

Qualifikation / "Theater und Digitalisierung / Wenn der Zuschauer zum Spieler wird"

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Bühnenbild > Vertiefen
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Dramaturgie > Vertiefen
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Regie > Vertiefen
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Schauspiel > Vertiefen
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Theaterpädagogik > Vertiefen

Nummer und Typ	MTH-MTH-VER-VLK-QUA.17H.002 / Moduldurchführung
Modul	Qualifikation / Leitende Künstler
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Gametheaterkollektiv machina eX / Réjane Dreifuss
Anzahl Teilnehmende	4 - 20
ECTS	0 Credits
Lehrform	Pflicht und Wahlpflicht / Vertiefen
Zielgruppen	RE (Pflicht), DR, BN, SC, TP
Lernziele / Kompetenzen	Kenntnis erweiterter Theaterformen und deren konkreter Praxis. Praktische Übung und Reflektion künstlerischer Arbeitsweisen im Theater.
Inhalte	<p>Internet, Blogs und Smartphones konfrontieren uns mit einer rastlosen, betriebsamen Kommunikation. Insofern ist die Interaktivität im Theater ein Ausdruck des Zeitgeistes. Man nennt es ‚site-specific Theater‘, ‚immersives Erlebnis‘, ‚interaktive Installation‘ oder ‚Game-Theater‘. Die Begriffe sind zahlreich und haben in den letzten Jahren in der Theaterlandschaft an Gewicht gewonnen. Sie beschreiben Theaterformen, bei denen der Zuschauer im Spielraum anwesend ist, wo er eigentlich kein Zuschauer mehr ist, sondern zum Spieler wird, weil seine aktive Teilnahme an der Aufführung gefordert ist.</p> <p>Wie funktioniert ein Theaterabend ohne Publikum? Wie wird ein interaktives Theaterstück geschrieben? Inszeniert? Welche Rolle übernehmen die Schauspieler? Wie interagieren die Spieler? Wo liegen die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen von dieser Art von Theater? Wie führen sie zu neuen Erkenntnissen und philosophischen Sichtweisen? Stellen sie die Essenz des Theaters in Frage?</p> <p>Diese Fragen wird im Kurs mit der Gametheatergruppe machina eX nachgegangen, im Zentrum steht dabei die praktische Arbeit der Studierenden.</p>
Bibliographie / Literatur	wird noch bekanntgegeben
Termine	15.01. – 19.01.2018
Dauer	10.00 - 18.00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Sprache	Deutsch
Bemerkung	Gegründet von acht Kulturwissenschaften Studenten in Hildesheim 2010, von Videospielen und Theater leidenschaftlich begeistert, betreibt das Kollektiv machina eX Computerspieltheater, Point 'n' Click Adventures in lebensechter

Grafik. An Stelle von Bildschirm und Tastatur treten in ihren Projekten Räume, Objekte und Menschen. Die Zuschauer wachsen zu Spielergruppen zusammen und erschliessen sich die Geschichte durch das Lösen von Rätseln. Ihre bemerkenswerten Produktionen wie 15.000 Gray (2011), Wir aber erwachen (2012), Hedge Knights (2013), Right of Passage (2014), Toxik (2015) und Lessons of Leaking (2016) wurden unter anderem im Theater Hebbel am Ufer in Berlin und im Theaterhaus Gessnerallee in Zürich aufgeführt.

Réjane Dreifuss works for the theatre department of the ZHdK and was a dramaturg and project leader at the film and theatre production company SONIMAGE (www.sonimage.ch). She worked with the author and director Igor Bauersima under the pseudonym 'Réjane Desvignes'. They wrote and staged plays and operas together, using digital technologies in their productions of Traumnovelle by Schnitzler (Theater in der Josefstadt, Vienna 2011), Teseo by Händel (Staatoper, Stuttgart 2008), Bérénice de Molière, Boulevard Sevastopol (Burgtheater Vienna 2005, 2006), Tattoo (Schauspielhaus Düsseldorf 2002), etc. Since 2014 she has been researching the influence of digitalisation on theatre, particularly focusing on the ways in which it creates new forms of ludic narratives. Réjane Dreifuss wrote her master's thesis on the topic: *Le théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles* 2016, Arts Management, ZHAW). In September 2016 she organised, together with Dieter Mersch, the symposium *Gamification: Digitale Ausrahmungen des Theaters*, which brought together prominent players from the world of 'game theatre' (Blast Theory; DifferencEngine; machina eX; Signa; extraleben, etc.).