

Floating University

Praxisfeld BN: Qualifikationskurs Worträume
Praxisfeld RE, DR, SC, TP: Wahl

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Bühnenbild > Praxisfeld
Bisheriges Studienmodell > Theater > Master Theater > Dramaturgie > Wahl
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.019 / Moduldurchführung

Modul Praxisfeld 02 ECTS

Veranstalter Departement Darstellende Künste und Film

Leitung Nadia Fistarol, Lukas Sander

Anzahl Teilnehmende 4 - 8

ECTS 2 Credits

Voraussetzungen MA Theater

Lernziele /
Kompetenzen Die Teilnehmer:innen werden sich einer freiwilligen Umerziehung unterziehen. Sie werden toxische Lebenspraktiken verlernen und in diversen von Künstler:innen angebotenen Workshops neue, nachhaltige Praktiken einüben und sich so von den verinnerlichten Zwängen des fossilen Kapitalismus befreien. Dazu braucht es kognitive Impulse, aber vor allem die sinnliche Erfahrung von Offenheit und Neuem.

Inhalte Exkursion nach Berlin an die Floating University von Raumlabor:

Die Floating University ist ein von Raumlabor Berlin konzipierter kollaborativer Ort, der mitten in der riesigen Anlage des ehemaligen Flugplatzes Tempelhof in Berlin angesiedelt ist.

Die Floating University ist ein selbstorganisierter Raum, in dem sich Praktiker:innen mit unterschiedlichem Hintergrund treffen, um zusammenzuarbeiten, gemeinsam zu kreieren und fantasievoll an der Zukunft zu arbeiten.

Es ist ein Ort, an dem man lernen kann, sich zu engagieren, die Komplexität der Welt anzunehmen und sich in ihren Verstrickungen zurechtzufinden, sich andere Formen des Lebens vorzustellen und zu schaffen.

Die thematische Grundlage für das diesjährige Festival ist ein Symposium zu der EDO Zeit in Japan im 17. und 18. Jh. Diese Zeit war geprägt von Rohstoffknappheit und von daraus erwachsenden kulturellen Innovationen. (Einblicke siehe angefügter Link). Diese Zeit dient dem Festival als Inspiration, weil Parallelen gezogen werden können zu heutigen Ansätzen für die notwendige Transformation hin zu einem schonenderen Umgang mit Ressourcen.

ReEDOCate ME! Ist ein Festival über die Kunst der Verwandlung. Kunst ist in der Lage, Erfahrungsräume zu schaffen, die toxische Verhaltensmuster unterbrechen und alltägliche Wahrnehmungen verändern können. So sind künstlerische Arbeiten prädestiniert, eine entscheidende Rolle bei der radikalen Veränderung unserer Lebens- und Wirtschaftsweise zu spielen.

Bibliographie / Literatur	Floating Univerity https://floating-berlin.org Symposium ReEDOcate me! https://www.youtube.com/watch?v=f-hk1NOeopU Raumlabor Berlin https://raumlabor.net Vortrag zur EDO Zeit von Azby Brown https://www.youtube.com/watch?v=f-hk1NOeopU
Termine	KW42 / (17. - 23.10.2022) / optional ab 15.10.2022
Dauer	ganztägig
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Sprache	Deutsch und Englisch
Bemerkung	Studierende leisten Beiträge an die Finanzierung von Exkursionen von mindestens der Hälfte des Gesamtaufwandes. Der Gesamtaufwand für Exkursionen setzt sich zusammen aus dem Aufwand für Reise, Visa, Verpflegung, Übernachtung, Eintritte, Führungen vor Ort usw.

Lukas Sander (*1983 in Berlin) studierte Szenografie, Ausstellungsdesign und Medienkunst an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe und im Masterstudiengang Bühnenbild an der Zürcher Hochschule der Künste. Seit 2008 arbeitet er als Szenograf - zunächst in Deutschland und seit 2012 in der Schweiz.

In freien Arbeiten entstehen diverse szenografische Formate wie Soundinstallationen und Videowalks. Lukas Sander arbeitet als Bühnenbildner und Lichtdesigner für Projekte im performativen und musikalischen Kontext sowie als technischer Leiter für internationale Produktionen.

Desweiteren arbeitete er in unterschiedlichen Departements wie Kamera, Ausstattung und Schnitt bei Spielfilmen sowie als Cutter im Dokumentarfilm. Gegenwärtig ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter an der ZHdK im Departement Darstellende Künste und Film, wo er auch zu Themen von ortsspezifischer Szenografie und Installationskunst unterrichtet.

Er ist Gründungsmitglied mehrerer Künstlergruppen der freien schweizer Theaterszene und lebt in Zürich.

Nadia Fistarol

Nach dem Diplom in Architektur an der ETH in Zürich war Nadia Fistarol als Bühnenbildassistentin an den Münchner Kammerspielen engagiert, wo schon viele eigene Arbeiten entstanden sind. Seit 2004 arbeitet sie als freie Bühnen- und Kostümbildnerin u.a. für die Münchner Kammerspiele, das Theater Bremen, das Theater Freiburg, das HAU in Berlin, das Wiener Schauspielhaus, das Münchner Volkstheater, die Gessnerallee in Zürich, das Luzerner Theater, das Badische Staatstheater in Karlsruhe und das Theater Neumarkt in Zürich und das Schauspielhaus Zürich. Sie entwirft Bühnenbilder für Felicitas Brucker, Joachim Schlömer, Marc Becker, Peter Kastenmüller, Sandra Strunz, Simone Blattner und Malte Jelden. Seit längerem arbeitet sie vermehrt in der Welt der performativen Inszenierungen mit Simone Aughtertlony (u. a. „The best and the Worst of us“ und „Deserve“), Boris Nikitin („Hamlet“) und Jeremy Wade (FCCC). Mit Alexander Giesche verbindet sie seit einigen Jahren eine enge Zusammenarbeit u.a. für „Der Perfekte Mensch“, „Lost“, „World of Reason“, „8 ½ Millionen“ und „White Out“. Letzteres wurde zum schweizerischen Theatertreffen 2018 eingeladen. Sie ist mit ihm für die Umgestaltung 2019 des Pfauenfoyers im Schauspielhaus verantwortlich, „Der Mensch erscheint im Holozän“ wurde 2020 zum Theatertreffen eingeladen. Das letzte Stück im Schauspielhaus Zürich war „Afterhour“ 2021 in der Box.

An der FHNW am Institut für Innenarchitektur und Szenografie war sie 2013 - 19 Dozentin und von Frühling 2017 bis Herbst 2018 Gastprofessorin an der Hochschule für bildende Künste Dresden im Fachbereich Bühnen- und Kostümbild. Sie lehrt an der ZHdK in Praxisfeld Bühnenbild seit 2018, ist stv Leiterin seit 2019 und hat im Sommer 2021 die Leitung über BA und MA übernommen.