

## BRAIN ATTACK 4\_ Digitalität im szenischen Raum

Blockstruktur: 2

Angebot für

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

Nummer und Typ	BTH-VBN-L-0011.23F.004 / Moduldurchführung
Modul	Modulvorlage VBN_2 - (best.)
Veranstalter	Departement Darstellende Künste und Film
Leitung	Maïke Thies, Mand Klara, Gast; Chris Salter
Anzahl Teilnehmende	5 - 10
ECTS	2 Credits
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	L2 VBN 4. Sem. (Pflicht)
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kennenlernen von hybriden Veranstaltungsformaten.</li> <li>- Wissen erlangen über technische Möglichkeiten zur Erzeugung von narrativen Räumen mittels neuer Technologien.</li> <li>- Werke von zeitgenössischen Künstler:innen kennen und deren künstlerische Vorgehensweisen und theoretischen Inhalte begreifen.</li> <li>- Methoden kennen lernen, wie Interaktivität, wie Immersion mittels digitaler Technik funktionieren kann.</li> <li>- Diskurs kennen über positive, wie auch negative Aspekte, die der Umgang mit neuen Technologien mit sich bringt.</li> </ul>
Inhalte	<p>Theater haben sich in den letzten Jahren verstärkt mit digitalen Formaten auseinandergesetzt. Mehr und mehr tauchen sie in den Arbeiten von Theatermacher:innen auf. Hybride Angebote ermöglichen es, neue kreative Wege zu gehen.</p> <p>Angesichts des digitalen Wandels der Gesellschaft werden in Brain Attack 4 Denk- und Handlungsweisen erkundet, die neue Verbindungen zwischen der analogen und digitalen Welt erkennen lassen. Untersucht wird, welche Arten der Narration, der Interaktion und der Teilhabe ermöglicht werden in den darstellenden Künsten. Welche Fantasien kommen auf im virtuellen Raum und wie können sie sich ausbreiten?</p> <p>Im Fokus der Reihe steht die Auseinandersetzung mit interaktivem Theater, narrativen Räumen und immersiven Künsten. Auch ist ein Austausch mit erfahrenen Akteur:innen des digitalen Raumes vorgesehen. Dabei kommen im Diskurs über digitale Technologien nicht nur die positiven Aspekte der Entwicklung zur Sprache. Auch kritischen Ansätzen wird nachgegangen.</p> <p>Brain Attack 4 kann bei denjenigen, die eine Digitalisierung in den darstellenden Künsten mit gestalten möchten, Impulsgeber sein für eigene hybride Projekte.</p>
Bibliographie / Literatur	wird noch bekannt gegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	gem. Angaben der/des Modulverantwortlichen
Termine	Raum: Seminarraum mit Beamer & Tageslicht
Dauer	Anzahl Wochen: 10 (FS: Wo:10-19) / Modus: Mo. jeweils von 10.30 - 15.30h

	Selbststudiumszeit pro Semester: ca. 10h
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden
Bemerkung	<p>Maïke Thies ist wissenschaftliche Mitarbeiterin in der BA-Vertiefung der Fachrichtung Game Design der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). Ihre Leidenschaft ist es, Game Design und Emerging Technologies mit anderen Disziplinen zu verknüpfen, um neue Handlungsfelder für die Künste und das Design zu erforschen. Ihre Forschungsaktivitäten konzentrieren sich auf interaktives Theater, narrative Räume, immersive Künste und Designtrends. Maïke kuratiert und koordiniert die interdisziplinäre Vortragsreihe "Kein Kino" im Toni Kino (ZHdK) mit Schwerpunkt "New Realities – Diverse Futures" im Bachelor Design. Ausserdem ist sie zusammen mit Christian Iseli verantwortlich für REFRESH, ein interdisziplinäres, internationales Festival/Konferenz, das vom Departement Design und dem Immersive Arts Space der Zürcher Hochschule der Künste initiiert wurde und sich der Zukunft des Designs und der Künste widmet. Maïke (co-)kuratierte und/oder (co-)managte Ausstellungen, Festivals und Konferenzen in der Schweiz und im Ausland wie z.B. die Design Biennale Zürich (Gastkuration 2019 zum Thema "PLAY"), Expanding Immersive Design (2017 und 2018) oder eine Ausstellung im Design Museum in Kopenhagen während der 3Days of Design 2018 mit Fokus auf die Zukunft des Designs, Immersive Arts und Schweizer Nachwuchstalente im Auftrag des Departements Design (ZHdK).</p> <p>Christopher Salter ist Künstler und seit dem Herbst 2022 Leiter des Immersive Arts Space an der ZHdK. Er wird zu Gast sein in der Vorlesungsreihe Brain Attack 4. Bevor er an die ZHdK kam, war er Professor für Computerkunst im Fachbereich Design und Computerkunst an der Concordia University in Montreal. Er erforscht in seiner künstlerischen Arbeit die Grenzen zwischen den Sinnen, der Kunst, dem Design und den neuen Technologien durch groß angelegte Installationen. Seine immersiven und physisch erfahrbaren Arbeiten sind geprägt von Theater, Architektur, bildender Kunst, Computermusik, Wahrnehmungspsychologie, Kulturtheorie und Technik.</p>