

## Between Realities - ENTDECKEN/ERWEITERN\_(SC)

Blockstruktur: 2

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Theater > Bachelor Theater > Schauspiel > Level 2 (2./3./4. Semester) > Level 2

Nummer und Typ	BTH-BTH-L-0023.23F.004 / Moduldurchführung
Modul	Modulvorlage VSC/VTP/VRE/VDR_3
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Efrat Stempler (ESt)
Anzahl Teilnehmende	4 - 7
ECTS	3 Credits
Lehrform	Probe/Seminar
Zielgruppen	L2 VSC
Lernziele / Kompetenzen	In diesem Modul erforschen wir den körperlichen Ausdruck verschiedener Figuren in unterschiedlichen Realitäten: sowohl auf der klassischen Bühne im Theater als auch in Augmented Reality. Ziel ist es, sich Werkzeuge aus der Arbeit mit neuen Technologien (Motion Capture und VR) anzueignen und durch die Untersuchung der Wirkungen des Körpers in Augmented Reality die Ausdrucksmöglichkeiten und die Authentizität des eigenen Körpers zu erkennen und zu erweitern. Darüber hinaus wird durch die Übersetzung von einer Realität in eine andere die Theatralität des Körpers sichtbar gemacht.
Inhalte	<p>Im Labor IAspace der ZHdK (<a href="https://blog.zhdk.ch/immersivearts/category/i-a-space/">https://blog.zhdk.ch/immersivearts/category/i-a-space/</a>) werden wir mit MoCap und VR experimentieren. Wir erforschen Animationsfiguren und ihre Bewegung, entdecken ihre Umgebung und erfinden ihre Geschichten. Zuerst schlüpfen wir in die MoCap-Anzüge und experimentieren mit dem Bewegungsbereich der Figur. Ob Mensch, Tier, fantastische Figuren, wir lassen sie im zweiten Schritt durch die VR-Brille spiegeln und machen so die (Aus-)Wirkung der Bewegung im Raum sichtbar. Die Technik wird uns einerseits dazu dienen, als performance Künstler:innen uns mit der digitalen Welt auseinanderzusetzen und gleichzeitig mit „meinem virtuellen Ich im Spiegel“ zu beschäftigen. Wir lassen das Experiment im Studio in der Gessnerallee reflektieren und versuchen daraus eine Performance in „here and now“ zu entwickeln.</p> <p>Unter Motion Capture, wörtlich Bewegungs-Erfassung, versteht man ein Tracking-Verfahren zur Erfassung und Aufzeichnung von Bewegungen, so dass Computer diese wiedergeben, analysieren, weiterverarbeiten und zur Steuerung von Anwendungen nutzen können.</p> <p>Unter erweiterter Realität (auch englisch augmented reality, kurz AR) versteht man die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Diese Information kann alle menschlichen Sinnesmodalitäten ansprechen.</p>
Leistungsnachweis / Testatanforderung	gem. Angaben der/des Modulverantwortlichen
Termine	Raum: 1 grosser Proberaum oder Tanzstudio
Dauer	Anzahl Wochen: 6 (FS: Wo:14-19) / Modus: 4x3h/Wo Kontaktunterricht + 1x3h/Wo Selbststudium gem. Stundenplan_Mo/Di/Mi/Fr, jeweils 16.30-19.30h

Selbststudiumszeit pro Semester: ca. 18h  
Bewertungsform bestanden / nicht bestanden