

Campuswoche/Erkunden «Theater & Digitalisierung»

Eine Einladung zur Immersion

Angebot für

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

Nummer und Typ	MTH-MTH-ERK-CAM.18H.002 / Moduldurchführung
Modul	Campus-Kurse
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Réjane Dreifuss (Leitung), Becky Brown, Zaven Paré, Gunter Lösel, Miriam Loertscher und weitere Gäste
Zeit	Mo 24. September 2018 bis Fr 28. September 2018 24.9.2018-28.9.2018, ganztags
Ort	Zürich
Anzahl Teilnehmende	5 - 56
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Englisch/Deutsch/Französisch
Zielgruppen	MA Theater
Lernziele / Kompetenzen	- Vernetzen und Kennenlernen der MA-Campus-Theaterstudierenden
Inhalte	Parallel zu den anderen Kunstformen haben sich im 20. Jahrhundert die Theaterschaffenden an die Dekonstruktion des klassischen Theaters gemacht. Die Trennlinie zwischen dem Schauspieler und der Figur, dem Zuschauerraum und der Bühne, der Realität und der Fiktion wurde immer mehr in Frage gestellt. Heute eröffnen die digitalen Techno-logien weitere Experimentiermöglichkeiten in formaler, aber auch inhaltlicher Hinsicht. Welche Auswirkungen können die digitalen Technologien auf Theaterformen haben? Was sind die Trends, welche eine mögliche "Zukunft des Theaters" erahnen lassen? Auf Grund dessen stellt sich auch die Frage, wie diese neuen Theaterformen die Inhalte beeinflussen und bestimmen und zu neuen Erkenntnissen und philosophischen Sichtweisen führen.
Bibliographie / Literatur	Biggin, Rose (2017), Immersive Theater and Audience Experience. Space, Game and Story in the work of Punck-drunk. Palgrave Macmillan.
Termine	24.9.2018-28.9.2018
Dauer	ganztags
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Sprache	Englisch
Bemerkung	Becky Brown is a Creative Producer and Show Manager based in London. She has worked internationally in the United States, the Netherlands, Belgium and Italy. Becky is committed to finding new ways to tell stories in non-traditional theatre spaces. Her immersive theatre credits include work at The Tower of London, The

Crystal Maze, Boomtown Fair, and VAULT Festival, and for clients such as Gideon Reeling, ITV, Harvey Nichols, and EA Games.

Becky co-runs SPECIFIQ and has created numerous events or productions in sites across the UK, including the National Theatre, the National Maritime Museum, Tower Bridge, The Actor's Church in Covent Garden, The Vaults, Newton Park, Harrow School and many more. With SPECIFIQ, she began The Gunpowder Plot, a network for the interactive and immersive industries and Take My Hand, a workshop series offering students and professionals the opportunity to participate in hands-on workshops with leading industry specialists.

Zaven Paré is a French new media artist. In 1988, he created his first inflate structure for the set design of the chore-ographer Marie Chouinard, for the Olympics Arts Festival of Calgary, and started working for Edouard Lock. He drew the circular video projection screens for the 1990 David Bowie tour and designed a sound installation for Mauricio Kagel in 1992 at the Museum of Contemporary Art of Montreal. In 1998 he designed a double slope floor for the set design of Don Giovanni at the Opéra Bastille. In 1996, Zaven Paré designed his first Electronic Marionette from a source of video retro-projection in Canada, followed in 1999 by the digital version (digital puppet-ry with electronic guidance), controlled with a keyboard, for the show which he directed at the Cotsen Center for Puppetry of CalArts (California Institute of the Arts). In 2002, he projected the analogic version of his electronic mari-onette, controlled by voice, this time for the theater director Valère Novarina at the Festival d'Avignon.

Based in Brazil, Zaven Paré works now as a researcher in addition to his teaching career. Currently he is a postdoc-toral fellow in "interaction design" at the Escola Superior de Design Industrial/Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ESDI/UERJ), where he builds upon other fellowships he has held in engineering, notably in robotics in the Intelligent Robotics Laboratory of Professor Hiroshi Ishiguro at Osaka University. Some of his honors include French American Fund for Performing Arts Laureate at the California Institute for the Arts (CalArts), Villa Kujoyama Laureate and the Japan Society for Promotion of Science (JSPS) Laureate. He is the author of L'âge d'or de la robotique Ja-ponaise (Paris: Les Belles Lettres, 2016).

Gunter Lösel, Dr., leitet den Forschungsschwerpunkt Performative Praxis an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK). Nach einem Studium der Psychologie hat er in Theaterwissenschaft über das Thema Improvisation pro-moviert und hierzu mehrere Bücher veröffentlicht. Er beschäftigt sich sowohl praktisch als auch forschend mit den Themen Spontaneität, Interaktivität und kollaborative Kreativität. Als Wissenschaftler ist er derzeit Projektleiter des SNF geförderten Projekts «Research Video» und Gesuchsteller des Projekts «Chatbots Onstage». Seit 2015 organisiert und kuratiert er die «Research Academy» am DDK, wo er einen experimentierenden Zugang zu künstlerischer Forschung entwickelt. Er bringt Erfahrungen in der interdisziplinären Forschung und wissenschaftstheoretische Grundlagen mit.