

HKB / Blenden und Blinde. Zu den Gesetzen des Bildes

Campus Wahlmodul / Master Class / Kursangebot der Partnerschule (HKB)

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Bühnenbild > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Dramaturgie > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Regie > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Schauspiel > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Theaterpädagogik > Wahlpflicht
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Partnerschulen > HKB, Hochschule der Künste Bern

Nummer und Typ	MTH-MTH-WPM-02.22H.001 / Moduldurchführung
Modul	Master-Campus-Theater-CH 02 ECTS
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Ralf Samens
Ort	Zikadenweg 35 , Bern
Anzahl Teilnehmende	5 - 15
ECTS	2 Credits
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden sind in der Lage, Bilder (Malerei, Photographie, Film) hinsichtlich ihrer gestalterischen Gesetzmässigkeiten zu analysieren. Sie sind fähig, diese Gesetzmässigkeiten auf den Raum zu übertragen.
Inhalte	Der Workshop befasst sich auf praktische Weise mit der Analyse von Bildern. Durch genaues Hinsehen werden Gesetzmässigkeiten sichtbar gemacht und auf den dreidimensionalen Raum übertragen.
Termine	20.-23.09.2022 (unterschiedliche Zeiten beachten)
Dauer	20.+21.09.2022: 13:30h - 19:30h 22.+23.09.2022: 10:30h - 17:30h
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Sprache	Deutsch und Englisch
Bemerkung	Ralf Samens ist Bildender Künstler und beschreibt den Inhalt seines Kurses wie folgt: „Es gehört zu den grösseren Missverständnissen - und derer sind viele-, dass "die Ästhetik", "das Schöne" oder "die Harmonie" dem Geschmack unterliegen. Als wenn stark gesalzenes Wasser nicht Salzwasser wäre. Als seien Oben und Unten, Rinks und Lechts Kategorien der Metaphysiker. Als sei eine Abbildung ein Bild. Durch die Analyse von Malereien verschiedener Epochen, Photographien und Filmsequenzen werden die Gesetzmässigkeiten des Bildhaften untersucht. Begleitet und umgesetzt wird dies durch das Erstellen von "Lebenden Bildern", d.h. man selbst und seine Mitspieler entwickeln ein Bild im realen Raum, das variiert und moduliert wird. "Die Bühne" als dreidimensionales, bzw. vierdimensionales (Einbezug der Zeit) Bild. Nachdem wir mehrere Male gegen die Wand gefahren sind, werden alle den Unterschied zwischen Oben und Unten verstanden haben.“