

LOC / Zwei Welten – Mensch-Computer-Interaktion in den performativen Künsten

Praxisfeld RE: Technische Vertiefung
Praxisfeld BN: Kooperationsmodul mit Regie
Praxisfeld DR: Dramaturgien der Digitalität

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Bühnenbild > Praxisfeld
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Dramaturgie > Praxisfeld
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Regie > Praxisfeld

Nummer und Typ	MTH-MTH-PM-02.21F.002 / Moduldurchführung
Modul	Praxisfeld 02 ECTS
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Robert Lässig, Luca Magni
Anzahl Teilnehmende	5 - 12
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Eigener Laptop
Zielgruppen	MA RE, BN, DR
Inhalte	Wir beschäftigen uns in diesem Kurs mit der Interaktion sowohl zwischen Menschen und Bühnentechnik als auch zwischen Bühnentechnik und Bühnentechnik. Als Zwischenstück dient uns in diesem Fall ein Arduino, ein kleiner Computer in der Größe einer Chipkarte. Im Kurs geht es darum Sensoren mit bühnentechnischen Mitteln zu verbinden sowie die Ausgabemöglichkeiten der Mikrocontroller zu nutzen, sei es mit LEDs, Motoren oder einer Ballwurfmaschine. Ziel ist es außerdem Ideen zu entwickeln und umzusetzen, die diese Tools performativ zum Einsatz bringen. Der Kurs dient als Überblicks- und Crashkurs zu den wichtigsten Kenntnissen und Fertigkeiten, die bei der Arbeit mit Elektronik und interaktiven Elementen auf der Bühne gefragt sind – wir konzentrieren uns dabei auf die Programmierung der Arduinos und deren Einbindung in konventionelle Bühnentechniksoftware. Die elektronische Komponente wird durch Nutzung des Rapid Prototyping Systems Grove auf ein Minimum reduziert. Im Selbststudium geht es darum dieses Wissen für die Entwicklung performativer Settings zu nutzen, sei es als Spiel, Szene oder Installation.
Termine	KW14 (06.-09.04.2021) ohne Ostermontag (05.04.2021)
Dauer	10.00h - 18.00h / Kontaktstunden
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Sprache	Deutsch
Bemerkung	Robert Lässig studierte Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen, absolvierte Gastsemester in Bühnenbild an der HfG Offenbach, in Regie an der ZHdK Zürich sowie Informatik an der THM Gießen. Ein Schwerpunkt seiner Arbeit liegt heute in der Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Digitalität und Theater. Er forscht zur Anwendung maschinellen Lernens im Objekttheater und zur Performativität von Algorithmen. Im performativen und theatralen Kontext arbeitet er als Licht-, Video- und Interaction Designer, mit Sensoren, Lötkolben, Microcontrollern und

Sourcecode. Robert Läßig war an Produktionen bei der Prague Quadrennial und den Treibstoff Theatertagen beteiligt, zuletzt arbeitete er mit dem Komponisten Martin Grütter, der Regisseurin Andrea Moses sowie als Roboter Operator für Uncanny Valley von Rimini Protokoll.

Luca Magni ist Komponist für Film, Game, Theater und Media. Zur Zeit ist er Assistent im Fellowship-Programm 3. Zyklus der ZHdK am Institute for Performing Arts and Film am Departement Darstellende Künste und Film.