

Theorie und Programmatik szen. Künste 2&4 für BA I, BA II je VDR

TH FG6

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Dramaturgie > 2. Semester
Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Dramaturgie > 4. Semester

Nummer und Typ	BTH-VDR-F12605g.16F.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie und Programmatik szen. Künste 2&4 für BA I, BA II je VDR
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Jochen Kiefer (JK)
Anzahl Teilnehmende	1 - 15
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Pflicht für BA I VDR, BA II VDR (-> sep. Modul für BA II VRE, BA III VDR) Austauschstudierende/Hospitierende: ja
Lernziele / Kompetenzen	Schlüsseltexte und -begriffe der Dramaturgie verstehen, anwenden und kontextualisieren. Kompetenzen in dramaturgischen Analyseverfahren. Übertragen dramaturgischer Modelle aus verwandten Disziplinen in Theater und Performance.
Inhalte	Nach der letztjährigen Beobachtung der Ausdifferenzierung der in stetiger Weiterentwicklung begriffenen jungen Disziplin der game studies und deren Befragung nach der Relevanz von bzw. der Differenz zu verwandten theaterwissenschaftlichen und dramaturgischen Begriffsfeldern, beschäftigen wir uns im FS2016 mit der Relevanz des "Traumes" für Dramaturgie und das Theater der Gegenwart und Moderne. Vom doppeldeutigen "sueno de la razon" Goyas bis zum Surrealismus und von den gegenwärtigen kulturwissenschaftlichen Diskursen zum Imaginären zurück zu Strindbergs Traumspiel und den Anfängen der Psychoanalyse beobachten wir den Stellenwert, die Funktion und die Bedeutung des Diskusfeldes Traum anhand zentraler theaterprogrammatischer und dramaturgischer Schriften.
Bibliographie / Literatur	Reader zu Beginn des Semesters
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Aktive Teilnahme. Implusreferat. Hausarbeit zu einem selbst gewählten Thema.
Termine	Raum: 1 mittlerer Proberaum (PR16, nicht Seminarraum 221)
Dauer	Anzahl Wochen: 8 (Wo11-18) / Modus: 2h/Wo, Selbststudium: BA I: Wo20/21/22 Selbststudiumszeit pro Semester: ca. 50h
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden