

BRAIN ATTACK 3 Raumtheorie

Blockstruktur: 1 / 2

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Bühnenbild > Level 2 (2./3./4./5./6. Semester) > Level 2

Nummer und Typ BTH-VBN-L-0011.22H.001 / Moduldurchführung

Modul Modulvorlage VBN_2 - (best.)

Veranstalter Departement Darstellende Künste und Film

Leitung Steffen Hägele, Céline Bessire, Matthias Winter

Zeit Fr 2. Dezember 2022

Anzahl Teilnehmende 5 - 10

ECTS 2 Credits

Lehrform Seminar / Workshop

Zielgruppen L2 VBN

Lernziele / Kompetenzen Das Seminar regt zu einer produktiven Auseinandersetzung mit «Raum» im weitesten Sinn an. Die Teilnehmer*innen erhalten einen Überblick über die Genese der Raumtheorie, um in der Vielzahl umgangssprachlicher Raumbegriffe präzise Kategorien zur Raumwahrnehmung und -beschreibung und ein anwendbares Vokabular als Gestaltende zu erwerben, mit dem Ziel einer Raumpraxis. Die Student*innen lernen die raumbildenden Elemente zielgerichtet zu manipulieren – in sämtlichen zur Verfügung stehenden Sphären: real-dinglich, virtuell und symbolisch. Das Seminar propagiert eine reflektierte, ressourcenbewusste und zugleich enthusiastische Gestaltung des «theatralen Raums» und darüber hinaus.

Inhalte Raumtheorie.

Als Bühnenbildner*innen und Architekt*innen stehen wir vor einem Paradox: Raum als nicht-dingliche Materie gestalterisch zu bearbeiten. Wie (be-)greifen wir das nicht greifbare? Wie manipulieren wir das nicht dingliche? Diese Fragen öffnen ein Feld zahlloser Theorien, die seit der Antike mit «Raum» als existentielles Problem ringen und sich in der jüngeren Geschichte zunehmend verästeln. In einem Streifzug wird diese historische Manigfaltigkeit aufgerollt: Vom Kosmos, über den euklidisch-kartesischen Anschauungsraum, den relationalen Raum und der Raum-Zeit, den Spatial Turn bis zum virtuellen Raum – mit Fokus auf für die Gestaltungspraxis wirkmächtige Beschreibungen. Im Zentrum steht die Auffassung, dass nicht der Raum als solcher bearbeitet werden kann, sondern ausschliesslich die raumkonstituierenden Elemente: Grenzen und Schwellen, deren Beschaffenheiten, die zeitliche Verteilung von Akteuren, in Kenntnis der Eigenarten der menschlichen Wahrnehmung und Psychologie. Prägend für die Raumwirkung ist der zielgerichtete Einsatz der Mittel. Deren Beschreibung geschieht unter Zuhilfenahme einer aktualisierten Form Wölflins dialektischer Begriffspaare aus «Kunstgeschichtliche Grundbegriffe». Nicht als stilistische sondern als qualitative Kategorisierung. «Raum» ist begrifflich zurückzuführen auf «Roden» und hat somit eine territoriale Bindung, als Ausgangspunkt einer Ausbreitung. In Abgrenzung hiervon leitet sich «Espace» vom lateinischen «spatium» ab, was eine Zwischen-Räumlichkeit umschreibt – und die etymologische Herkunft von «Spazieren» ist. Diesem zugespitzten Gegensatzpaar «Raum / Espace» folgend ist das Seminar zum einen

in der ZHdK als Basis verortet, zum anderen erschliessen wir uns die Umwelt spazierend. Es überlagern sich mentale Projektionen im Diskurs, virtuelle Interaktion und physische Erlebnisse bei Site-visits und Begegnungen.

“Where I create, there I am true.” Rainer Maria Rilke

Im Workshop-Teil schaffen wir eine 1:1-Intervention, die Aspekte der aufgeworfenen Raumprobleme physisch-real, virtuell und/oder symbolisch erfahrbar macht, im Sinne einer gemeinsamen Verdichtung der thematisierten Aspekte des Räumlichen.

Leistungsnachweis / Testatanforderung	gem. Angaben der/des Modulverantwortlichen
Termine	Raum: Bühnenbildatelier & Projektraum / in Wo 40-46 gleiche Raum wie Modulanlass Glue Attack
Dauer	Anzahl Wochen: 9 (HS: Wo:40-48) / Modus: jeweils Mo. 4 Lektionen von 10:30 Uhr - 15:30 Uhr Selbststudiumszeit pro Semester: ca. 30
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	Den vielschichtigen Erscheinungsformen von «Raum» geschuldet, kommen in der Durchführung des Seminars sowohl Theorie- und Praxisanteile zum Zug.