

Technologie: Choreografie

Leftover Choreography III

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Grundstudium > Technologie
Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Hauptstudium > Technologie

Nummer und Typ	BKM-BKM-Te.17F.013 / Moduldurchführung
Modul	Technologie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Stefanie Knobel
Anzahl Teilnehmende	maximal 15
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Lust mit dem eigenen Körper zu arbeiten.
Lehrform	Workshop
Zielgruppen	Alle
Lernziele / Kompetenzen	Verknüpfung von Imagination und Bewegung, Fabulieren als Wissenspraxis verstehen, Formen des Listeneings entwickeln
Inhalte	Leftover ist etwas, das notwendig wird, nachdem ein Ereignis stattgefunden hat. Das kann z.B. ein Objekt, ein Gedanke oder eine Empfindung sein. Choreografie ist für mich eine Praxis, aus dem Imaginieren und Fabulieren von alltäglichen und komplexen Kontexten konzentrierte (Pseudo-)Wissensbereiche in der Zeit zu bauen. Wie bereits in Leftover Choreography II schaffen wir über eine Woche hinweg mit den Teilnehmenden eine geteilte Imaginationswelt, die z.B. darin bestehen kann, sich vorzustellen, Avatare in einem Videogame ohne User zu sein. Die Spiellevels, bestehend aus abstrahierten Imaginationen unserer mitgebrachten „Leftovers“, werden über Tasks (einfache Aufgaben) und Scores (zeitliche Abläufe) körperlich gemacht. Bitte einen Leftover mitbringen, den ihr als notwendig empfindet. Montag bis Freitag, jeweils 10 - 15 Uhr.
Bibliographie / Literatur	Henri Bergson: Philosophie der Dauer. (Textauswahl von Gilles Deleuze). Meiner, Hamburg. 2013.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. 80% Anwesenheitspflicht
Termine	BW 3: 08.-12.05.17
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden