

## Eyes of Eliza - ERWEITERN/PROBIEREN\_(SC)

Elisa Plüss ist angefragt. Je nach Schauspielhaus-Spielplan und Verfügbarkeit wird unter Umständen ein anderes Ensemblemitglied bei unseren Versuchen dabei sein.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Dramaturgie > Level 2 (2./3./4. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Dramaturgie > Level 3 (5./6. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Regie > Level 2 (2./3./4. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Regie > Level 3 (5./6. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Schauspiel > Level 2 (2./3./4. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Schauspiel > Level 3 (5./6. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Szenografie > Level 3 (5./6. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Theaterpädagogik > Level 2 (2./3./4. Semester) > Wahl  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Theaterpädagogik > Level 3 (5./6. Semester) > Wahlpflicht  
 Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Bühnenbild > Level 2 (2./3./4./5./6. Semester) > Wahl

Nummer und Typ	BTH-BTH-L-0021.19F.014 / Moduldurchführung
Modul	Modulvorlage VSC/VTP/VRE/VDR_2
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Leitung: Prof. Anton Rey (AR), Gastdozierende: Elisa Plüss & Schauspieler*innen vom Schauspielhaus Zürich sowie IPF: Martin Fröhlich, Miriam Lörtscher, Gunter Lösel, Corinne Soland
Anzahl Teilnehmende	2 - 20
ECTS	2 Credits
Lehrform	Workshop
Zielgruppen	L3.2 VSC (2/8)
	Wahlmöglichkeit (CR12): L2 VSC / L2 VTP / L2 VRE / L2 VDR / L2 VBN L3 VTP / L3 VRE / L3 VDR / L3 VSZ
Lernziele / Kompetenzen	Kenntnisse in Techniken des virtuellen Maskenspiels, Motion-tracking, Face-tracking, Real-Time Avatarisierung. Das Modul überprüft Möglichkeiten der Interaktion, Immersion und Identifikation mit aktuellen Entwicklungen und Techniken. Im Austausch mit Schauspielenden und verschiedenen Forschungsgruppen aus den Bereichen Theater, Film, Game Design u.w. der ZHdK werden traditionelle Spieltechniken mit jüngsten Entwicklungen der Digitalisierung, des VR-Spiels, der Film- und Technologiebranche zusammengeführt.
Inhalte	1966 entwickelt Joseph Weizenbaum ein Computerprogramm ELIZA, das verschiedene Gesprächspartner zu simulieren imstande war. Die Entwicklung von künstlichen Intelligenzen, Avataren und Chatbots ist seither massiv gewachsen und hat zuerst im Film, in jüngster Zeit auch auf Bühnen Einzug gehalten. Was bedeutet dies für die Schauspielenden von morgen? Was bleibt vom Spiel einer Person in der digitalen Maske, wie agieren wir im virtuellen Raum, wie bespiele ich meinen eigenen Avatar? Haben die Erkenntnisse aus den Forschungsprojekten „Actor & Avatar“, „Chatbots on Stage“, „Virtually Real“ u.a. Auswirkungen auf die Lehre? Das Modul bietet die Möglichkeit, praxisbasierte Forschung aus erster Hand kennenzulernen und explorativ daran teilzunehmen.
Bibliographie / Literatur	Aktuelle Programme wie facerig, MSQRD, faceshift, face2face u.a. Weitere Literatur wird rechtzeitig zu Beginn der LV bekanntgegeben.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	gem. Angaben der/des Modulverantwortlichen
Termine	Raum: Immersive Arts Space, Toni
Dauer	Anzahl Wochen: 1 (FS: Wo:17) / Modus: total 4x6h/Wo_Di/Mi/Do/Fr, jeweils 10.30-13.30h + 16.30-19.30h Selbststudiumszeit pro Semester: ca.
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Aufgrund des technischen Aufwandes werden einzelne Termine rechtzeitig mit den Studierenden auch ausserhalb der Vormittags- und Nachmittagsschiene vereinbart!