Musik auf der Bühne

Blockstruktur: 1

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 > Theaterpädagogik > Level 2 (2./3./4. Semester) > Level 2
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-BTH-L-0021.22F.017_VTP / Moduldurchführung
Modul	Modulvorlage VSC/VTP/VRE/VDR_2
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Andi Peter (AP)
Anzahl Teilnehmende	4 - 11
ECTS	2 Credits
Lehrform	Workshop, Übungen
Zielgruppen	L2 VTP Wahlmöglichkeit: L2 VSC / L2 VRE / L2 VDR / L2 VBN L3 VSC / L3 VTP / L3 VRE / L3 VDR
Lernziele / Kompetenzen	Musik als eigenständiges Erzählmittel auf der Bühne einsetzen wissen. Sich ein rezeptives Grundlagenvokabular darüber wie Körper, Raum und Musik auf der Bühne interagieren, aneignen. Eigene künstlerische Konzeptionen mittels einfacher technischer Lösungen umsetzen wissen.
Inhalte	Wir experimentieren mit einfachsten technischen Hilfsmitteln (Handys, Mikrophonen, Boombox, usw.) und suchen nach verspielten Anwendungen auf der Bühne. Wir schauen uns Theaterstücke an und analysieren zusammen den Einsatz von Musik, Geräuschen und Sounds. Wie verändert sich die Atmosphäre des Raumes, wenn Musik aus einer grossen Anlage erklingt oder direkt aus einem Handy, das in der Hosentasche einer Person steckt? Wie verändert sich die Stimmung oder die Temperatur durch Musik? Wo hört Musik auf und wo fängt das Geräusch an? Was passiert mit einem leeren Bühnenraum durch unterschiedliche Platzierungen von Klangquellen? Wie schaffe ich es als Spieler:in mit Musik in Dialog zu treten, ohne dass die Musik nur ein beliebiges Beigemüse ist? Wie arbeite ich mit dem was ich an (begrenztem) musikalischem Können mitbringe? Wie setze ich mein Instrument oder meine Stimme ein, um einfachste Musik zu erzeugen? Was gibt es für Apps, die mir das Abspielen und Bearbeiten von Musik, Ton oder

	Geräuschschnipseln vereinfachen und gleichzeitig neue spielerische Möglichkeiten eröffnen? Diesen Fragen werden wir durch praktisches Ausprobieren und Reflektieren auf den Grund gehen. Biografie Andi Peter: 2005 Ausbildung zum Jazzsänger an der ZHDK Zürich. Seither als Sänger und Multiinstrumentalist in verschiedenen Projekten und Formationen tätig (ua. Sänger, Texter und Komponist der Band «Kabel» // seit 2004 Mitglied der Kindertheatergruppe «Fallalpha» www.fallalpha.ch (jährlich eine neue Produktion). Aktuell spielt und musiziert Andi Peter in folgenden Projekten:? - Am Theater St. Gallen in «Endstation Sehnsucht», Regie: Jonas Knecht. - Musik für «Dornrösli Bockt», Regie Jonas Knecht.? - Songs, musikalische Leitung, «Verrücktes Blut», Regie: Anja Horst. - Kindertheatergruppe Fallalpha in «Schoggiläbe», Regie: Sascha Flocken und «Dickhäuter», Regie: Brigitta Soraperra.? - Mit der Theatergruppe Dritter Frühling in «Tanzmarathon», Regie Roger Nydegger. - In «Block 47C» einem Konzert für Kinder, Wettstein-Peter Produktionen. Regie: Andi Peter
Leistungsnachweis / Testatanforderung	gem. Angaben der/des Modulverantwortlichen
Termine	Raum: 1 grosser Proberaum
Dauer	Anzahl Wochen: 6 (FS: Wo:8-13) / Modus: Wo8: Fr, Wo9: Mo/Mi/Fr, Wo10-12: Mo/Mi, Wo13: Mo/Fr, jeweils 15-18h + 1-2 Aufführungsbesuch nach Ansage Selbststudiumszeit pro Wo: 6h
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	- Theaterbesuche (1-2): Selbstbeteiligung von Fr. 5.- - Kosten Apps: max. Fr. 30.-