einschränkungen gibt es für Menschen mit einer Sehbehinderung. Zumal sich die Grafik auch fast ausschließlich aus grau-braunen Farbtönen zusammen setzt, die mit Weiß, Schwarz und Rot akzentuiert werden. Durch die vielen Grautöne sind die Kontraste manchmal etwas schwach. Außerdem sind Schrift oder Symbole teilweise sehr klein und nicht ganz einfach erkennbar. Hier hätte ich mir eine zugänglichere Grafik und Optik gewünscht. Abzüglich dieser Einschränkungen lässt sich festhalten, dass "Through the Darkest of Times" Gaming-Erlebnis und Geschichtsvermittlung weitestgehend auf recht eindringliche Weise zusammen bringt.

When HAU Hebbel am Ufer asked me to recommend a game connected to German history that audiences could play at home, I immediately thought of "Through the Darkest of Times". In this game, players organise a resistance group against the Nazi regime. This sounds like a heavy topic, but it's playfully packaged as a strategy game using two mechanisms. Within the story texts, players can select various reactions and responses. For example, should they prioritise drawing attention to the Nazis' actions, or should the group take more militant action right away? This determines the group's motivation, and also how close it is to the players themselves. The actions are planned out on a map of Berlin. Which group members should take part in which actions? What equipment do they need? To make flyers, for example, you need paper and ink, but these need to be organised in a prior step. The players need to plan strategically, not only keeping in mind who should carry out a particular action, but how and in what order. Every decision puts the continued existence of the group at risk, and the well-being of each individual member at risk. Besides the attractive look of the game, my choice was also influenced by its accessibility. Because "Through the Darkest of Times" can be played on computers, consoles and smartphones, its realisation is very flexible. This allows for it to be played by people with motor disabilities. There's also no time limit and you don't need to press several keys at once. The game has very little spoken text and comes with subtitles, so people with impaired hearing can easily follow what's going on. There are greater restrictions for people with impaired sight, however. The graphics are almost exclusively in grey-brown tones accentuated with white, black and red. The predominance of grey occasionally blurs the contrasts. Lettering and symbols are sometimes very small and not easily identifiable. While I would have preferred clearer graphics, "Through the Darkest of Times" on the whole still combines an exciting gaming session with a powerful experience of history.

Impressum: Hrsg.: Annemie Vanackere, Intendanz & Geschäftsführung Hebbel-Theater Berlin GmbH
Adressen: HAU3 – Tempelhofer Ufer 10, 10963 Berlin / HAU4 – Digitale Bühne auf www.HAU4.de

→ www.hebbel-am-ufer.de

Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien
Produktionshäuser