Modulhandbuch

Master Theater and Digitality

MA THEAD

Stand: 24. Juli 2026

Inhaltsverzeichnis

VORBEMERKUNGEN UND SPEZIFIKA (ANGLEICHSEMESTER) 3

MODULE (ÜBERSICHT) 3

SEMESTER (ÜBERSICHT) 3

MODULPLAN 6

MA THEAD 1 EXPERIMENTELLE STEGREIFPROJEKTE / DIGITALE NARRATION / SZENOGRAFIE 9

MA THEAD 2 WECHSELWIRKUNG VON BÜHNENARCHITEKTUR UND GESELLSCHAFT, TECHNIK UND DARSTELLENDER KUNST 18

MA THEAD 3 DIGITALE NARRATION / SZENOGRAFIE / PROJEKTENTWURF / PROJEKTENTWICKLUNG 21

MA THEAD 4 KONZEPTION UND ENTWURF FREIER PROJEKTE 25

MA THEAD 5 EINFÜHRUNG IN DIE GESCHICHTE DER MEDIENKUNST: WECHSELWIRKUNG VON PERFORMANCE-RAUM UND GESELLSCHAFT, TECHNIK UND MEDIENKUNST 29

MA THEAD 6 BERUFSORIENTIERUNG / BEST PRACTICE 33

MA THEAD 7 PROJEKTBEGLEITUNG MASTERARBEIT 35

MA THEAD 8 MASTERARBEIT / KOLLOQUIUM 39

STUDIENVERLAUFSPLAN FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.

Vorbemerkungen und Spezifika (Angleichsemester)

Dem 1. Semester MA THEADist ggf. ein sogenanntes Angleichsemester vorgeschaltet, in dem die Studierenden individuell Angebote der Fachbereiche Design und Informatik belegen müssen, um 30 LP bei 6-semestrigen BA-Abschlüssen oder bei ausländischen mit mehr als 6 Semestern, die aber in Deutschland nur als 6-semestrig anerkannt werden, fachspezifisch nachzuholen, um insgesamt auf die nötigen 210 LP zu kommen.

Das Angleichsemester kann auch freiwillig belegt werden, um sich auf einen vergleichbaren Stand an Vorwissen zu bringen. Bewerber:innen aus gestalterischen BA-Studiengängen können hier Angebote des FB 4 wahrnehmen, Bewerber:innen aus Informatik-BA-Studiengängen können hier Angebote des FB 2 wahrnehmen.

Im gesamten Studienverlauf sind 15 Ringvorlesungen zu besuchen. Der Teilnahmenachweis ist zur Zulassung zum Kolloquium im Modul 8 (Masterarbeit) zu erbringen.

Vor der Zulassung zur Masterarbeit (siehe Studiengangsprüfungsordnung, §27) ist ein Deutschnachweis (A2) zu erbringen.

Module (Übersicht)

MA THEAD 1 Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie

MA THEAD 2 Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und darstellender Kunst

MA THEAD 3 Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf / Projektentwicklung

MA THEAD 4 Konzeption und Entwurf freier Projekte

MA THEAD 5 Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst

MA THEAD 6 Berufsorientierung / Best Practice

MA THEAD 7 Projektbegleitung Masterarbeit

MA THEAD 8 Masterarbeit / Kolloquium

Semester (Übersicht)

Angleichsemester

- Programmierung (graphisch) - FB 4
- Angewandte Mathematik und Statistik - FB 4
- Informatik und Gesellschaft (Ethik/Recht/DSDS) - FB 4
- Architektur moderner Softwaresysteme (High Level Softwaretechnik) - FB 4
- Embedded Systems (Arduino, Aktorik, Sensorik) - FB 4
- andere ausgesuchte Module aus dem FB 4
- alle Module der ersten beiden Studiensemestern aus dem MA Szenografie und Kommunikation – FB 2
- ausgesuchte Module aus den am FB 2 angesiedelten BA Studiengängen Objekt und Raumdesign, Film und Sound, Kommunikationsdesign und Fotografie (ausgenommen sind Module, die Zugangsvoraussetzungen haben, sowie nicht gestaltungsorientierte Module wie bspw. Schlüsselkompetenzen)
- Module aus dem neuen BA Serious Games & Digital Knowledge – FB 2 (ausgenommen sind Module, die Zugangsvoraussetzungen haben sowie nicht gestaltungsorientierte Module wie bspw. Schlüsselkompetenzen)
  Die Studiengangsleitung MA THEADwird den Angleichsemester-Studierenden eine Liste mit englischsprachigen Seminar-Angeboten rechtzeitig zur Verfügung stellen.
- „Jour Fixe“ – semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden
- Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge
- Offene englischsprachige Präsentationen von künstlerisch-technischen Projekten und Workshop an der Akademie für Theater und Digitalität

1. **Grundlagen-Semester**
   (Gestaltung 4 SWS/ 12 LP, Informatik 8 SWS/ 12 LP und Wissenschaft 2 SWS/ 6 LP)
   - Experimentelle Stegreifprojekte (Gestaltung)
     unterstützt durch technische Module Tracking, Capturing und Robotik
   - Data Mining, Big Data und Maschinelle Lernverfahren
   - Digital Reality - XR (VR, AR, MR)
   - IoT Embedded Systems
   - Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und darstellender Kunst
   - „Jour Fixe“ – semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden. Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge

2. **Projektsemester**
   (Gestaltung 12 SWS/ 18 LP, Informatik 4 SWS/ 6 LP und 2 SWS/ 6 LP - Wissenschaft)
   - Großes Projekt zur Entwicklung des Abschlussprojektes (Wettbewerb)
   - Freie Projekte zur Entwicklung individueller, freier Projekte/Techniken
   - Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst
   - „Jour Fixe“ – semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden. Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge

3. **Abschlusssemester**
   (Gestaltung 2 SWS/ 2 LP, Informatik 2 SWS/ 2 LP, Berufsorientierung 2 SWS/ 2 LP und 24 LP - Abschlussarbeit)
   - Gründung / best practise / Schlüsselkompetenzen-Workshop
   - Abschlussprojekt mit Projektbegleitungen
   - „Jour Fixe“ – semesterübergreifendes Treffen aller Studierenden und Lehrenden. Exkursionen, Vorträge der Lehrenden, der Studierenden, Gastvorträge

Modulplan

Semester/ Modul	Modulbezeichnung	Lehrende	SWS	CP/ LP	Lehre
1. Semester			**14**	**30**	
MA THEAD 1	Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie	Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. NN[1] Prof. Oliver Langbein	4	12	Projekt-seminar
	Data Mining und Maschinelle Lernverfahren	Prof. Daniel Heßler Prof. NN[1] Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN[2]	2	3	Technische Projekt-begleitung
	Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR)	Prof. Daniel Heßler Prof. NN[1] Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN[2]	2	3	Technische Projekt-begleitung
	Tracking, Capturing und Robotik	Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN FB 4	2	3	Technische Projekt-begleitung
	IoT / Embedded Systems	Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN[2]	2	3	Technische Projekt-begleitung
MA THEAD 2	Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und Darstellender Kunst	Prof. Dr. Pamela Scorzin Prof. Dr. Marcel Marburger Prof. Dr. Jennifer Tiede Prof. Dr. Lioudmila Voropai Prof. Anne-Kathrin Schulz	2	6	Projekt-seminar

2. Semester			**16**	**30**	
MA THEAD 3	Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf / Projektentwicklung	Prof. NN[1] Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	6	9	Projekt-seminar
	Technische Projektbegleitung	Prof. Daniel Heßler Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN[1] Prof. NN[2]	2	3	Technische Projektbegleitung
MA THEAD 4	Konzeption und Entwurf freier Projekte	Prof. NN[1] Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	6	9	Projekt-seminar
	Technische Projektbegleitung	Prof. Daniel Heßler Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN[1] Prof. NN[2]	2	3	Technische Projektbegleitung
MA THEAD 5	Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst	Prof. Dr. Pamela Scorzin Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Dr. Marcel Marburger Prof. Dr. Jennifer Tiede Prof. Dr. Lioudmila Voropai	2	6	Projekt-seminar

3. Semester			**6**	**30**	
MA THEAD 6	Berufsorientierung / Best Practice	Prof. NN[1] Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	2	2	Projekt-seminar
MA THEAD 7	Projektbegleitung Masterarbeit				
	a) gestalterisch-/ künstlerische Projektbegleitung	Prof. NN[1] Prof. Anne-Kathrin Schulz Prof. Oliver Langbein	2	2	gestalterisch-künstlerische Projektbegleitung
	b) Technische Projektbegleitung Masterarbeit / TN	Prof. Daniel Heßler Prof. Dr. Sabine Sachweh Prof. NN[1] Prof. NN[2]	2	2	Technische Projektbegleitung
MA THEAD 8	Masterarbeit		0	24	
LEGENDE					
Prof. NN[1]	Neu einzurichtende Professur				
Prof. NN[2]	(noch zu benennende) Professor:in aus dem FB 4				

MA THEAD 1
Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie

Nummer	Sprache	Dauer	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MA THEAD 1	*Englisch*	*1 Semester*	*1.* Semester	*jährlich*	*24LP*	*12*

1	Veranstaltungen	Art der Veran-staltung	geplante Gruppen-größe	Workload 720h		LP	SWS
				Kontakt-zeit	Selbst-studium		
		S	15	180h	540h	24	12
	a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie	Seminar	15	60h	300h	12	4
	Data Mining und Maschinelle Lernverfahren	technische Projekt-begleitung	15	30h	60h	3	2
	b) Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR)	technische Projekt-begleitung	15	30h	60h	3	2
	c) Tracking, Capturing und Robotik	technische Projekt-begleitung	15	30h	60h	3	2
	e) IoT / Embedded Systems	technische Projekt-begleitung	15	30h	60h	3	2

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen

a. Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie: Projektseminar
b. Data Mining und Maschinelle Lernverfahren: technische Projektbegleitung
c. Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR): technische Projektbegleitung
d. Tracking, Capturing und Robotik: technische Projektbegleitung
e. IoT / Embedded Systems: technische Projektbegleitung

a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie (Projektseminar)

		Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage **Wissen und Verstehen:** • die wichtigen Institutionen der deutschsprachigen Theaterlandschaft und die entsprechenden Netzwerke zu skizzieren • die am Theater vorkommenden Berufe und deren Kompetenzgebiete gegenüberzustellen • technische und künstlerische Abläufe am deutschsprachigen Theater wiederzugeben • nach dramaturgischen Gesichtspunkten Theatertexte zu lesen und diese zu reflektieren • Recherchen in einem Themengebiet durchzuführen **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • das Zusammenspiel der Theater-Abteilungen und -Gewerke, insbesondere in Bezug auf die Schnittstellen zwischen Ton-, Beleuchtungs- und Videoabteilung und deren künstlerisch-technisches Zusammenspiel mit dem Bereich Regie, Schauspiel, Bühnenbild, Dramaturgie, Szenographie, Werkstätten und Kostümbild zu reflektieren • die institutionelle Verfasstheit verschiedener Leitungsmodelle und die damit verbundenen künstlerisch-technischen Abteilungen zu unterscheiden • bühnenrelevante Begrifflichkeiten souverän zu verwenden • Inspirationsquellen zu generieren • künstlerische Zugänge zu Themen zu finden • eigene Texte schreiben und reflektieren • die in den Projektbegleitungen erlernten Werkzeuge und Methoden anzuwenden und kreativ zu einem Kurz-Projekt (maximal 15 Minuten) in Theater / Bühne / szenischen Künsten zu bündeln • diese eigenständige, räumlich-szenografische-theatrale Idee in einer zeitlich-narrativen Struktur zu einer konkreten Aufgabenstellung – unter besonderer Anwendung der erworbenen digitalen Kompetenzen – im experimentellen Entwurfsprozess zu entwickeln und zu überprüfen • die künstlerisch-gestalterischen Kurzprojekte zu organisieren und zu realisieren, unter der Berücksichtigung räumlicher Qualität, gesellschaftlicher Relevanz, narrativer Erzählstrategien und theatraler Dramaturgie als wichtiger Bestandteil der Gestaltung • anwendungsbezogene, digitale Realisierungstechniken zu erproben und in thematische Kontexte zu setzen • Planung, Organisation und Realisierung (inklusive Budgetplanung und -einhaltung) ihrer gestalterischen Arbeit durchzuführen **Kommunikation und Kooperation:** • in der Gruppe (ggf. nach einem internen Wettbewerb) aus verschiedenen Ideen gemeinsame Gruppenprojekte (mit mindestens drei fürs Konzept zuständigen Mitgliedern) zu entwickeln, gegenüber Partner*innen zu kommunizieren, ggf. anzupassen, zu planen und in Teilbereichen zu realisieren. • eine theatrale Kurznarration als Gruppenprojekt in einem gegebenen, narrativen Raum zu inszenieren

		• verschiedene Rollen in einem Team zu Entwurf, Planung und Realisierung kennengelernt, ihre eigene Rolle gefunden, definiert und ausgefüllt **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • die künstlerisch-gestalterischen Kurzprojekte zu organisieren und zu realisieren, unter der Berücksichtigung räumlicher Qualität, gesellschaftlicher Relevanz, narrativer Erzählstrategien und theatraler Dramaturgie als wichtiger Bestandteil der Gestaltung • das Vokabular zum interdisziplinären Austausch im Kontext von Theater und Performance, zur Reflektion und zielgerichteten Entscheidungsfindung über narrative Erzählstrategien, inszenierte (analoge, digitale oder hybride) Räume und digitale Realisierungstechniken anzuwenden

		b) Data Mining und Maschinelle Lernverfahren (Projektbegleitung)
		Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen: Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, **Wissen und Verstehen:** • im Bereich Data Mining Relationen und Datenvorverarbeitung, die Regressionsanalyse, die Hauptkomponentenmethode, die Clusteranalyse, Klassifikationsverfahren und Ausreißererkennung zu beschreiben • im Bereich der Maschinellen Lernverfahren Grundbegriffe des Maschinellen Lernens sowie der formalen Wissensverarbeitung zu definieren **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • Anwendungsmöglichen des Data Mining und maschineller Lernverfahren im Theater / generell den szenischen Künsten technisch und inhaltlich zu überprüfen • wichtige Methoden und Algorithmen der modernen Datenanalyse zur Erkennung von Mustern und Strukturen in großen Datensätzen zu benennen, exemplarisch anzuwenden und zu interpretieren • Architekturen und Ansätze für das Maschinelle Lernen bezogen auf eine konkrete Aufgabenstellung analysieren, bewerten und auswählen • die entsprechenden Modellierungstechniken adäquat einsetzen und zur Entscheidungsunterstützung nutzen **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:**

		• Einsatzmöglichkeiten dieser Verfahren zu reflektieren, und sind sensibilisiert für praxisrelevante Fragestellungen. Dazu zählt u.a., sich der mit Nutzung informationsverarbeitender Systeme verbundener Sicherheits- und Datenschutzaspekte bewusst zu sein
		c) Digital Reality (XR zw. AR, MR, VR) (Projektbegleitung)
		Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage: **Wissen und Verstehen:** • die Unterschiede zwischen Virtual-, Mixed- und Augmented Reality benennen und die Einsatzmöglichkeiten, Grenzen und Anforderungen dieser Technologien zu verstehen **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • Funktionsweisen und Anwendungsmöglichen von XR-Technologien im Theater und den szenischen Künsten allgemein zu evaluieren. Die Studierenden verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Einsatzmöglichkeiten dieser Technologien in den szenischen Künsten und können diese Technologien prototypisch umsetzen. • aktuelle Werkzeuge zu präsentieren und anzuwenden, ebenso den Umgang mit Head Mounted Displays • Informationen bzw. Objekte zu digitalisieren und diese benutzerfreundlich in digitalen Räumen / Realitäten theatral darzustellen • Werkzeuge zur Modellierung von 3D-Weltena anzuwenden und Schnittstellen zwischen diesen und anderen Anwendungen zu implementieren **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • die genutzten Technologien zu reflektieren, und sind sensibilisiert für praxisrelevante Fragestellungen
		d) Tracking, Capturing und Robotik (Projektbegleitung)

		Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, **Wissen und Verstehen:** • Einsatzgebiete von Objekt-Erkennung, Lokalisierung und -Verfolgung (Tracking), Motion-Capturing und Robotik im Kontext des Theaters und den szenischen Künsten allgemein zu erkennen • den Aufbau und die Kinematik stationärer und mobiler Roboter beschreiben **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • Methoden und Verfahren bzw. Technologien zur Umsetzung zu analysieren und begründet anzuwenden, ebenso wie die unterstützenden Werkzeuge • im Bereich des Motion Capturings Bewegungsdaten mit einem optischen Motion Capturing System aufzuzeichnen, diese weiter zu verarbeiten und für die Animation eines selbst erstellten 3D-Charakters zu nutzen • ihre Kenntnisse über die Teilsysteme eines Roboters zu nutzen, um Bewegungsabläufe zu konkretisieren und sich mit der Orientierung eines autonomen mobilen Roboters im Raum zu befassen • im Bereich der Objektverfolgung neben bildbasierten Verfahren auch Verfahren zur Multisensor-Datenfusion anzuwenden und auf dieser Basis Algorithmen zum Tracking von Multisensorsystemen zu entwerfen **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • die Einsatzmöglichkeiten von Tracking, Capturing und Robotik definieren und umfassend zu reflektieren. Dazu zählt u.a., sich mit der Nutzung informationsverarbeitender Systeme und damit verbundener Sicherheitsprobleme bewusst zu sein.
		e) Internet of Things (IoT) / Embedded Systems (Projektbegleitung)
		Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage, **Wissen und Verstehen:** • die Architekturen und Technologien in den Bereichen Embedded Systems und IoT zu beschreiben und zu analysieren. Dazu zählen Grundlagen von Embedded Systems, Microcontroller, Embedded Operating Systems ebenso wie Real-Time Embedded Systems. **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • Anwendungsmöglichen von Technologien aus den Bereichen Internet of Things (IoT) und Embedded Systems im Theater und den szenischen Künsten an sich zu diskutieren • aktuelle Architekturen, Hardware, Standards zu identifizieren und zu analysieren und Entwicklungswerkzeuge exemplarisch anzuwenden • diese in größeren Zusammenhängen zur Umsetzung von IoT-Architekturen zu analysieren und prototypisch einzusetzen. • grundlegende Architekturen und Standards im Bereich IoT zu identifizieren und zu definieren und können diese zielgerichtet für prototypische Anwendungen in den szenischen Künsten einsetzen.

		• die Möglichkeiten und Grenzen der Architekturen und möglicher Endgeräte zu identifizieren, wie beispielsweise Sprachassistenten **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität** • neue Anwendungsbereiche dieser Technologien im Theater und den szenischen Künsten zu entwickeln, diese prototypisch umzusetzen und zu reflektieren
3		**Inhalte** a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie: Projektseminar b) Data Mining und Maschinelle Lernverfahren: technische Projektbegleitung c) Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR): technische Projektbegleitung d) Tracking, Capturing und Robotik : technische Projektbegleitung e) IoT / Embedded Systems: technische Projektbegleitung
		a) Experimentelle Stegreifprojekte / Digitale Narration / Szenografie Projektseminar
		Ziel ist das Anwenden narrativ-theatraler Methoden, digitaler Techniken und künstlerischer Strategien innerhalb mehrerer kurzer Entwurfsprozesse von der Ideenentwicklung bis zu Ansätzen und Strategien zur Realisierung. Das Modul im ersten Semester ist für das experimentelle Anwenden digitaler künstlerischer Strategien, theatraler Dramaturgie und Narration vorgesehen. Hier werden in kleineren Gruppen im Laufe des Semesters verschiedene kleinere Projekte entwickelt, um die erlernten Techniken und Strategien auszuprobieren. Es werden gegebene Aufgabenstellungen bearbeitet, die in Modellen, Plänen, digitalen Simulationen und exemplarischen Umsetzungen dargestellt werden. Der Schwerpunkt des Moduls liegt auf der praktischen Erprobung digitaler Narration und theatral-szenografischer Entwürfe durch künstlerische Strategien und auf der fortführenden Entwicklung der künstlerischen, technischen und gestalterischen Fähigkeiten bis hin zur Kommunikation mit Partner:innen und der Vorbereitung einer erfolgreichen Umsetzung. Schwerpunkt des Moduls ist die Organisation, Realisierung und Reflektion der durch die Stegreifaufgaben bestimmten Themata unter Berücksichtigung der gewünschten Kombination eines gleichzeitig narrativen wie raumbezogenen Gestaltungsansatzes. Die Wahl der Medien und Materialien, insbesondere des Einsatzes der erlernten digitalen Techniken und Methoden sind Anteil des Entwurfsprozesses. Mittels Übungen werden Methoden zur umsetzungsbezogenen Weiterentwicklung und Gestaltung szenografischer Projekte und digital-narrativer Auftritte vermittelt. Überprüft werden die Ideen anhand von Kriterien, die anwendungsbezogen sind. Die Wirkung muss inhaltlich-konzeptionell, technisch-künstlerisch, medial, ausstattungs- und auftrittsbezogen überzeugen.

		b) Data Mining und Maschinelle Lernverfahren (Projektbegleitung)
		Seminaristische Einarbeitung in folgende Bereiche: • Data Mining • Relationen und Datenvorverarbeitung, die Regressionsanalyse, die Hauptkomponentenmethode, die Clusteranalyse, Klassifikationsverfahren und Ausreißererkennung. • Anwendungsmöglichkeiten der Methoden und ausgewählte Methoden in der projektspezifischen Anwendung • Maschinelle Lernverfahren • Grundbegriffe des Maschinellen Lernens sowie der formalen Wissensverarbeitung • Dazu zählen u.a. Intelligente Agenten, Produktionsregelsysteme, einfache neuronale Netze und ggf. formallogische Modellierungen.
		c) Digital Reality (XR bzw. AR, MR, VR) (Projektbegleitung)
		Seminaristische Einarbeitung in folgende Bereiche: • Bedeutung verschiedener XR-Systeme für die Digital Reality in den szenischen Künsten und ihre Funktionsweise. • Unterschiede von Virtual-, Mixed- und Augmented Reality und ihre Anwendungsmöglichkeiten • Einsatz von Head Mounted Displays (AR / MR / VR). • Grenzen und Anforderungen von AR / MR / VR. • Digitalisierung von Informationen und Objekten, benutzerfreundliche Darstellung in VR bzw. Erweiterung der Realität. Werkzeuge zur Modellierung von 3D-Welten sowie Implementation von Schnittstellen zwischen diesen und anderen Anwendungen • Erkennung neuer Anwendungsbereiche dieser Technologien in den szenischen Künsten und prototypische Umsetzung
		d) Tracking, Capturing und Robotik (Projektbegleitung)
		Ziele und Einsatzgebiete von Tracking, Capturing und Robotik im Theater und generell den szenischen Künsten. Seminaristische Einarbeitung in Technologien aus den folgenden Bereichen: • Erkennung, Lokalisierung und Tracking sich bewegender Objekte • Bild-basierte Verfahren und Werkzeuge • Sensor-basierte Verfahren und Werkzeuge (z.B. RFID-Tags, Beacons) • Motion Capturing • Morph Target Animationen • Aufzeichnen von Bewegungsdaten mittels Motion Capturing • Nachbearbeitung von Bewegungsdaten und Animation von 3D-Charakteren mit diesen Bewegungsdaten • Robotik • Aufbau stationärer und mobiler Roboter • Kinematik stationärer und mobiler Roboter • Teilsysteme und Bewegung von Robotern (Gelenke, Antriebe, Aktorik und Sensorik) • Selbstlokalisierung und Navigation mobiler Roboter.
		e) Internet of Things (IoT) / Embedded Systems (Projektbegleitung)

		Seminaristische Einarbeitung in die Analyse von Architekturen und Technologien in den Bereichen Embedded Systems und IoT • Grundlagen von Embedded Systems, Microcontroller, Embedded Operating Systems ebenso wie Real-Time Embedded Systems. • größeren Zusammenhängen zur Umsetzung von IoT-Architekturen und prototypischer Einsatz • Identifikation grundlegender Architekturen und Standard im Bereich IoT • zielgerichtete prototypische Anwendungen in den szenischen Künsten • Identifikation von Möglichkeiten und Grenzen der Architekturen und möglicher Endgeräte, wie beispielsweise Sprachassistenten. • Entwicklung neuer Anwendungsbereiche dieser Technologien im Theater und generell den szenischen Künsten und prototypische Umsetzung
4		**Lehrformen**
		Projektseminar, technische Projektbegleitung, Projektarbeit, interdisziplinäre Teamarbeit, Selbststudium Seminar in Interaktion mit den Studierenden; Lösung von praxisnahen Aufgaben in Einzel- oder Teamarbeit; experimentelles Entwickeln von Teilprojekten; Aktives, selbstgesteuertes Lernen durch internetgestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien
5		**Teilnahmevoraussetzungen** Keine / ggf. Angleichsemester
6		**Prüfungsformen** Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.
7		**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Erfolgreiches Absolvieren der Modulprüfung
8		**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Keine
9		**Stellenwert der Note für die Endnote** 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MA THEAD: (24/66) × 0,5 = 18,18%
10		**Modulbeauftragte/r** Prof. Anne-Kathrin Schulz **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11		**Literatur** a) Bakk, Á. K. (2023): *Magic in VR: New Frameworks for VR Experience Design Applying Insights from Performance Art, Video Games, and the Psychology of the Illusionary,* Budapest, Hungary: Moholy-Nagy University of Art and Design. b) Auslander, P. (2022): *Liveness: Performance in a mediatized culture,* London: Taylor & Francis. c) Dixon, S. (2015): *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation,* Cambridge, USA: MIT press d) Bay-Cheng, S. (2012): *Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance,* Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press

e) Greengard, S. (2021): *The Internet of Things* (revised and updated edition), Cambridge, USA: MIT Press
f) Olson, D. L., Lauhoff, G. (2023): *Deskriptives Data-Mining,* Wiesbaden, Germany: SpringerGabler
g) Maier, H. (2022): *Grundlagen der Robotik,* Berlin, Germany: VDE Verlag
h) Benford, S., Giannachi, G. (2022): *Performing Mixed Reality,* Cambridge, USA: MIT Press
i) Rushkoff, D. (2013): *PRESENT SHOCK: When everything happens now,* London, GB: Current
j) MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): *The Social Shaping of Technology,* Milton Keynes, GB: Open University Press
k) Zuboff, S. (2019): *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power,* London, GB: Profile Books
l) Higgings, D., Higgings. H. (2018): *Intermedia, Fluxus and the Something Else Press,* New York, USA: Siglio Press
m) Kurzweil, R. (2024): *The Singularity is Nearer. When We Merge With AI,* New York, USA: Penguin Random Housej. Kurzweil, R. (2006): *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology,* New York, USA: Penguin
n) Fukuyama, F. (1992): *The End of History and the Last Man,* New York, USA: Free Press
o) Fukuyama, F. (2002): *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution,* London, GB: Picador
p) Baudrillard, J. (1983): *Simulations / The Procession of Simulacra,* Los Angeles, USA: Semiotext
q) Taylor, F. (1911): *The Principles of Scientific Management,* New York, USA: Harper & Brothers Publishers
r) McLuhan, M. (1951): *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man,* New York, USA: Vanguard Press
s) McLuhan. M. (1961): *The Gutenberg Galaxis. The Making of Typographic Man,* Toronto, Canada: University of Toronto Press
t) McLuhan, M., Fiore, Q. (1967): *The Medium is the Message: An Inventory of Effects,* London, GB: Penguin Books
u) McLuhan, M., Fiore, Q. (1968): *War and Peace in the Global Village,* New York, USA: Bantam
v) Chomsky, N., Herman, E. S. (1988): *Manufacturing Consent. The Political Economy of the Mass Media,* New York: Pantheon Books
w) Sontag, S. (1977): *On Photography,* New York, USA: Farrar, Straus and Giroux
x) Siciliano, B, Khatib, O. (2016): *Handbook of Robotics*, 2nd Edition, New York (USA): Springer
y) Falcón Araujo, A. V. (2023): *Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting*, phd Thesis, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theater
z) Otto, B., ten Hompel, M., Wrobel, S. (2023): *Designing Data Spaces. The Ecosystem Approach to Competitive Advantage*, New York, USA: Springer

MA THEAD 2
Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und Darstellender Kunst

Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MA THEAD 2	*Englisch*	*1 Semester*	*1.* Semester	*jährlich*	6 LP	*2*

1 Veranstaltungen	Art der Veranstaltung	geplante Gruppen-größe	Workload 180h	
			Kontaktzeit	**Selbststudium**
	S	15	30h	150h

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen

Nach erfolgreicher Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage:

Wissen und Verstehen:

- verschiedene Epochen der Theatergeschichte zu benennen
- verschiedene Arten von Bühnen zu beschreiben
- architektonische Gegebenheiten von Theaterbauten ins Verhältnis zu setzen zu der Kunst, die in diesen Bauten stattfindet
- die technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen zu reflektieren, die verschiedene Theaterepochen beeinflusst habe
- theatergeschichtlicher Begriffe zu bezeichnen

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:

- die Bühne als Spiegel der jeweiligen technischen-sozialen-politischen Entwicklungen einer Epoche zu untersuchen
- den Einsatz verschiedener Technologien im Theater und den szenischen Künsten zu bestimmen und selbstständig zu beschreiben
- die Singularität eines künstlerischen Ereignisses historisch zu klassifizieren und sein künstlerisch-technisches Bedingungsgefüge, in das zugleich politische und gesellschaftliche Einflüsse hineinspielen, zu beschreiben und zu reflektieren
- mit abstrahierendem und kreativem Blick ihre Gegenwart zu beurteilen
- technische Entwicklungen verschiedener Epochen und Tools, ihre Zugänglichkeit und Verwendung (kultur- und technologie)kritisch zu reflektieren und in ein gesamtgesellschaftliches Bedingungsgefüge aus Kunst und Technologie, Macht und Gesellschaft – bezogen auf die jeweilige Epoche – einzuordnen
- gesamtgesellschaftliche Themen und Fragestellungen mit künstlerisch-technischen Mitteln im Raum der Kunst und dem Theater kritisch gegenüberzustellen und zu reflektieren

	• die institutionelle Verfasstheit verschiedener Leitungsmodelle und die damit verbundenen künstlerisch-technischen Abteilungen zuzuordnen **Kommunikation und Kooperation** • einen medien- und technologiekritischen Beitrag zur Verwendung von (digitalen) Technologien in künstlerischen Prozessen und (Performance- oder Bühnen-)Räumen zu leisten • (kultur)kritische Reflexionen gesamtgesellschaftlicher Prozesse und Verantwortungen mit künstlerisch-technischen Mitteln herauszuarbeiten • sich über die Bedeutung von Wechselwirkung von Bühnenarchitektur und Gesellschaft, Technik und Darstellender Kunst auszutauschen **Wissenschaftliches Selbstverständnis, Professionalität** • die Wechselwirkung zwischen technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen, Bühnen-Architektur und inhaltlich-politisch-sozialen Komponenten zu beschreiben und entsprechende Fragestellungen zu kontrastieren und zu reflektieren
3	**Inhalte** a) Geschichte des Theaters von der Antike bis zur Renaissance b) Geschichte des Theaters vom Zeitalter des Barocks bis zur Gegenwart c) Geschichte angewandter Technologien (Architektur und Theaterbau, diverse Theatermaschinerien, Beleuchtung, Elektrizität etc.) d) Wechselwirkung zwischen Kunst, Technologien, Architektur, Gesellschaft e) Verständnis von der Wandlung des Publikums (Zugänglichkeit, soziale Lage, Erwartungshaltung, gesellschaftliche Funktion etc.) f) Heutige institutionelle Strukturen an Stadt- und Staatstheatern sowie deren Berufsbilder und -praxis Im Besonderen werden vier leitende Fragestellungen verfolgt: 1. Welchen Einfluss nehmen die verschiedenen architektonischen Gegebenheiten von Theaterbauten auf die Kunst (vom Theaterbau der griechischen und römischen Antike über die Simultanbühne des Mittelalters und das Globe Theater Shakespeares bis hin zu den Theater-Bauten der Gegenwart)? 2. Welche technischen Erfindungen prägten die szenischen Künste durch die verschiedenen Epochen? 3. Wie bedingen sich technische Entwicklungen, Bühnen-Architektur und inhaltliche Fragestellungen der jeweiligen Epoche, die im Zusammenspiel ein Theater als zeitgenössische Kunstform programmieren? 4. Wie stark ist das jeweilige künstlerische Ereignis von gesellschaftlichen und politischen Einflüssen sowie von der sozialen Lage des Publikums gerahmt? Die divergierenden Einflüsse von architektonischen Gegebenheiten sowie technischen Rahmenbedingungen und Innovationen werden in Bezug auf das Verhältnis von Publikum und Schauspieler:innen sowie auf sich wandelnde Erzählperspektiven und Narrative dargestellt. Wie gestalten sich also die künstlerischen

	Möglichkeitsbedingungen im Verlauf verschiedener Epochen? Nicht zuletzt gilt es herauszustellen, wie sich „Technik“ und „Kunst“ wechselseitig in Bezug auf den Begriff der Innovation beeinflussten: Wo und wann waren die Bühnen Orte der technischen Innovation, wo ein Erprobungsraum für technische Innovationen und verwandelten diese ihrerseits? Wie schaffen die Bühnen Zugang, Erlebnis und Verständnis technischer Erneuerung – und vermitteln die wechselseitige Durchdringung und Bedingtheit von „Technik“ und „Kunst“ im künstlerischen Arbeiten und ästhetischen Erleben? Zentral ist herauszuarbeiten, wie das Wechselspiel von Bühnen(raum)architektur und Technologie die Rezeptionsbedingungen (ästhetische Möglichkeitsräume, Zugänglichkeit, Publikumserwartung) bedingt. Wichtige Institutionen der deutschsprachigen Theaterlandschaft werden vorgestellt und untersucht sowie die institutionelle Verfasstheit verschiedener Leitungsmodelle und die damit verbundenen künstlerisch-technischen Abteilungen, das Zusammenspiel der divergenten Abteilungen und Gewerke - insbesondere in Bezug auf die Schnittstellen zwischen Ton-, Beleuchtungs- und Videoabteilung und deren künstlerisch-technisches Zusammenspiel mit den Bereichen Regie, Schauspiel, Bühnenbild, Werkstätten, Dramaturgie, Szenographie und Kostümbild.
4	**Lehrformen** Seminar in Interaktion mit den Studierenden
5	**Teilnahmevoraussetzungen** keine / ggf. Angleichsemester
6	**Prüfungsformen** Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.
7	**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Erfolgreiches Absolvieren der Modul-Prüfung
8	**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Keine
9	**Stellenwert der Note für die Endnote** 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MA THEAD: (6/66) × 0,5 = 4,55%
10	**Modulbeauftragte/r** Prof. Dr. Pamela Scorzin **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Pamela Scorzin, Prof. Dr. Marcel Marburger, Prof. Dr. Lioudmila Voropai, Prof. Dr. Jennifer Tiede
11	**Literatur** a. Davis, J. (2024): *European Theater Performance Practice 1750-1900*, London, GB: Taylor & Francis b. Brauneck, M. (2012): *Europe Theater: 2500 Years of History*, Berlin: Rowohlt c. Fischer-Lichte, E. (2002): *History of European Drama and Theater*, Milton Park, GB: Routledge d. European Commission. (2022): *The Situation of Theaters in the EU Member States: Final Report.* Luxembourg, Luxembourg: Publications Office of the European Union e. European Theater Forum. (2023). ETF 2023: *Opole Recommendations for the European Commission (Culture, Creativity and Sport)*. f. Rufford, J. (2017): *Theater & Architectur*e, London, UK: Methuen g. Nerdinger, W., Deubzer, H.(2003): *Theaterarchitecture*, Munich, Germany: TU München Architekturmuseum h. Deubzer, H., Schelle, B. (2008): *Built to be seen: Theater architecture from three millennia / Zum Schauen gebaut: Theaterarchitektur aus drei Jahrtausenden*, Salzburg, Austria: Verlag Anton Pustet

i. Hurtzig, H. (2015): *Imitation of Life: Bert Neumanns Stage Designs*, Berlin, Germany: Theater der Zeit
j. Wiens, B. E. (2021): *Contemporary Scenography. Practices and Aesthetics in German Theater, Arts and Design*, London, UK: Methuen
k. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): *The Social Shaping of Technology,* Milton Keynes, GB: Open University Press
l. Staples, D., Hamer, D.: Modern *Theaters 1950–202*0, Milton Park, UK: Routledge
m. Allen, J., *Allen*, J. P. (1983): *A History of the Theater in Europ*e, London, GB: Heinemann
n. Achtzig, D. (2020): Digitalität – *Bühnenbild im Wandel. Von Theatermaschinen über Roboter hin zur Virtual Reality*, Berlin, Germany: Independent

MA THEAD 3
Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf / Projektentwicklung

Nummer	Sprache	Dauer	Studien-semester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MA THEAD 3	*Englisch*	*1 Semester*	*2.* Semester	*jährlich*	*12 LP*	*8*

1	Veranstaltungen	Art der Veran-staltung	geplante Gruppen-größe	Workload 360		LP 12	SWS 8
		S	15	**Kontakt-zeit 120h**	**Selbst-studium 240h**		
	a) **Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf & Projektentwicklung**	Seminar	15	90h	180h	9	6
	b) **Technische Projektbegleitung**	Technische Projekt-begleitung	15	30h	60h	3	2

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen

Die Studierenden sind in der Lage, die in den vorangegangenen Semestern erlernten Werkzeuge und Methoden anzuwenden und technisch-gestalterisch zu einem Projekt in den theatral-szenischen Künsten zu bündeln.

a. Digitale Narration / Szenografie | Projektentwurf & Projektentwicklung
b. Technische Projektbegleitung

a) Digitale Narration / Szenografie | Projektentwurf & Projektentwicklung

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage:

Wissen und Verstehen:

- verschiedene Methoden der Themenfindung zu beschreiben
- verschiedene künstlerische Herangehensweisen zu benennen
- theaterpraktische Aspekte wie Dramaturgie, Regie, Autorenschaft, Narration zu kategorisieren

	• Aufgaben, Möglichkeiten und Herausforderungen in kooperativen künstlerischen Arbeitsprozessen zu verstehen • Theatertexte und Sekundärliteratur auszuwählen und zu bewerten • wichtige Aspekte der Umsetzung einer gestalterischen Arbeit wie Thema, Ort, Beteiligte, Zielgruppe, Budgetplanung, Technik zu beschreiben **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • die nötigen Schritte zur Erarbeitung einer Fragestellung / eines Themas zu reflektieren und anzuwenden • eine eigenständige, räumlich-szenografisch-theatralen Idee zu einer konkreten Aufgabenstellung – unter besonderer Anwendung der erworbenen digitalen Kompetenzen – im experimentellen Entwurfsprozess zu untersuchen • die eigene Idee in einem kollaborativen Prozess zu reflektieren und mit den Ideen anderer zu verbinden • räumliche Qualität, narrative Erzählstrategien, theatrale Dramaturgie und angewandte Werkzeuge als wichtige Bestandteile in die Gestaltung miteinzubeziehen • Lösungen für narrative Probleme zu entwickeln • eine szenografische Narration in einem gegebenen narrativen Raum als Teamprojekt (mindestens 2 für Inhalt und Konzept zuständige Mitglieder) zu konzeptionieren und zu inszenieren • diese Narration, je nach Aufgabenstellung, mit den Narrationen andere Teams zu koordinieren **Kommunikation und Kooperation:** • eine räumlich-szenografisch-theatralen Idee zu einer konkreten Aufgabenstellung – unter besonderer Anwendung der erworbenen digitalen Kompetenzen – zu kommunizieren und in Koordination mit anderen zu überprüfen und zu realisieren • in der Gruppe (ggf. nach einem internen Wettbewerb) aus verschiedenen Ideen eine gemeinsame Konzeption zu entwickeln, zu entwerfen, gegenüber Partner*innen zu kommunizieren, ggf. anzupassen, zu planen und in Teilbereichen zu realisieren • **-verschiedene Rollen in einem Team zu Entwurf, Planung und Realisierung zu definieren, ihre eigene Rolle darin zu wählen und diese/n Aufgabenbereich/e zu realisieren** • **-gemeinschaftlich Lösungen für narrative Probleme zu entwickeln und umzusetzen** **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • **verschiedene Rollen in einem Team zu Entwurf, Planung und Realisierung zu entwerfen** • **ihre eigene** Rolle zu finden, zu definieren und auszufüllen • das Projektvorhaben in technischem, gesellschaftlichen, künstlerischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren • Budgetplanung und Zielgruppe zu analysisieren • Netzwerke bilden
	b) Technische Projektbegleitung Die Studierenden sind nach erfolgreicher Teilnahme in der Lage: **Wissen und Verstehen:** • anwendungsbezogene, digitale/technische Realisierungstechniken zu vertiefen

	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen: • die im ersten Semester erworbenen technologischen Methodiken und Werkzeuge selbstständig szenografisch anzuwenden • die Nutzung von anwendungsbezogenen Techniken für ein Thema / die gewählte Narration zu reflektieren und praktisch zu prüfen • Methoden und digitalen Techniken innerhalb des Entwurfsprozesses von der Ideenentwicklung bis zur Realisierung zu adaptieren **Kommunikation und Kooperation:** • verschiedene technische Werkzeuge im Kontext der künstlerischen Herangehensweise zusammenzustellen und in der Gruppe zu diskutieren **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • die angewandten Techniken in gesellschaftlichen, künstlerischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren
3	**Inhalte** a) Digitale Narration / Szenografie | Projektentwurf & Projektentwicklung b) Technische Projektbegleitung
	a) Digitale Narration / Szenografie / Projektentwurf & Projektentwicklung • Entwicklung und Realisation von eigenständigen räumlich-szenografisch-theatraler Ideen, unter besonderer Anwendung der erworbenen digitalen Kompetenzen. • Entwicklung eines experimentellen Entwurfsprozesses, um das Konzept zu überprüfen und zu kommunizieren • Koordinierung und Kooperation mit anderen Gruppenmitgliedern, ggf. Anpassung des Konzepts Festlegung von Teilbereichen, die realisiert werden müssen, insbesondere hinsichtlich der Anwendung digitaler Techniken, Ausführungsplanung, Organisation; Budgetplanung. • Realisierung von künstlerischen und gestalterischen Lösungen unter Berücksichtigung räumlicher Qualität, technologischer Werkzeuge, narrativer Erzählstrategien und dramaturgischer Gesichtspunkte. Anwendung digitaler Realisierungstechniken.
	b) Technische Projektbegleitung Untersuchung von Methoden und digitalen Techniken innerhalb des Entwurfsprozesses von der Ideenentwicklung bis zur Realisierung, angepasst an das aktuell zu bearbeitende Projekt und dessen spezifischen Anforderungen. Wenn das Projekt bspw. eher Tracking und Mapping verlangt als VR oder Robotik, fokussiert sich die Projektbegleitung darauf.
4	**Lehrformen** Projektseminar in Interaktion mit den Studierenden, technische Projektbegleitung, Projektarbeit, interdisziplinäre Teamarbeit, Selbststudium, Lösung von praxisnahen Aufgaben in Einzel- oder Teamarbeit; Experimentelles Entwickeln von Teilprojekten; Aktives, selbstgesteuertes Lernen durch internetgestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien
5	**Teilnahmevoraussetzungen** Keine

6	**Prüfungsformen** Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.
7	**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Erfolgreiches Absolvieren der Modul-Prüfung
8	**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Keine
9	**Stellenwert der Note für die Endnote** 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MA THEAD: (12/66) × 0,5 = 9,09%
10	**Modulbeauftragte/r** Prof. Anne-Kathrin Schulz **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11	**Literatur** a. Glovitczki, P. (2021): *Mediated Narration in the Digital Age. Storying the Media World,* Lincoln, USA: University of Nebraska Press b. Han, B.-C. (2024): *The Crisis of Narration*, Cambridge, UK: Polity c. Han, B.-C. (2022): *Infocracy: Digitization and the Crisis of Democracy*, Cambridge, UK: Polity d. Harari, Y. N. (2024): *NEXUS: A Brief History of Information Networks from the Stone Age to AI*. New York, USA: Vintage e. Falcón Araujo, A. V. (2023): *Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting*, phd Thesis, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theater f. Benford, S., Giannachi, G. (2022): *Performing Mixed Reality,* Cambridge, USA: MIT Press g. Bay-Cheng, S. (2012): *Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance,* Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press h. Auslander, P. (2022): *Liveness: Performance in a mediatized culture,* London*:* Taylor & Francis. i. Dixon, S. (2015): *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation,* Cambridge, USA*:* MIT press j. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): *The Social Shaping of Technology,* Milton Keynes, GB: Open University Press k. Chapple, F., & Kattenbelt, C (Eds.). (2006): *Intermediality in Theater and performance,* Leiden, Netherlands: Brill l. Koenitz, H. (2023): *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*, Milton Park, GB: Routledge **Weitere Literatur** ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.

MA THEAD 4
Konzeption und Entwurf freier Projekte

Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MA THEAD 4	*Englisch*	*1 Semester*	*2.* Semester	*jährlich*	*12 LP*	*8*

1	Veranstaltungen	Art der Veran-staltung	geplante Gruppen-größe	Workload 360 h		LP	SWS
				Kontakt-zeit	Selbst-studium		
		S	15	**120h**	**240h**	**12**	**8**
	a) Konzeption und Entwurf freier Projekte			90h	180h	9	6
	b) Technische Projektbegleitung			30h	60h	3	2

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen

a) Konzeption und Entwurf freier Projekte

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage:

Wissen und Verstehen:

- Themenfindungsstrategien und künstlerische Herangehensweisen zu benennen
- Inspirationsquellen zu kennen und exemplarisch zu untersuchen
- narrative Bestandteile wie dramaturgisches Denken, Texte, Regie, Autorenschaft, Raumkonzept, Methodiken und Werkzeuge zu definieren
- wichtige Aspekte der Umsetzung einer gestalterischen Arbeit wie Thema, Ort, Beteiligte, Zielgruppe, Budgetplanung, Technik zu beschreiben

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:

- eine künstlerisch-theatrale Performance zu konzipieren und realisieren, unter der Berücksichtigung von Thematik, räumlicher Qualität, narrativer Erzählstrategien und theatral-dramaturgischer Gesichtspunkte als wichtige Bestandteile der Gestaltung
- eine dazu passende Präsentationsform zu entwickeln und umzusetzen
- Recherchen durchzuführen
- Frage der Akquise zu implementieren
- Arbeitsschritte zu planen und Zeitpläne zu erstellen
- ihre gestalterische Arbeit zu organisieren und zu realisieren (inklusive Budgetplanung und -einhaltung)
- ein Stück Theater in einem gegebenen narrativen Raum zu inszenieren
- verschiedene Rollen in einem Team zu Entwurf, Planung und Realisierung zu definieren und ihre eigene Rolle darin zu definieren und auszufüllen

		Kommunikation und Kooperation: • eigene Ansatzpunkte auch unter Beteiligung anderer zu reflektieren • die eigene Arbeit mit der anderer zu koordinieren und kooperativ zu arbeiten • mit Gewerken zu kommunizieren **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • das Projekt in technischem, gesellschaftlichen, künstlerischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren
		b) Technische Projektbegleitung
		Nach erfolgreicher Teilnahme sind die Studierenden in der Lage: **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • anwendungsbezogene, digitale Realisierungstechniken, die im Modul MATHEAD 1 erlernt wurden, zu vertiefen • die zu ihren Themen passende Techniken wählen • aufgabenspezifischen Rahmenbedingungen insbesondere hinsichtlich der Anwendung digitaler Techniken, Ausführungsplanung, Organisation, Budgetplanung, Networking und der Realisierung auseinandergesetzt, Lösungen zu entwickelt und exemplarisch umzusetzen. **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • die angewandten Techniken in gesellschaftlichen, künstlerischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren
3		**Inhalte** a) Digitale Narration / Szenografie | Projektentwurf & Projektentwicklung (6 LP, 180h) b) Technische Projektbegleitung (2 LP, 60 h)
		a) Konzeption und Entwurf freier Projekte
		Das Modul ist für freie Projekte der Studierenden vorgesehen. Diese können auch bereits auf das eigene Masterprojekt bzw. auf das im Modul MA THEAD 3 entwickelte Projekt ausgerichtet sein oder sonstige eigeninitiativ entwickelte Projekte sein. Es bietet Raum, sich mit individuellen Interessen auseinanderzusetzen, ist aber auch in kleineren Gruppen bearbeitbar. Parallel dazu werden die Studierenden zu einem kontinuierlichen Austausch über ihre Projekte hinsichtlich Inszenierung, Gestaltung, Szenografie angeregt. Recherche und Analyse des jeweiligen Themas sind Basis für die Auseinandersetzung mit den jeweiligen Inhalten, die eng verzahnt mit den künstlerisch-gestalterischen Konzepten im Seminar vorgestellt werden. Innerhalb des Plenums können verschiedene kommunikative Formate ausprobiert und angewandt werden, wie z.B. der Salon, das inszenierte Gastmahl, der Pecha-Kucha-Vortrag, das klassische Vortragsformat, die Performance oder andere mögliche Diskussionsformate. Ständig angeregt wird ein kritischer Diskurs zu den einzelnen Projektideen und deren gestalterischer und künstlerischer Qualität. Die Differenzierung und die Vertiefung steigern die inhaltliche Qualität der Arbeiten. Der Gruppenprozess kann zur Bildung zukunftsfähiger berufsbezogener Netzwerke führen,

		besonders durch die hohe Diversität der Studierenden. Die Fragen der Realisierung im Sinne von Planung, Sponsoring, dem Marketing werden im jeweiligen Projektkontext erörtert und weitestmöglich realitätsnah entwickelt. Die freien Projekte können in das gemeinsame Abschlussprojekt im 3. Semester einfließen.
		b. Technische Projektbegleitung
		Untersuchung von Methoden und digitalen Techniken innerhalb des Entwurfsprozesses von der Ideenentwicklung bis zur Realisierung, angepasst an das zu bearbeitende Freie Projekt und dessen spezifischen technischen Anforderungen.
4		**Lehrformen** Für die Lehrveranstaltung kommen gezielt die Lehrformen zum Einsatz: Projektseminar in Interaktion mit den Studierenden, technische Projektbegleitung, Projektarbeit, interdisziplinäre Teamarbeit, Selbststudium Lösung von praxisnahen Aufgaben in Einzel- oder Teamarbeit; Experimentelles Entwickeln von Teilprojekten; Aktives, selbstgesteuertes Lernen durch internetgestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien
5		**Teilnahmevoraussetzungen** Keine
6		**Prüfungsformen** Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.
7		**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Erfolgreiches absolvieren der Modul-Prüfung
8		**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Keine
9		**Stellenwert der Note für die Endnote** 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MA THEAD: (12/66) × 0,5 = 9,09%
10		**Modulbeauftragte/r** Prof. Anne-Kathrin Schulz **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11		**Literatur** a. Chapple, F., & Kattenbelt, C (Eds.). (2006): *Intermediality in Theater and performance,* Leiden, Netherlands: Brill b. Koenitz, H. (2023): *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*, Milton Park, GB: Routledge

		c. Salter, C. (2010): *Entangled: technology and the transformation of performance, Cambridge, USA:* MIT press. d. Saltz, D. Z. (2013): *Media, technology, and performance*. Theater Journal 65(3), 421-432, Baltimore, USA: The John Hopkins University Press e. Leeker, M., Schipper, I. & Beyes, T. (Eds.) (2016): *Performing the Digital*: P*erformativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Transcript. f. Masura, N. (2020): *Digital Theater: The Making and Meaning of Live Mediated Performance*, US & UK 1990-2020: Palgrave Macmillan Cham. g. Bakk, Á. K. (2023): *Magic in VR: New Frameworks for VR Experience Design Applying Insights from Performance Art, Video Games, and the Psychology of the Illusionary,* Doctoral Thesis, Budapest, Hungary: Moholy-Nagy University of Art and Design. h. Falcón Araujo, A. V. (2023): *Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting*, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theater i. Auslander, P. (2022): *Liveness: Performance in a mediatized culture,* London: Taylor & Francis. j. Dixon, S. (2015): *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation,* Cambridge, USA*:* MIT press k. Bay-Cheng, S. (2012): *Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance,* Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press l. Benford, S., Giannachi, G. (2022): *Performing Mixed Reality,* Cambridge, USA: MIT Press m. Rushkoff, D. (2013): *PRESENT SHOCK: When everything happens now,* London, GB: Current n. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): *The Social Shaping of Technology,* Milton Keynes, GB: Open University Press o. Zuboff, S. (2019): *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power,* London, GB: Profile Books p. Higgings, D., Higgings. H (2018): *Intermedia, Fluxus and the Something Else Press,* New York, USA: Siglio Press q. Kurzweil, R. (2024): *The Singularity is Nearer. When We Merge With AI,* New York, USA: Penguin Random House r. McLuhan, M., Fiore, Q. (1967): *The Medium is the Message: An Inventory of Effects,* London, GB: Penguin Weitere Literatur ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.

MA THEAD 5
Einführung in die Geschichte der Medienkunst: Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst

Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MA THEAD 5	*Englisch*	*1 Semester*	*2* Semester	*jährlich*	*6 LP*	2

1	Veranstaltungen	Art der Veran-staltung	geplante Gruppen-größe	Workload 180 h	
				Kontaktzeit	**Selbststudium**
		S	15	30h	150h

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen

Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage:

Wissen und Verstehen:

- über die Heranführung zur Geschichte der Medienkunst prägende Einflüsse visueller, auditiver und digitaler Medien auf künstlerische Prozesse und „Produkte“ zu beschreiben – sowohl in der Produktion wie auch der Rezeption
- die sich seit den 1950ern entwickelnden künstlerischen Möglichkeitsbedingungen darzustellen, die sich an den Einsatz verschiedener Medien im szenografisch-narrativen Kontext knüpfen (Film, Fotografie und Video, Sound, Computersoft- und -hardware, Holographie etc.)

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:

- den Einsatz verschiedener Technologien und Medien auf die Medienkunst zu erkennen und selbstständig zu beschreiben
- die Berührungspunkte und Grenzen zur Digitalen Kunst, Videokunst, Computerkunst, Game Art zu bestimmen
- die Unterschiede zwischen generativer, interaktiver und performativer Kunst zu reflektieren
- Faktoren wie Raum, Publikum, technisches Medium und künstlerisches Narrativ sowie Faktoren wie gegenwärtige Einflüsse von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft zu kategorisieren, zu unterscheiden und gegenüberzustellen

- technische Entwicklungen und Tools, ihre Zugänglichkeit und Verwendung kultur- und technologiekritisch zu reflektieren und in ein gesamtgesellschaftliches Bedingungsgefüge aus Kunst und Technologie, Macht und Gesellschaft zu sortieren
- einen abstrahierenden und kreativen Blick auf die Gegenwart zu werfen
- die wechselseitige Bedingtheit von Kunst und Technologie zu benennen und ein konzeptionelles Verständnis für Zusammenhänge abzuleiten
- zu analysieren, warum welche Technologien zu welchem Zweck oder mit welchem Ergebnis eingesetzt wurden und werden

Kommunikation und Kooperation

- einen medien- und technologiekritischen Beitrag zur Verwendung von (digitalen) Technologien in künstlerischen Prozessen und (Performance- oder Bühnen-)Räumen zu leisten und sich der Bedeutung für die Wechselwirkung von Performance-Raum und Gesellschaft, Technik und Medienkunst bewusst zu sein
- sich über die Bedeutung ihrer Profession auszutauschen und diese vor dem Hintergrund gesellschaftlicher und ethischer Zusammenhänge zu diskutieren
- medienkunstgeschichtliche Begrifflichkeiten zu benennen

Wissenschaftliches Selbstverständnis, Professionalität

- gesamtgesellschaftliche Themen und Fragestellungen mit künstlerisch-technischen Mitteln im Raum der Kunst und im Bühnenkontext kritisch zu befragen und zu reflektieren
- die Singularität eines künstlerischen Ereignisses historisch einzuordnen und sein künstlerisch-technisches Bedingungsgefüge zu erkennen
- ihren (kultur)kritische Reflexionen gesamtgesellschaftlicher Prozesse mit künstlerisch-technischen Mitteln Sichtbarkeit zu verleihen und Fragen des individuellen und gesellschaftlichen Verantwortungsbewusstseins zu schärfen

<u>Fach- und Methodenkompetenz:</u>
Die Studierenden können den Einsatz verschiedener Technologien und Medien auf die Medienkunst erkennen und selbstständig beschreiben. Sie haben die Fähigkeit entwickelt, die Singularität eines künstlerischen Ereignisses historisch einzuordnen und sein künstlerisch-technisches Bedingungsgefüge zu erkennen.
Die Studierenden haben die Fähigkeit erworben, einen abstrahierenden und kreativen Blick auf die Gegenwart zu werfen.

<u>Fachübergreifende Methodenkompetenz:</u>
Studierende können die wechselseitige Bedingtheit von Kunst und Technologie benennen und analysieren. Sie haben ein konzeptionelles Verständnis entwickelt und können analysieren, warum welche Technologien zu welchem Zweck oder mit welchem Ergebnis eingesetzt werden (können). Sie verfügen zudem über eine sichere Verwendung theatergeschichtlicher, medienkunstgeschichtlicher und bühnenrelevanter Begrifflichkeiten.

3	**Inhalt** Das Seminar schließt an die erstsemestrige Veranstaltung MA THEAD2 an und erweitert sie um ein Kapitel, das Performance-Kunst, Medienkunst und Installation zwischen installativen und präsentativen Räumen betrachtet. • Geschichte der Medienkunst von den 1950ern bis heute • Geschichte angewandter Technologien und Medien (Film, Foto, Video, Sound, Soft- und Hardware etc.) • Wechselwirkung zwischen Medienkunst, Theater, Performance und Technologien • Wechselwirkung und Durchdringung zwischen Szenischer Kunst, Performance und Medienkunst • Verständnis von der Wandlung des Publikums • Verständnis von der Wandlung der/s Künstlers/in Im Besonderen werden folgende leitende Fragestellungen verfolgt: Wie bedingen und beeinflussen sich Raum, technisches Medium und künstlerische Narrative in den verschiedenen Formen der Medienkunst, die ihrerseits im Kontext je gegenwärtiger Einflüsse von Politik, Wirtschaft und Gesellschaft zu sehen ist? Wie verändert sich in Abhängigkeit dazu die Rolle des/r Zuschauenden: von Konsument:in zu Prosument:in? Wie wandelt sich die Rolle des/r Produzent:in und welche fachlichen Qualifikationen bringt diese/r mit? Ebenso gilt es herauszustellen, wie sich Medienkunst und Szenische Künste wechselseitig durchdringen und beeinflussen. Nicht zuletzt ist zu herauszuarbeiten, welche dynamische Beziehungen zwischen technischen Entwicklungen und inhaltlichen Fragestellungen der jeweiligen Performance ein Theater als zeitgenössische Kunstform programmieren.
4	**Lehrformen** Seminar in Interaktion mit den Studierenden
5	**Teilnahmevoraussetzungen** Keine
6	**Prüfungsformen** Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.
7	**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Erfolgreiches Absolvieren der Modul-Prüfung
8	**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Keine
9	**Stellenwert der Note für die Endnote** 50 % des CP Anteils dieses Moduls an der Gesamt CP aller Module MA THEAD = (6/66) x 0,75757 = 4,55
10	**Modulbeauftragte/r** Prof. Dr. Pamela Scorzin **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Dr. Pamela Scorzin, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Marcel Marburger, Prof. Dr. Lioudmila Voropai, Prof. Dr. Jennifer Tiede
11	**Literatur**

a. Salter, C. (2010): *Entangled: technology and the transformation of performance, Cambridge, USA:* MIT press.

b. Saltz, D. Z. (2013): *Media, technology, and performance*. Theater Journal 65(3), 421-432, Baltimore, USA: The John Hopkins University Press

c. Stalder, F., (2016): *Kultur der Digitalität*, Frankfurt, Germany: Suhrkamp

d. Grau, Oliver (Editor) (2010): *MediaArtHistories*, Cambridge, USA: MIT Press

e. Leeker, M., Schipper, I. & Beyes, T. (Eds.) (2016): *Performing the Digital*: P*erformativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Transcript.

f. Paul, C. (2023). *Digital Art,* London, GB*:* Thames & Hudson Ltd.

g. Masura, N. (2020): *Digital Theater: The Making and Meaning of Live Mediated Performance*, US & UK 1990-2020: Palgrave Macmillan Cham

h. Bakk, Á. K. (2023): *Magic in VR: New Frameworks for VR Experience Design Applying Insights from Performance Art, Video Games, and the Psychology of the Illusionary,* Doctoral Thesis, Budapest, Hungary: Moholy-Nagy University of Art and Design.

i. Auslander, P. (2022): *Liveness: Performance in a mediatized culture,* London*:* Taylor & Francis.

j. Dixon, S. (2015): *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation,* Cambridge, USA*:* MIT press

k. Bay-Cheng, S. (2012): *Theater Is Media: Some Principles for a Digital Historiography of Performance,* Theater, 42(2), 27-41, Durham, USA: Duke University Press

l. Benford, S., Giannachi, G. (2022): *Performing Mixed Reality,* Cambridge, USA: MIT Press

m. Rushkoff, D. (2013): *PRESENT SHOCK: When everything happens now,* London, GB: Current

n. MacKenzie, D., Wajcman, J. (1999): *The Social Shaping of Technology,* Milton Keynes, GB: Open University Press

o. Zuboff, S. (2019): *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power,* London, GB: Profile Books

p. Higgings, D., Higgings. H (2018): *Intermedia, Fluxus and the Something Else Press,* New York, USA: Siglio Press

q. Kurzweil, R. (2024): *The Singularity is Nearer. When We Merge With AI,* New York, USA: Penguin Random House

r. Kurzweil, R. (2006): *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology,* New York, USA: Penguin

s. Fukuyama, F. (1992): *The End of History and the Last Man,* New York, USA: Free Press

t. Fukuyama, F. (2002): *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution,* London, GB: Picador

u. McLuhan, M. (1951): *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man,* New York, USA: Vanguard Press

v. McLuhan. M. (1961): *The Gutenberg Galaxis. The Making of Typographic Man,* Toronto, Canada: University of Toronto Press

w. McLuhan, M., Fiore, Q. (1967): *The Medium is the Message: An Inventory of Effects,* London, GB: Penguin Books

x. McLuhan, M., Fiore, Q. (1968): *War and Peace in the Global Village,* New York, USA: Bantam

y. Chomsky, N., Herman, E. S. (1988): *Manufacturing Consent. The Political Economy of the Mass Media,* New York: Pantheon Books

	z. Falcón Araujo, A. V. (2023): *Drafting the VR Play: Exploring Extended Reality Theater to Propose a Method for Virtual Reality Playwriting*, phd Thesis, Tallinn, Estonia: Estonian Academy for Music and Theater

MA THEAD 6
Berufsorientierung / Best Practice

Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS	SWS
MA THEAD 6	*Englisch*	*1 Semester*	*3* Semester	*jährlich*	*2 LP*	2

1	Veranstaltungen	Art der Veran-staltung	geplante Gruppen-größe	Workload 60h	
				Kontaktzeit	**Selbststudium**
		S	15	30h	30h

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen:

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage:

Wissen und Verstehen:

- erfolgreichen Beispielen von Existenzgründungen zu beschreiben und Rahmenbedingungen der beruflichen Praxis zu verstehen
- verschiedene Möglichkeiten der beruflichen Tätigkeit im Feld der räumlich-szenografischen Narration (von der Selbstständigkeit als Gründer*in oder als Freelancer*in bis zum Angestelltenverhältnis) zu diskutieren und deren Rahmenbedingungen zu reflektieren
- verschiedene Akteur*innen in der Branche und die sich daraus ergebenden Optionen, Aufgabenfelder und Finanzierungsmöglichkeiten zu analysieren und zu reflektieren

	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen: • Methoden und Bewertungskriterien von Bewerbungen, Erstellung von Portfolios, Methoden und Medien der Eigenwerbung bis zur eigenständigen Akquise von Aufträgen zu implementieren • das Erstellen von Business- sowie Kosten- und Finanzierungsplänen durchzuführen • Fördermöglichkeiten zu recherchieren und Anträge zu formulieren Wettbewerbsausschreibungen zu recherchieren und dementsprechend Bewerbungsunterlagen zu adaptieren • Finanzierungsquellen zu erschließen: Wirtschaftsförderung, Förderung von Gründung, Transferstellen, Sponsor*innen, Stiftungen, Ausschreibungen **Kommunikation und Kooperation:** • Künstlerische Vorhaben und Visionen gegenüber möglichen Partner*innen inspirierend darzustellen • branchenspezifische Netzwerke zu benennen • Funktion und Aufgaben der KSK (Künstlersozialkasse) zu erläutern **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • Projektvorhaben in gesellschaftlichen, künstlerischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren • Projektvorhaben gemäß verschiedener Ausschreibungskriterien und den Vorgaben möglicher Partner*innen weiterzuentwickeln • ihr berufliches Selbstbild zu entwickeln, zu analysieren und zu reflektieren • ihre berufliche Zukunft zu planen
3	**Inhalte** Vermittlung von Optionen der branchenspezifischen Berufstätigkeit anhand von Best Practice Beispielen durch Lehrbeauftragte oder hauptamtlich Lehrende • Existenzgründung • Rahmenbedingungen Berufliche Praxis (Selbstständigkeit, Angestelltenverhältnis) • Businessplan, Kostenpläne, Finanzierungspläne • Recherche von Förderungsmöglichkeiten • Networking • Künstlersozialkasse Systematische Vermittlung von Kenntnissen über die verschiedenen Akteure in der Branche und die sich daraus ergebenden Optionen, Aufgabenfelder und Finanzierungsmöglichkeiten
4	**Lehrformen** Seminar in Interaktion mit den Studierenden
5	**Teilnahmevoraussetzungen** Keine
6	**Prüfungsformen** Als Prüfungsformen sind schriftliche Klausurarbeiten (§ 23 RahmenPO) mit einer Bearbeitungszeit von einer bis maximal drei Zeitstunden, mündliche Prüfungen (§ 25 RahmenPO) von höchstens zwanzig Minuten Dauer pro Prüfling, Hausarbeiten und Referate (§ 26 RahmenPO) oder projektbezogene

	Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer (§ 24 RahmenPO) zulässig. Die projektbezogene Arbeit muss zur mündlichen Prüfung vorgelegt werden.
7	**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Bestandene Modulprüfung
8	**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Keine
9	**Stellenwert der Note für die Endnote** 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MA THEAD: (2/66) × 0,5 = 1,52%
10	**Modulbeauftragte/r** Prof. Anne-Kathrin Schulz **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11	**Literatur** a. Hawthorne, K. (2023): *Digital Theater: Strategies and Business Models in European Theater.* ETC: European Theater Convention. b. *Theater Green Boo*k (2021), London, UK: Theater Trust c. Hackenberg, H., Empter, S. (2011): *Social Entrepreneurship – Social Business: Für die Gesellschaft unternehmen*. Wiesbaden, Germany: VS Verlag d. Pfennig, G. (2010): *Kunst, Markt und Recht: Einführung in das Recht des Kunstschaffenden und der Verwertung von Kunst*, Berlin, Germany: Berliner Bibliothek zum Urheberrecht e. Chapple, F., & Kattenbelt, C (Eds.). (2006): *Intermediality in Theater and performance,* Leiden, Netherlands: Brill f. Koenitz, H. (2023): *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*, Milton Park, GB: Routledge

MA THEAD 7
Projektbegleitung Masterarbeit

Nummer	**Sprache**	**Dauer**	**Studiensemester**	**Häufigkeit des Angebots**	**ECTS**	**SWS**
MA THEAD 7	*Englisch*	*1 Semester*	3. Semester	*jährlich*	*4 LP*	4

1	**Veranstaltungen**	**Art der Veranstal-tung**	**geplante Gruppen-größe**	**Workload** 120 h		LP	SWS
				Kontakt-zeit	**Selbst-studium**		
		S	**15**	**60h**	**60h**		
	a) gestalterisch-/künstlerische Projektbegleitung		15	30h	30 h	2	2
	b) technische Projektbegleitung		15	30h	30 h	2	2

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen:

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage:

a) gestalterisch – künstlerische Projektbegleitung

Wissen und Verstehen:

- die nötigen Schritte zur Erarbeitung einer Fragestellung / eines Themas für eine Masterthesis zu reflektieren
- Literatur auszuwählen und zu bewerten
- die nötigen Schritte zur Erarbeitung einer Fragestellung / eines Themas für ein praktisches Masterprojekt zu reflektieren
- Theaterpraktische Aspekte wie Dramaturgie, Autorenschaft, Produktion, Regie, Projekt-Management / Organisation / PR) zu beschreiben

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:

- eine künstlerische Konzeption für ein Projekt im Rahmen digitaler, szenografischer Gestaltung zu entwickeln, ggf. im Team
- alle dafür nötigen Fragestellungen (Dramaturgie, Technologie, Produktion, Kosten, Regie, Management / Organisation) zu reflektieren, zu strukturieren und Herangehensweisen festzulegen (ggf. im Team)
- das szenografische Projekt (ggf. im Team) zu realisieren
- Arbeitsstrategien und Problemlösungsmöglichkeiten zu reflektieren
- eine Fragestellung für eine Masterthesis zu erarbeiten und diese zu verfassen

Kommunikation und Kooperation:

- den künstlerischen Ansatz benennen, zu analysieren, innerhalb der Gruppe zu diskutieren und zu reflektieren
- spezifischen Anforderungen und das nötige Projektmanagement für das gewählte Projekt zu definieren, kommunizieren und im Diskurs zu überprüfen
- einzelne Arbeitsschritte zu differenzieren, kommunizieren und Prioritäten zu setzen
- gemeinsam mit den dort Lehrenden Studierenden des 1. Semesters in das Abschlussprojekt einzubinden und ihnen Einblicke in das Gesamtprojekt zu vermitteln (Projektmanagement)

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:

- thematisch sowohl das praktische Masterprojekt als auch die Masterthesis in gesellschaftlichen, künstlerischen, technologischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren
- Vermarktung / Dokumentation / Publikation / PR zu entwickeln

b) technische Projektbegleitung

Wissen und Verstehen:

- mögliche technische Werkzeuge und Medien zu vergleichen, zu reflektieren und zu verstehen

	Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen: • eigenständig eine begründete Medienwahl mit Blick auf zeitgebundene inszenatorische Aufgaben und Kontexte in einschlägigen szenografischen Bereichen zu reflektieren • für das praktische Projekt eine Medienauswahl festzulegen und zu implementieren **Kommunikation und Kooperation:** • die Medienauswahl gruppenintern zu reflektieren und zu überprüfen • die Medienauswahl mit den technischen Gewerken zu kommunizieren, zu reflektieren und zu überprüfen **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • die gewählten Medien unter gesellschaftlichen, künstlerischen, technologischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren
3	**Inhalte** a. Präsentation der eigenen Masterarbeit/ des individuellen Anteils am gemeinsamen Abschlussprojekt in verschiedenen Entwicklungsschritten bei regelmäßigen Treffen mit allen Masterstudierenden b. Einbindung der Studierenden des ersten Semesters in das Abschlussprojekt durch Definition und Formulierung von Teilaufgaben. c. Problematisierung anderer Masterarbeiten und exemplarischer Fallstudien, mit Beispielen von Szenografie und Inszenierungen. Formate sind Demonstrationen, Präsentationen, Vorträge, Diskussionen. d. gemeinsame Analyse der jeweiligen gestalterischen Sprache, Planung und Umsetzung e. Vermittlung praktischer Erfahrungen bei der Realisierung eines Projektes im Rahmen szenografischer Gestaltung /und Intervention im Öffentlichen Raum (Dramaturgie, Produktion, Regie, Management / Organisation, Vermarktung / Dokumentation / Publikation / PR).
4	**Lehrformen** · Projektseminar in Interaktion mit den Studierenden, · Gruppenarbeit · aktives, selbstgesteuertes Lernen durch Internet-gestützte Inhalte, Aufgaben, Musterlösungen und Begleitmaterialien.
5	**Teilnahmevoraussetzungen** Keine
6	**Prüfungsformen** projektbezogene Arbeiten mit Dokumentation und deren Präsentation mit einer mündlichen Prüfung von höchstens zwanzig Minuten Dauer
7	**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Bestehen der Modulprüfung
8	**Verwendbarkeit des Moduls in anderen Studiengängen** Keine
9	**Stellenwert der Note für die Endnote** 50% des CP-Anteils dieses Moduls an Gesamt-CP aller Module MA THEAD: (4/66) × 0,5 = 3,03%
10	**Modulbeauftragte/r**

	Prof. Anne-Kathrin Schulz **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein
11	**Literatur** Die Literatur ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.

MA THEAD 8
Masterarbeit / Kolloquium

Nummer	Sprache	Dauer	Studiensemester	Häufigkeit des Angebots	ECTS
MA THEAD 8	*Englisch*	*1 Semester*	3. Semester	*jährlich*	*24 LP*

1	Veranstaltungen	Art der Veran-staltung	geplante Gruppen-größe	Workload 720 h		LP	SWS
				Kontakt-zeit	Selbst-studium		
	a. Masterprojekt / Thesis	Prüfung	-	0h	660h	22	0
	b. Kolloquium				60h	2	0
							0

2 Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen

Nach erfolgreicher Teilnahme an diesem Modul sind die Studierenden in der Lage:

a) Masterprojekt

Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:

- die für die eigenständig erstellte Projektarbeit im Themenbereich Theater und Digitalität relevanten Prinzipien, Abläufe, Methoden, Techniken sowie Strategien in den einzelnen Etappen zu definieren und anzuwenden
- Themenfelder zu identifizieren und ein dementsprechendes künstlerisches Konzept zu generieren (eine Gruppenarbeit ist möglich)
- Recherchenotwendigkeiten eigenständig zu definieren und umzusetzen
- den souveränen Umgang mit organisatorischen, finanziellen, inhaltlichen und technischen Parametern und Strukturen zu beweisen
- mögliche technische Werkzeuge und Medien zu vergleichen, zu reflektieren und anzuwenden
- einen Zeitplan für Arbeitsschritte und Proben zu definieren

Kommunikation und Kooperation:

- die für die Umsetzung nötigen kooperativen Schritte festzulegen und zu kommunizieren
- Teambuilding zu konzeptionieren / Team zu organisieren
- sich mit Gewerken abzustimmen

Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:

- das gewählte Thema und dessen praktische Umsetzung in gesellschaftlichen, künstlerischen, technologischen, ökonomischen und politischen Kontexten kritisch zu reflektieren
- Zielgruppen und mögliche Kooperationspartner*innen zu recherchieren
- Budgetplanungen zu formulieren
- Dokumentation zu erstellen
- Werbemaßnahmen zu konzipieren und relevante Netzwerke zu identifizieren und zu bespielen

	• ihr berufliches Selbstbild zu konkretisieren **b) Thesis** **Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen:** • eine Fragestellung / ein Thema im Rahmen einer Masterthesis anhand der im Studium erworbenen wissenschaftlichen Methoden und Erkenntnisse zu erforschen **Kommunikation und Kooperation:** • Recherchen auch jenseits der Literatur durchzuführen, z.B. durch Interviews mit Expert*innen, Künstler*innen, Kurator*innen, creative technologists, Dramaturg*innen **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • sowohl die theoretische Forschungsfrage als auch das praktische Masterprojekt in einen gesellschaftlich, politischen, ökonomischen und technologischen Kontext zu setzen **C) Kolloquium** **Wissenschaftliches Selbstverständnis / Professionalität:** • die erstellte praktische und theoretische Abschlussarbeit im Rahmen eines Abschluss Kolloquiums professionell zu präsentieren, zu evaluieren und argumentativ zu verteidigen
3	**Inhalte** grundsätzliche alle Inhalte des Curriculums
4	**Lehrformen** Eigenständige wissenschaftlich-künstlerische-technische Arbeit unter Betreuung eines/r Lehrenden
5	**Teilnahmevoraussetzungen** Im gesamten Studienverlauf sind 15 Ringvorlesungen zu besuchen. Der Teilnahmenachweis ist zur Zulassung zur Masterarbeit im Modul 8 (Masterarbeit) zu erbringen. Zur Masterarbeit kann nur zugelassen werden, wer die ausreichende Beherrschung der deutschen Sprache nachweisen kann. Der Nachweis der Leistungen in Deutsch wird von Amts wegen festgestellt, wenn der/die Studierende nachweisen kann, dass sich die Leistungen entsprechend des gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER) mindestens auf dem Niveau A 2 bewegt. Der Nachweis erfolgt ausschließlich über die Zertifikate von anerkannten Fremdspracheninstituten. Als Nachweis wird beispielsweise ein Zertifikat der Auslandsgesellschaft NRW oder des Goethe-Instituts akzeptiert. Die Modulprüfungen des ersten bis zweiten Semesters bis auf eine bestanden hat.
6	**Prüfungsformen** Präsentation und Verteidigung der Master-Projektarbeit (Dauer: ca. 60 Minuten) sowie der Master-Thesis im Rahmen des abschließenden Kolloquiums.

7	**Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten** Bestandene Masterarbeit (praktische Arbeit, Thesis, Kolloquium)
8	**Verwendbarkeit des Moduls / der Veranstaltung**
9	**Stellenwert der Note für die Endnote** Der Gesamtanteil der Masterarbeit an der Gesamtnote beträgt 50% und teilt sich wie folgt auf: Master Projekt: 30 %, Masterthesis 15 %, Master Kolloqium 5 %
10	**Modulbeauftragte/r** Prof. Anne-Kathrin Schulz **und hauptamtlich Lehrende** Prof. NN, Prof. Anne-Kathrin Schulz, Prof. Dr. Sabine Sachweh, Prof. Oliver Langbein, Prof. Dr. Pamela Scorzin, Prof. Dr. Marcel Marburger, Prof. Dr. Lioudmila Voropai, Prof. Dr. Jennifer Tiede
11	**Literatur** a) Grundlagenliteratur b) Hinweis auf Aktualität (aktuelle Semesterapparat, wegen der schnelllebigen Inhalte) c) Esselborrn-Krummbiegel, H. (2022): *Von der Idee zum Text. Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben, 4. Auflage* Stuttgart, Germany: UTB d) Karmasin, M. und Ribing, R. (2019): *Die Gestaltung wissenschaftlicher Arbeiten: Ein Leitfaden für Facharbeit / VWA, Seminararbeiten, Bachelor-, Master-, Magister- und Diplomarbeiten sowie Dissertationen*, Stuttgart, Germany: utb Weitere Literatur ist abhängig von dem gewählten Thema. Die Literaturrecherche ist Teil der Prüfungsleistung.

Studienverlaufsplan

0

Study Plan MA THEAD | Faculty of Design, supported by the Faculty of Computer Science | Fachhochschule Dortmund
A preceding preparatory semester is offered in which students can individually take courses from the Faculties of Design and Computer Science to reach a comparable level of prior knowledge. Here, 30 credit points (LP) must be accumulated.

Modules from the Faculty of Computer Science - primarily to be taken by students from design-related Bachelor's study programs

Graphical Programming	**Computer Science and Society (DSDS/Ethics/Law)**	**Applied Mathematics and Statistics**	**Architecture of Modern Software Systems**
Embedded Systems	**Modules from the Master's program Digital Design**		

Modules from the Faculty of Design - primarily to be taken by students Computer Science Bachelor's study programs

All modules of the first two semesters of the Master's program in Scenography and Communication	**Modules from the new Bachelor's program Serious Games**

Selected modules from the BA study programs in Object and Space Design, Film and Sound, Communication Design, and Photographic Studies

1

30 LP
14 SWS

MA THEAD MP S 24 LP 12 SWS
Experimental Impromptou Projects
Digital Narration / Scenography *12 LP 4 SWS*
Data Mining, ma. Learning Methods *3 LP 2 SWS*
Digital Reality (XR bzw. AR, MF *3 LP 2 SWS*
Tracking, Capturing and Roboti *3 LP 2 SWS*
IOT / Embedded Systems *3 LP 2 SWS*

Semester	Module		Group	Rounds	Total
CAe 0,93	CAe 0,80		S 15	1	12 SWS

MA THEAD 2 MP S 6 LP 2 SWS
Interaction between Stage Architecture and Society, Technology and Performing Arts

Module		Group	Rounds	Total
CAe 0,13		S 15	1	2 SWS

2

30 LP
18 SWS

MA THEAD MP S 12 LP 8 SWS
Digital Narration / Scenography
Design Project *9 LP 6 SWS*
Technical Project Management *3 LP 2 SWS*

Semester	Module		Group	Rounds	Total
CAe 1,20	CAe 0,53		S 15	1	8 SWS

MA THEAD 4 MP S 12 LP 8 SWS
Independent Projects
Design Project *9 LP 6 SWS*
Technical Project Management *3 LP 2 SWS*

Module		Group	Rounds	Total
CAe 0,53		S 15	1	8 SWS

MA THEAD 5 MP S 6 LP 2 SWS
Introduction to the History of Media Art:
Interaction of Performance and Space and Society, Technology and Media Art

Module		Group	Rounds	Total
CAe 0,13		S 15	1	2 SWS

3

30 LP
6 SWS

MA THEAD MP S 2 LP 2 SWS
Career Orientation
best Practice

Semester	Module		Group	Rounds	Total
CAe 0,80	CAe 0,13		S 15	1	2 SWS

MA THEAD 7 MP S 4 LP 4 SWS
Artistic/creative Project support Master's Thesis **2 LP** **2 SWS**
Techn. project support Master's The *2 LP* *2 SWS*
15 Lecture series

Module		Group	Rounds	Total
CAe 0,27		S 15	1	4 SWS

MA THEAD 8 MP P 24 LP
Master's Thesis

Master's Project
Master's Project / Thesis 22 LP
Colloquium 2 LP

Module		Group	Rounds	Total
CAe 0,40		P 5	2	SWS

Total
CAe 2,93
38 SWS
90 LP

Group sizes	
5	P
15	S
35	SV
60	V

Master's Project
Seminar

15 Students	
20 SWS	Subject / WS
18 SWS	Subject / SS
38 SWS	Subject overall
2 SWS	Wiss. / WS
2 SWS	Wiss. / SS
4 SWS	Wiss. Overall

* A total of 15 lecture series must be attended throughout the course of study. The proof of attendance must be provided for admission to the colloquium in Module 13 (Master's Thesis).