

IM/MATERIAL THEATRE SPACES!

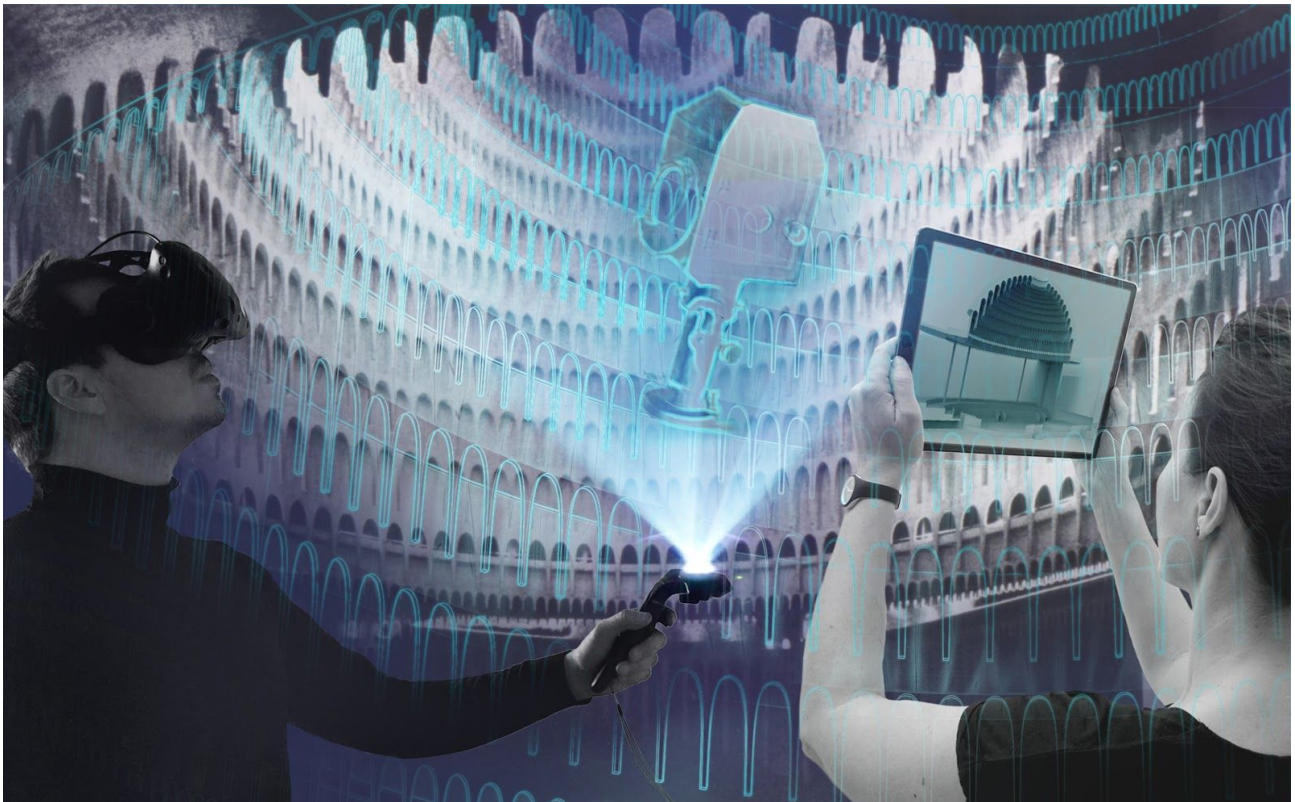
Workshop for cultural heritage - connecting past and future visions of theatre architecture

DozentInnen: Pablo Dornhege, Franziska Ritter

mit Prof. Bri Newesely (Beuth HS) und Hubert Eckart (DTHG)

Zeitraum: 28. März – 12. April 2019

Ort: TU Berlin (am Studiengang Bühnenbild_Szenischer Raum), Ackerstrasse 76, 13355 Berlin



Dieser zwölf-tägige Workshop zielt auf die Konzeption von Vermittlungsstrategien für historische und zukünftige Theaterarchitekturen sowie deren digitale Umsetzung in physischen, augmentierten und virtuellen Räumen.

Virtual und Augmented Reality (VR/AR) sind keine technologischen Modeerscheinungen, sondern werden unsere Medienlandschaft dauerhaft verändern. Sie eröffnen neue Wege für das Erleben von Inhalten in räumlichen Systemen, sie schaffen neue Zugänge und Vermittlungsebenen. Dabei müssen beide Technologien als eigenständige Medien mit jeweils anderen Mechanismen, visuellen Sprachen und formalen Notwendigkeiten begriffen werden.

Aus Anlass des europäischen Kulturerbejahres „Sharing Heritage“ widmen wir uns der Frage, welche Potenziale digitale Werkzeuge wie VR und AR im musealen und theatralen Kontext erzeugen können und wie die Zugänglichkeit zu im/materiellen „Theater-Objekten“ verbessert werden kann. Zwei konkrete Berliner Theater stehen dabei im Zentrum der Untersuchung. Zum einen: das nicht mehr existierende Große Schauspielhaus von Architekt Hans Poelzig, dessen 100-jähriger Geburtstag 2019 gefeiert wird. Historische museale Objekte in Sammlungen und Theaterarchiven wie z. B. Zeichnungen, Fotos, Modelle, Audiospuren erzählen uns heute von expressionistischer Architektur und visionären Regiekonzepten, mithilfe von VR sollen diese zum Leben erweckt werden. Zum anderen: das existierende Gebäude der Komischen Oper Berlin, das sich demnächst, wie viele Theater derzeit, in Umbau- und Sanierungsprozessen befindet. Aktuelle Themen, aber vor allem zukünftige Visionen sollen hier mithilfe von Augmented Reality für Fachpublikum als Planungshilfe oder auch vor Ort für den Besucher erfahrbar gemacht werden.

In sechs interdisziplinären Teams entstehen für diese beiden Anwendungsfälle unter Leitung der Dozenten Pablo Dornhege und Franziska Ritter verschiedene konzeptionelle Ideen und deren prototypische Realisierungen für digitale und interaktive Vermittlungsangebote in VR und AR. Der Workshop vermittelt, wie virtuelle und augmentierte Realität zur Erstellung von Erzählräumen verwendet werden kann. Die TeilnehmerInnen lernen, mithilfe der Software Unity ein interaktives VR/AR-Erlebnis zu erstellen. Es sind keine Vorkenntnisse in der 3D-Modellierung oder Programmierung erforderlich. Die Ergebnisse werden in einer zweiten Phase weiter ausgearbeitet und sollen im Anschluss auf Tagungen und Kongressen im internationalen Kontext präsentiert werden (z.B. Quadriennale Prag, Stage Set Scenery Berlin). Eine weitere Zusammenarbeit ist dabei ausdrücklich erwünscht.

Impulse geben Gastvorträge (Cyberräuber) sowie Exkursionen zu Best Practice Beispielen in Berlin (Museum 4.0, Virtuelles Schauspielhaus Berlin), sowie Führungen zur Komischen Oper Berlin, der Theatersammlung des Stadtmuseums Berlin und dem Architekturmuseum der TU Berlin.

Dieser Workshop richtet sich an Studierende aus raum- oder theaterbezogenen Studiengängen, wie z. B. Architektur, Szenografie, Ausstellungsdesign, Bühnenbild, Bühnentechnik, Kunst-, Theaterwissenschaft, Kulturwissenschaft, Museumskunde, Kommunikationsdesign, Kunst im Kontext.

Schirmherrin für den Workshop ist die DTHG (Deutsche Theatertechnische Gesellschaft e.V.) im Rahmen des Projektes „Theatre Landscape“, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien - im Europäischen Kulturerbe-Jahr „Sharing Heritage“.

Teilnehmerzahl ist begrenzt: 18

Unterrichtssprache: englisch (Feedback in deutscher Sprache möglich)

Benötigte Hard- & Software : Mac oder PC Notebook, sollte nicht älter als 3 Jahre sein. (VR + AR Brillen werden gestellt), 3-Tasten-Maus (Touchpad, Zeichentablets und Apple-Mäuse eignen sich nicht für die Arbeit in Unity) Unity 3D Personal - kostenlose Accounts erhältlich unter: <https://store.unity.com/>

Kurzbewerbung: bis 31. Januar 2019 per Email an: franziska.ritter@tu-berlin.de

Motivation und Kurzlebenslauf, falls vorhanden: Portfolio mit Arbeitsproben aus den relevanten Bereichen (keine Vorkenntnis in VR / AR nötig). Die Bekanntgabe der TeilnehmerInnen erfolgt am 5. Februar 2019

Credits: Anerkennung als Studienleistung (6 Leistungspunkte) möglich.

Dozenten

Pablo Dornhege erforscht, entwickelt und gestaltet im Rahmen seines Designstudios 105106 reale und virtuelle Narrative Räume. Während seines Studiums an der Universität der Künste Berlin befasste er sich schwerpunktmäßig mit Ausstellungsdesign und digitalen/analoge Raumsystemen. Nach dem Studium gründete er 2006 gemeinsam mit Kommilitonen die Gestaltergruppe "Laborrotwang". Neben seiner Arbeit als Gestalter und seiner Forschungstätigkeit, lehrt er unter anderem an der UdK Berlin, wo er von 2017 bis 2018 Gastprofessor für den Bereich Ausstellungsdesign war.

Franziska Ritter ist Szenografin und studierte Architektur an der TU Berlin (Diplom) sowie Film und Fotografie an der University of North London. Sie ist Dozentin und wissenschaftliche Mitarbeiterin des Masterstudiengangs Bühnenbild_Szenischer Raum der TU Berlin. Von 2016 bis 2018 leitete Franziska Ritter das DFG-Projekt zur Digitalisierung der Theaterbausammlung der TU Berlin mit dem Architekturmuseum und der Beuth Hochschule Berlin. Sie ist Lehrbeauftragte für Ausstellungsgestaltung, Szenografie und Theaterbau an verschiedenen Hochschulen und Fachbereichen, u.a. Fotografie an der Design Akademie Berlin, Theatertechnik Beuth HS Berlin, Bologna.Lab HU Berlin, Interior Design CREAD Lyon Frankreich.

Kontakt / Rückfragen: franziska.ritter@tu-berlin.de, <http://heritage.dthg.de/>