HKB / "Theater knutscht Computerspiel: Dramaturgie und Gamedesign im Gametheater"

Kursangebot der Partnerschulen HKB

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Bühnenbild > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Dramaturgie > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Regie > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Schauspiel > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Theaterpädagogik > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Partnerschulen > HKB, Hochschule der Künste Bern

Nummer und Typ	MTH-MTH-WPM-05.19F.001 / Moduldurchführung
Modul	Master-Campus-Theater-CH 05 ECTS
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Leitung: Wolfram Heberle Dozierende: Mathias Prinz, Yves Regenass (machina eX)
Ort	Bern
Anzahl Teilnehmende	5 - 12
ECTS	5 Credits
Zielgruppen	Alle
Lernziele / Kompetenzen	- Ziel ist es, neben unterschiedlichen methodischen Herangehensweisen an das Gametheater zentrale Begriffe dieses Arbeitsumfeldes kennen zu lernen - Es sollen neue Prinzipien des Probens erfahren werden, etwa wie das „Tinkern“ und die „Iteration“ neue Prozesse im Theater gestalten - Die komplexen Mechaniken des Gametheaters sollen praktisch erfahren und theoretisch reflektiert werden - Die Teilnehmer*innen sollen nach dem Kurs über ein erweitertes Verständnis zu partizipativen und interaktiven Theaterformen verfügen
Inhalte	Interaktivität prägt seit vielen Jahren die Entwicklung von Theaterformaten und hat in den letzten Jahren an Gewicht gewonnen. Als Experimentierfeld untersucht sie das Verhältnis der Zuschauer*innen zum Aufführungsereignis und beleuchtet dabei vor allem deren aktive Teilnahme. Stichworte der Stunde lauten Partizipation, interaktive Installation, Immersion und Gametheater. Mit letzterem beschäftigt sich das Theater-Medien-Kollektiv machina eX seit einigen Jahren und entwirft spielbare Theaterstücke, die sich von Computerspieldramaturgien inspirieren lassen. Durch die Verwendung von Technik entstehen komplexe Inszenierungen, die sich durch dislineare Erzähl-, Rätsel- und Entscheidungsmöglichkeiten auszeichnen. Gamedesign wird zu einer wichtigen dramaturgischen Komponente und die Konzeption dieses Designs wird zum zentralen Anteil eines spezifischen Probenprozesses.

Wie funktioniert ein Theaterabend mit Spieler*innen statt Zuschauenden? Wie wird ein interaktives Theaterstück geschrieben? Inszeniert? Welche Rolle übernehmen die Schauspieler? Wie verändert sich die Dramaturgie der Stücke? Welche Technik (Soft- und Hardware) kann für den interaktiven Aufbau genutzt werden? Wo liegen die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen von dieser Art von Theater? Wie führen sie zu neuen Erkenntnissen und philosophischen Sichtweisen? Was ist das Politische an dieser Produktionsweise?

Diesen Fragen wird der Kurs nachgehen, im Zentrum steht dabei die praktische Arbeit der Studierenden. Wir
setzten uns mit Gamedesign auseinander, entwickeln Minigames und theatrale Spiele. Wir analysieren
ausgewählte Arbeiten von machina eX und entwickeln ein Verständnis für die Dramaturgie dieser Spiele. Wir
bauen Live-Action-Remote-Games und erproben Darstellungsweisen im Gametheater. Wir lernen Soft- und
Hardware kennen, die sich für den Einsatz in interaktiven Theaterformaten anbietet. Wir spielen Computerspiele und lassen uns von ihnen inspirieren.

Gegründet von acht Studenten der Kulturwissenschaften in Hildesheim 2010 und von Videospielen und
Theater leidenschaftlich begeistert, betreibt das Kollektiv machina eX Computerspieltheater und 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.

Termine	19.-23.03. und 26.-29.03.2019 Präsentation: 29.03.2019
Dauer	10.15-17.15 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Sprache	Englisch
Bemerkung	Mathias Prinz ist Sounddesigner, Fotograf und Literaturwissenschaftler. Er studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim. Gemeinsam mit machina eX entwirft er seit 2010 Computerspiele im lebensechten Raum. Bei machina eX übernimmt er Aufgaben in Sachen Musik-Hörspiel-Sounddesign, aber auch Dramaturgie-Gamedesign sowie Organisation und Produktion. Neben seinen Tätigkeiten im Theater arbeitet er an freien fotografischen Projekten und literaturwissenschaftlichen Arbeiten. Yves Regenass ist Dramaturg, Performer und Kulturwissenschaftler. Er ist Gründungsmitglied von machina eX und arbeitete von 2013 bis 2017 ausserdem als Programmdramaturg am ROXY Birsfelden, wo er zahlreiche Produktionen im Bereich von Theater, Performance und Tanz begleitete. Als freischaffender Performer, Tanz- und Theaterdramaturg realisierte er Produktionen diverser Gruppen, darunter Trickster-P, yuri500, vorschlag:hammer, das morphologische Institut und Thom Truong. Seit einigen Jahren lehrt er außerdem zum Thema Spiele im Theater an der Bundesakademie für kulturelle Bildung in Wolfenbüttel.