DIG / Theorie und Programmatik Darstellender Künste_VDR

Blockstruktur: 2

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Dramaturgie > Level 1 (1. Semester) > Pflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Dramaturgie > Level 2 (2./3./4. Semester) > Level 2
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 > Theaterpädagogik > Level 2 (2./3./4. Semester) > Wahl
Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Theaterpädagogik > Level 3 (5./6. Semester) > Wahl
Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Bühnenbild > Level 2 (2./3./4./5./6. Semester) > Wahl

Nummer und Typ	BTH-VDR-L-30111.20H.001 / Moduldurchführung
Modul	Theorie und Programmatik Darstellender Künste
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Prof.Dr. Jochen Kiefer (JK)
Anzahl Teilnehmende	3 - 15
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar und Übung
Zielgruppen	L1 VDR (Pflicht) L2 VDR Wahlmöglichkeit: L2 VTP / L2 VRE / L2 VBN L3 VTP / L3 VRE / L3 VDR
Lernziele / Kompetenzen	Grundlegende Kompetenzen in Diskursanalyse. Eigenständiges Scheiben einer ein Thema und eine Fragestellung reflektierenden Arbeit. Theater- und medienprogrammatische Diskurse der Gegenwart kennen, kritisch reflektieren und auf dramaturgische Fragen des Konzipierens und Kontextualisierens anwenden.
Inhalte	Spiele, Spielregeln und Möglichkeitsräume als Konstellationen des Gegenwartstheaters. Die Begriffe des Spiels und des Spielens erscheinen in Theater und Performance als so selbstverständlich und grundlegend, dass sie in der Praxis kaum hinterfragt werden und deshalb häufig übersehen wird, dass es sich um ein komplexes Feld und um eine unüberschaubare Vielfalt an kulturellen Praktiken, Konstellationen und Diskursen handelt, welche auch das Theater in besonderer Weise - und über die im Augenblick besonders sichtbaren Formate der gamification hinaus - geprägt haben. Dieses Feld zu reflektieren und teils zu sondieren, um sich dadurch für die Entwicklung von Spielregeln für Perfomances und Theater anregen zu lassen, verspricht für die Konzeption und Analyse von Inszenierungen, Dramaturgien und narrativen Räumen besonders produktiv zu sein. In Seminar und Übungen schauen wir uns ausgewählte Beispiele von Theaterperformances an, die erkennbar mit Spielregeln operieren (Forced Entertainment, She She Pop u.a.) sowie Theatertexte der klassischen und jüngeren Moderne (Absurde, Pirandello, Handke u.a.), die sich Spiele nennen bzw. sich als solche verstehen. Aus der Analyse der hier zugrindeliegenden impliziten und

	expliziten Spiele entwickeln wir Dispositive und Skripte, die sich auf die Bearbeitung von szenischem Material bzw. performative Spielregeln anwenden lassen. Dabei lassen wir uns auch von theatralen Techniken anregen, die man als Spielstrategien verstehen kann: von Montage, Verfremdung/ Transformation und Improvisation. Vor einem kulturwissenschaftlichen Hintergrund kontextualisieren wir einen tradierten Spielbegriff darüber hinaus aus anthroplogischer ("Homo ludens" von J. Huizinga) und dramaturgischer Sicht (F. Schiller: "Über die ästhetische Erziehung des Menschen" und B. Brecht: "Der Messingkauf") , - vor allem in Auseinandersetzung mit deren Rezeption und Kritik in der Gegenwart. Insbesondere werden uns hier die Paradoxien von Ordnung und Freiheit, von Spiel-Regel und Möglichkeitsraum, von Autonomie und gesellschaftlicher Bedingung interessieren. Das Verfassen einer Hausarbeit zu einem selbst gewählten Thema, das von inszenatorischen, räumlichen und/oder dramaturgischen Interessen und sich daran anschliessenden Fragestellungen ausgeht, ist Teil des Seminars. Alternativ können performative Spiele entwickelt werden, die in einer verkürzten Hausarbeit ihre Entwicklung reflektieren.
Bibliographie / Literatur	Reader wird zum Anfang des HS20 zur Verfügung gestellt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	gem. Angaben der/des Modulverantwortlichen
Termine	Raum: Projektraum 1 (K1)_GA 13-221 oder 1 mittlerer Proberaum (Tische, Stühle, Beamer, Flipchart) oder Proberaum15
Dauer	Anzahl Wochen: 6 (HS: Wo:44-49) / Modus: 2x3h/Wo_Mo/Mi, jeweils 10.30-13.30h Selbststudiumszeit pro Semester: ca. 30h
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden