

HKB / Theater und Digitalität

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-02.23F.001 / Moduldurchführung

Modul Master-Campus-Theater-CH 02 ECTS

Veranstalter Departement Darstellende Künste und Film

Leitung Verantwortlich: Wolfram Heberle
Dozent: Yves Regenass

Anzahl Teilnehmende 5 - 15

ECTS 2 Credits

Lehrform Theory

Inhalte Ein innovatives Forschungsfeld, das schon seit vielen Jahren von einigen Theaterschaffenden explorativ beackert wurde, bekam durch die Corona-Pandemie einen enormen Boost: Das digitale Theater. Dieses beschränkt sich in keiner Weise auf theatrale Phänomene, die sich ins Internet verlagern und aus gesundheitspolitischen Gründen die Kopräsenz zwischen Performer*innen und Zuschauer*innen auflösen. Das digitale Theater nutzt neue Technologien wie XR (Extended Reality), Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Microcontroller, das Internet und vieles mehr, um neue Erzählweisen zu finden, die die Funktionsweisen der jeweiligen Medien inszenatorisch nutzen. Das digitale Theater formuliert dabei einen wichtigen Beitrag, um die sich durch die Digitalisierung verändernden gesellschaftlichen Bedingungen zu reflektieren und sichtbar zu machen. Das digitale Theater bringt ganz neue Anforderungen mit. Prozesse, Technik, interaktive Dramaturgien erfordern neue Denk- und Arbeitsweisen. Um dies möglich zu machen, ist ein weitgreifender Transformationsprozess nötig.

Im Kurs „Theater und Digitalität“ spürt Yves Regenass mit den Studierenden diesem Phänomen nach. Wir analysieren digitale Theaterarbeiten und lernen ihr spezifisches Potential kennen. Wir proben alternative Arbeitsweisen und erforschen die sich verändernden Bedingungen. Wir befragen den Stellenwert des digitalen Theaters und reflektieren dessen Rolle für die Zukunft. Wir lernen Orte und Theorien des digitalen Theaterschaffens kennen und wagen es eigene Konzepte und Prototypen zu entwickeln. Der Kurs strebt eine Wechselwirkung zwischen theoretischer und praktischer Arbeit an.

Termine 14.-17.03.2023

Dauer 10:30-17:30 Uhr

Bewertungsform bestanden / nicht bestanden

Sprache Englisch

Bemerkung Yves Regenass hat an der Universität Hildesheim Kulturwissenschaften und

ästhetische Praxis studiert und ist Gründungsmitglied der Theater- und Mediengruppe machina eX. Er beschäftigt sich seit 10 Jahren mit Games im Theater und arbeitete als viele Jahre als Programmdramaturg im ROXY Birsfelden. Von 2021 bis 2022 war er als erster digitaler Dramaturg am Theater Chur angestellt und war in dieser Funktion Teil des theaternetzwerk.digital. Er arbeitet als freischaffender Theatermacher und entwickelt zur Zeit ein grossangelegtes Gametheaterprojekt im Fulldome des Wissenschaftsmuseums Experimenta in Heilbronn.