

## Das Digitale im Theater vs. das Theater im Digitalen

Praxisfeld DR: Dramaturgie der Digitalität & Aufführungsanalyse  
Praxisfeld BN, RE, SC, TP: Wahl

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Bühnenbild > Wahl  
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Dramaturgie > Praxisfeld  
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Regie > Wahl  
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Schauspiel > Wahl  
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Theaterpädagogik > Wahl

Nummer und Typ	MTH-MTH-PM-02.22H.017 / Moduldurchführung
Modul	Praxisfeld 02 ECTS
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Harald Wolff, NN
Anzahl Teilnehmende	3 - 12
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	MA Dramaturgie, MA Theater
Lernziele / Kompetenzen	Kennenlernen der Vielfalt digitaler Theaterformen, Auseinandersetzung mit der Begriffsbildung von "Digitalem Theater", Digitale Prozesse erarbeiten können für das Theater mit digitalen Tools
Inhalte	<p>Was kann als digitales Theater verstanden werden, was kann es sein und welche Rückwirkungen kann Digitalität auf das Dispositiv Theater haben? Während Harald Wolff digitales Theater vor allem als Organisation von Begegnungen im digitalen Raum begreift, beschäftigt sich Luis Krawen mit dem Erschließen neuer Ausdrucksformen im analogen Theater durch digitale Arbeitsprozesse. Beide Perspektiven, die der dramaturgischen Vermittlungsarbeit im digitalen Raum, und die der Erarbeitung digitaler Bildwelten werden in diesem Workshop aufeinander bezogen.</p> <p>Wir werden die große Bandbreite digitalen Theaterschaffens vorstellen und diskutieren sowie eigene Standpunkte in diesem Spektrum entwickeln. Aus den jeweiligen Zugängen zum Digitalen im Theater können auch erste praktische Umsetzungen entstehen.</p>
Bibliographie / Literatur	<p>Judith Ackermann: Spielformen digitalen Theaters, auf <a href="https://dramaturgische-gesellschaft.de/blog/1005/">https://dramaturgische-gesellschaft.de/blog/1005/</a>, 2021</p> <p>Judith Ackermann, Benjamin Egger (Hg): Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und kultureller Bildung. Springer VS, Wiesbaden, 2021</p> <p>Alfie Bown: Playstation Dreamworld, Polity, Hong Kong 2017 <a href="https://www.wiley.com/en-us/The+PlayStation+Dreamworld-p-9781509518029">https://www.wiley.com/en-us/The+PlayStation+Dreamworld-p-9781509518029</a></p> <p>Dagmar Fink, Cyborg werden. Möglichkeitshorizonte in feministischen Theorien und Science Fictions. transcript verlag, Bielefeld 2021</p> <p>Chris Hables Gray (Editor), The Cyborg Handbook, Routledge 1995</p>

Haraway, Donna Jeanne (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge. ISBN 0415903866.

Manuela Naveau, Trustworthy hier und da, auf: <https://dramaturgische-gesellschaft.de/blog/manuela-naveau-trustworthy-hier-und-da/>, 2021

Roman Senkl und Lea Göbel: 10 Überlegungen zur Digitalen Dramaturgie, nachtkritik netzmarkt, Februar 2022, , <https://heidelberger-stueckemarkt.nachtkritik.de/netzmarkt-2>

Roman Senkl: Die Wirklichkeit als Cyborg, in: Konfiguration. Hg. Holger Bergmann. *Fonds Darstellende Künste*, 2020. [https://www.fonds-daku.de/wp-content/uploads/2020/11/Konfig\\_Broschuere\\_A4\\_RZ\\_Online\\_DS-1.pdf](https://www.fonds-daku.de/wp-content/uploads/2020/11/Konfig_Broschuere_A4_RZ_Online_DS-1.pdf)

Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*, Suhrkamp, Berlin 2016  
<https://www.suhrkamp.de/buch/felix-stalder-kultur-der-digitalitaet-t-9783518126790>

Arne Vogelgesang: Was ist denn hier passiert? Auf: <https://dramaturgische-gesellschaft.de/blog/arne-vogelgesang-konferenzbeobachtung/>, 2021

Termine	KW47 / (21.11. – 25.11.2022)
Dauer	10.30h – 14.00h , Selbststudium: 15.00h – 18.00h
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Sprache	Deutsch
Bemerkung	Harald Wolff ist Vorsitzender der Dramaturgischen Gesellschaft (DG) und gehört seit 2020 als Dramaturg zum Künstlerischen Leitungsteam der Münchner Kammerspiele. Dort streamt er gemeinsam mit Thomas Hauser auf twitch das Videospielformat GOOD GAME und hat unter dem Label WHAT IS THE CITY unterschiedlichste digitale Begegnungsformate entwickelt. Auf Seiten der DG hat er 2021 die (gemeinsam mit der Akademie für Theater und Digitalität und minuseins entwickelte) maßstabsetzende Digitale Konferenz DiG IT ALL #1 federführend verantwortet. Er ist Mitinitiator der mit dem Faust-Preis ausgezeichneten bundesweiten Gesprächsreihe „40.000 Theatermitarbeiter*innen treffen ihre Abgeordneten“. Außerdem regelmäßiges Jury-Mitglied des Kleist-Förderpreises für junge Dramatik und seit 2018 regelmäßiger Gastdozent an der ZHDK.