Labor: Gamedesign und Theater_VTP

Blockstruktur: 3
Wahlmodul MA TP

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Theaterpädagogik > Level 3 (5./6. Semester) > Level 3
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Theaterpädagogik > Praxisfeld

Nummer und Typ	FTH-BTH-VTP-L-505.21H.002_(MTH/BTH) / Moduldurchführung
Modul	Labor: NN_VTP
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Yves Regenass (YR)
Anzahl Teilnehmende	4 - 13
ECTS	2 Credits
Lehrform	Labor/Seminar/Workshop
Zielgruppen	<=L3 VTP Wahlmöglichkeit: MA TP (total 4 Plätze)
Lernziele / Kompetenzen	Dramaturgien von digitalen Games kennen lernen und ihre Spezifika im Übertrag auf Theaterbühnen beschreiben wissen. Bildungspotenziale von Game-Entwicklungen mit Spielenden erkennen können. Eigene Gametheater-Settings entwickeln.
Inhalte	********** ZZZZschhhsss. Digitalität schliess Theater kurz ********** Gametheater hat sich seit einigen Jahren auf den Theaterbühnen solide etabliert. Dem Phänomen gelingt es immer wieder aufzuweisen, welches Potential sich aus den auf Interaktion und Partizipation basierenden neuen Dramaturgien ergibt, welche konstitutive Rolle der Verwendung von Technik beim Erschaffen dieser Erfahrungswelten zukommt und wie sich die Rolle der nun aktivierten Zuschauer*innen hin zu Empowermentprozessen erweitert. Was bedeutet dies nun aber in theaterpädagogischer Hinsicht? Welche Chancen ergeben sich, wenn die Entwicklung von Games zum Erfahrungsraum für nicht-professionelle Spielentwickler*innen wird? In diesem Labor begeben wir uns selbst in die Rolle der Ausprobierenden und spüren der Frage doppelt nach: theoretisch und praktisch. Welche Bildungsmomente gehen aus der Arbeit mit digitalen Formen im Übertrag auf die Theaterbühne und der damit verbundenen prozeduralen Rhetorik dieser Games hervor? Wie verändert sich das Theater nicht nur als Gegenstand, sondern auch die Arbeitsweisen, Prinzipien und ihre künstlerisch-pädagogische Dimension? Im Zentrum des Labors stehen dabei drei verschiedene Herangehensweisen: Wir analysieren und durchdringen einige Arbeiten der Medien-Theater-Gruppe machina eX und statten uns mit einem theoretischen Rüstzeug zum Thema Game-Theater aus. Wir erforschen das Gamedesign im Theater und erproben in Übungen unterschiedliche mediale Settings. Wir entwickeln eigenständige Projektideen und versuchen dabei die neu gewonnen theaterpädagogischen Erkenntnisse einfliessen zu lassen. Ziel ist es am Ende des Labors einige testfertige Gametheater-Prototypen zu haben, die uns Aufschluss auf die gestellten Fragen geben.

	Kurzbiografie: Yves Regenass (Dramaturgie, Performance, Regie) hat an der Universität Hildesheim Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis studiert und ist Gründungsmitglied der Medien-Theater-Gruppe machina eX, mit welcher er zahlreiche Produktionen in und ausserhalb Europas realisierte. Von 2013 bis 2017 arbeitete er als Programmdramaturg am ROXY Birsfelden (CH), wo er zahlreiche Produktionen im Bereich Theater, Performance und Tanz begleitete. Seit einigen Jahren lehrt er zum Thema Spiele im Theater etwa an der Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel, der Hochschule der Künste in Bern und an vielen weiteren Orten. Mit machina eX hat Yves Regenass den Georg-Tabori-Preis gewonnen, Projekte von ihm wurden u.a. zum Impulse Festival, Theater der Welt und dem Schweizer Theatertreffen eingeladen.
Bibliographie / Literatur	Ausgewählte Aufsätze werden während des Unterrichts abgegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	gem. Angaben der/des Modulverantwortlichen
Termine	Raum: 1 grosser Proberaum Gessnerallee
Dauer	Anzahl Wochen: 2 (HS: Wo:50/51) / Modus: Block-Unterricht_Mo-Fr, jeweils 10.30-16.30h inkl. Pausen Selbststudiumszeit pro Semester: ca. 20h
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden