

Anlage 2: Modulbeschreibungen

Modul SpiO 1	Modultitel: Soziale Architektur I	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	In einem Workshop entwerfen und bauen Studierende des Masterstudienganges unter Leitung von DozentInnen mit internationaler Erfahrung im Bereich social architecture einen Ort auf dem Campus der HfS Ernst-Busch, der im weiteren Studienverlauf als Arbeits-Sozial- oder Präsentationsraum genutzt werden kann. Ziel ist, durch temporäre Architektur und deren Nutzung innerhalb des Studienganges eine Auseinandersetzung mit dem Thema Raum, Nachhaltigkeit und damit zusammenhängenden sozialen Strukturen auch über die Workshopzeit hinaus zu etablieren. Im verlauf des Kurses wird der Kontext auf Nachhaltigkeit hin untersucht und dient als Labor für kommunizierende Dinge/Objekte.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> · Analyse von Räumen als kontextualisierende soziale Strukturen · praktische handwerkliche Fähigkeiten in Bau und Architektur öffentlicher, temporärer Orte · Untersuchung der sozialen Situationen etabliert durch einen gestalteten öffentlichen Raum · Reflektion von Teamarbeit und Gruppendynamiken in der Entstehung sozialer Architektur und deren Wirken auf den ortsspezifischen Kontext 	
Lehr- und Lernformen	Workshop	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Studium	
Verwendbarkeit	Handwerkliche Fähigkeiten in der Konstruktion grosser Objekte, Analyse für Bühnenbau in eigenen künstlerischen Arbeiten	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Anwesenheit an mindestens 80% der Lehrveranstaltungen, aktive Mitarbeit. Das Modul wird nicht benotet. Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

Modul SpiO 2	Modultitel: Design und Technologie I	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Das Lehrangebot Design und Technologie bereitet die handwerkliche Grundlage für einen versierten und sicheren Umgang mit neuen Technologien und den von diesen erschlossenen ästhetischen Räumen. Lehrinhalte umfassen sowohl Grundlagen in Programmierung von Hard- und Software (Processing, OpenFrameworks, Arduino, XBee) als auch Diskussion und Analyse von medial unterstützten Projekten aus Kunst und Theater.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Programmieren in Java (Processing) und C (Arduino) • Grundlegende Konzepte von Computer Vision und Hardware Sensoren • Grundlagen in Video- und Audioverarbeitung • Konzeption und Programmieren eigener digitaler Werkzeuge 	
Lehr- und Lernformen	Seminar, Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Masterstudium	
Verwendbarkeit	Objekte und Versuchsanordnungen für „Grundlagen Animation“ in zeitgenössischer Puppenspielkunst. Entwicklung von Werkzeugen und Infrastruktur für eigene und externe szenische Arbeiten.	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Regelmäßige Teilnahme, Referat, sowie Ausarbeitung und Vorstellung einer eigenen Konzeption. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist ein fertiger Software/Hardware Prototyp. Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	ein Semester	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

Modul SpiO 3	Modultitel: Theorie und Praxis	Umfang: 10 SWS Leistungspunkte: 15 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Im diesem Modul werden theoretische Grundlage und Einordnung des gesellschaftlichen Umgangs mit Technologie in soziologischen und medientheoretischen Strukturen diskutiert und in praktischen Seminaren auf Erzähl- und Interaktionsformen hin untersucht. Studierende gewinnen einen fundierten Einblick in den zeitgenössischen Kontext von Technologie, Kunst und Soziologie, diskutieren aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen vor dem Hintergrund theoretischer Grundlagen und Texte und entwickeln Projektskizzen zur Umsetzung der besprochenen theoretischen Konzepte.	
Lehrinhalte	<p>neue Medien und Gesellschaft:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Untersuchung der gesellschaftlichen Kontexte neuer Medien und Technologien · Historische Einordnung technischer und medialer Entwicklungen · Verständnis der Beziehung zwischen künstlerischem Ausdruck und gesellschaftlicher Gegenwart <p>erzählende Dramaturgie:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Grundlagen Methodik zum dramatischen Bühnenerzählen mit Objekten und Darstellenden · Zusammenspiel von Figur und Objekt · Grundlagen der Übertragung eines Textes auf Bühnengeschehen <p>Spiel und Theater:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodik für soziales Spieledesign • Grundlagen iteratives Arbeiten • Grundlagen Partizipation durch Objekte 	
Lehr- und Lernformen	Seminar, Gruppenarbeit, Projektskizze	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Masterstudium	
Verwendbarkeit	Historisches Verständnis von Medientheorie und Einordnung theatraler Vorgänge in theoretische Diskurse.	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Regelmäßige Teilnahme, Referat und Hausarbeit. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung sind die in den Kursen entwickelten Projektskizzen. Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen zweimal wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	450 Stunden (90 Stunden Neue Medien und Gesellschaft, 180 Std. je Erzählende Dramaturgie und Spiel und Theater)	
Dauer	Ein Semester	
Häufigkeit	Zu Beginn des Studiums zum Wintersemester.	

Modul SpiO 4	Modultitel: Hybride Formen	Umfang: 8 SWS Leistungspunkte: 12 LP
Modultyp	Wahlpflichtmodul	
Qualifikationsziele	Die Studierenden untersuchen in Projekträumen im Sinne künstlerischer Forschung eigene Ideen und Fragestellungen durch praktische Arbeiten. Die Labore werden, durch DozentInnen begleitet, in Eigenverantwortlichkeit in Gruppen gearbeitet und am Ende des Lehrangebotes vor Publikum präsentiert. Kooperationen mit Studiengängen der HfS Ernst-Busch oder anderen Hochschulen im Bereich darstellende Künste sind möglich. Sie werden dabei in der Entwicklung spezifischer Theatermittel unterstützt. Die Studierenden wählen hierbei ob sie sich mit weitestgehend narrativen bzw. Weitestgehend partizipativen Konzepten auseinandersetzen.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Darstellung eigener künstlerische Position • Anwendung technischer und theoretischer Wissensbestände auf Inszenierungspraxis <p>Wahlvertiefung erzählendes Theater:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktische theatrale Konzeptions- und Inszenierungsarbeit mit Fokus auf erzählendes Theater <p>Wahlvertiefung partizipatives Theater:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktische theatrale Konzeptions- und Inszenierungsarbeit mit Fokus auf partizipatives Theater 	
Lehr- und Lernformen	Praktische Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Bestehen der Module Theorie und Praxis und Design und Technologie I	
Verwendbarkeit	Eigenständige künstlerische Theaterpraxis	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Konzeption und Durchführung einer theatralen Arbeit Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist die praktische Arbeit (mindestens 20 min.Länge). Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	360 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Im 2. Semester MA Spiel und Objekt.	

Modul SpiO 5	Modultitel: freies Projekt	Umfang: 1 SWS Leistungspunkte: 15 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Die Studierenden untersuchen in Projekträumen im Sinne künstlerischer Forschung eigene Ideen und Fragestellungen durch praktische Arbeiten. Das Labor freie Formen wird in Eigenverantwortung der Studierenden entwickelt und zur Aufführung gebracht. Kooperationen mit Studiengängen der HfS Ernst-Busch oder anderen Hochschulen im Bereich darstellende Künste werden unterstützt. Das Modul wird mit einem Umfang von 1 SWS mentoriert.	
Lehrinhalte	Labor freie Formen: <ul style="list-style-type: none"> • Praktische theatrale Konzeptions- und Inszenierungsarbeit • Darstellung eigener künstlerische Position • Anwendung technischer und theoretischer Wissensbestände auf Inszenierungspraxis 	
Lehr- und Lernformen	Praktische Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Studium, Bestehen der Module Theorie und Praxis	
Verwendbarkeit	Eigenständige künstlerische Theaterpraxis	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Konzeption und Durchführung einer theatralen Arbeit Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist die praktische Arbeit (mindestens 20 min.Länge). Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	450 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Im 2. Semester MA Spiel und Objekt.	

Modul SpiO 6	Modultitel: Soziale Architektur II	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Aufbauend auf das Modul Soziale Architektur I setzen sich die Studierenden mit den langfristigen Nutzungsmöglichkeiten und räumlichen Veränderungen des entstandenen Raumes auseinander. Sie untersuchen mediale, auditive und visuelle Anreicherungen an physische und soziale Raumstrukturen	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> · Analyse von Räumen als kontextualisierende soziale Strukturen über Zeit · praktische handwerkliche Fähigkeiten in medialer Anreicherung architektonischer Räume · Untersuchung der langfristigen sozialen Situationen etabliert durch einen vormals gestalteten öffentlichen Raum · Wirken auf den ortsspezifischen Kontext 	
Lehr- und Lernformen	Workshop	
Voraussetzungen der Teilnahme	Erfolgreiche Teilnahme am Modul Soziale Architektur I	
Verwendbarkeit	Handwerkliche Fähigkeiten im Umgang mit medialen Werkzeugen im Aussenbereich, Analyse für Bühnenbau in eigenen künstlerischen Arbeiten	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Anwesenheit an mindestens 80% der Lehrveranstaltungen, aktive Mitarbeit. Das Modul wird nicht benotet. Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	Blockunterricht	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

Modul SpiO 7	Modultitel: Design und Technologie II	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Aufbauend auf das Lehrangebot Design und Technologie I entwickeln die Studierenden tiefgreifende Kenntnisse in Sensorik und prozedurale Verknüpfung von physischen/virtuellen Vorgängen. Stabilität, rechnerische Performance und Protokolle zur Verknüpfung verschiedenster Werkzeuge werden detailliert ausgebildet.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Programmieren in C++ (openFrameworks) und C (Arduino) • Fortgeschrittene Konzepte von Computer Vision (OpenCV) und Hardware Sensoren (Kinect) • Konzeption und Programmieren eigener digitaler Werkzeuge 	
Lehr- und Lernformen	Seminar, Gruppenarbeit	
Voraussetzungen der Teilnahme	Erfolgreiche Teilnahme am Modul Design und Technologie I	
Verwendbarkeit	Objekte und Versuchsanordnungen für „Grundlagen Animation“ in zeitgenössischer Puppenspielkunst. Entwicklung von Werkzeugen und Infrastruktur für eigene und externe szenische Arbeiten.	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Regelmäßige Teilnahme, Referat, sowie Ausarbeitung und Vorstellung einer eigenen Konzeption. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist ein fertiger Software/Hardware Prototyp. Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	ein Semester	
Häufigkeit	Jährlich zum Wintersemester.	

Modul SpiO 8	Modultitel: Gestaltungsprojekt	Umfang: 8 SWS Leistungspunkte: 12 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	<p>Spekulative Objekte erlauben uns einen fiktiven Kontext zu manifestieren, anhand dessen sich gesellschaftliche Strukturen und Vorgänge neu verhandeln und untersuchen lassen. In individuellen Arbeiten werden spekulative Objekte und Situationen konzipiert und prototypisch dokumentiert. Wir diskutieren Erzählende Objekte und das Erzählen über Objekte und forschen so an neuen theatralen Vorgängen und Räumen. Die individuellen Arbeiten werden im Seminar in den Kontext spekulativer Arbeiten aus den Bereichen Design und Kunst eingeordnet.</p> <p>Die Studierende können zeitgenössische gesellschaftliche und künstlerische Diskurse reflektieren und gegenüber ihrer individuellen künstlerischen Position in Beziehung bringen. Durch Gastvorträge und aktuelle Paper werden aktuelle Arbeiten, Arbeitsstrukturen und ästhetische Positionen zur Diskussion gestellt. Die Studierenden haben selbst einen wissenschaftlichen Aufsatz verfasst und eingereicht.</p>	
Lehrinhalte	<p>Spekulative Objekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design von Objekten als soziale Strukturgeber • Konzeption von cross medialen Narrativen • spekulatives Erzählen <p>Künstlerische Forschung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzeption und Durchführung einer wissenschaftlichen Arbeit • Einreichung eines Papers an einer Konferenz wie DIS, xCoAx, oder jods.mitpress.mit.edu 	
Lehr- und Lernformen	Seminar, Arbeitsgruppe	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Studium, Bestehen der Module Theorie und Praxis und Design und Technologie I	
Verwendbarkeit	Konzeption neuer Bühnenvorgänge und cross-medialer Erzählstrukturen, Wissenschaftliche Arbeit in künstlerischer Forschung	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Regelmäßige Teilnahme, öffentliche Gruppenpräsentation. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist die öffentliche Gruppenpräsentation (20 Minuten Dauer). Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	360 Stunden	
Dauer	ein Semester	
Häufigkeit	Im 3. Semester MA Spiel und Objekt.	

Modul SpiO 9	Modultitel: Kulturmanagement	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	In Theorie und Praxis wird Projektmanagement, Antragstellung, Budgetierung und Öffentlichkeitsarbeit gelehrt und diskutiert. Die Lehre unterstützt dabei die eigenen Konzepte der Studierenden und geht auf die jeweilige Spezifik der künstlerischen Fragestellungen und der sich daraus ergebenden Förderungs und Vermarktungssituationen ein.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Disposition und Projektmanagement • Budgetierung und Antragstellung • Dokumentation und Vermarktung 	
Lehr- und Lernformen	Seminar	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Studium. Bestehen der Module Hybride Formen, freies Projekt	
Verwendbarkeit	Kompetenzen zur Durchführung von Projekten im Bereich darstellende Kunst auf dem freien Markt	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Anwesenheit an mindestens 80% der Lehrveranstaltungen, aktive Mitarbeit. Das Modul wird nicht benotet. Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen zweimal wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	180 Stunden	
Dauer	ein Semester	
Häufigkeit	3. Semester MA Spiel und Objekt.	

Modul SpiO 10	Modultitel: Freies Projekt, Abschlussarbeit	Umfang: 1 SWS Leistungspunkte: 30 LP
Modultyp	Pflichtmodul	
Qualifikationsziele	Am Studienabschluss steht die Konzeption und Durchführung eines Masterprojektes das in einem vor Publikum präsentierten theatralen Ereignis mündet. Die Studierenden haben die Möglichkeit in dieser Arbeit mit sowohl in- als auch externen KommilitonInnen oder Künstlern zusammen zu wirken. Die schriftliche Masterarbeit dient der diskursiven Verortung des eigenen künstlerischen Schaffensprozesses. Anhand einer Forschungsfrage wird die eigene künstlerische Position kontextualisiert, in Zusammenhang mit anderen relevanten Arbeiten und Diskursen gebracht und fundiert reflektiert. In einem Kolloquium stellen die Studierenden ihren Arbeitsstand in der Gruppe zur Diskussion.	
Lehrinhalte	<p>Masterarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchführung einer individuellen künstlerischen Theaterarbeit in Kooperation mit einer Theaterinstitution • Verschriftlichung der eigenen künstlerisch-wissenschaftlichen Positionierung <p>Kolloquium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskussion der eigenen künstlerischen Position mit den anderen Studierenden und Dozierenden 	
Lehr- und Lernformen	Praktische Arbeit, Konsultationen	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Studium, Bestehen der Module Hybride Formen, freies Projekt und Gestaltungsprojekt	
Verwendbarkeit	Eigenständige künstlerische Arbeit	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Praktische Arbeit (min. 40 Minuten), Hausarbeit von in der Regel 40.000 Zeichen. Das Modul wird benotet. Grundlage der Benotung ist zu 70% die praktische Arbeit zu 15% die Hausarbeit und zu 15% die mündliche Verteidigung der Hausarbeit. Die Prüfungsleistung darf bei Nichtbestehen einmalig wiederholt werden.	
Arbeitsaufwand	900 Stunden	
Dauer	Die Dauer der künstlerischen Arbeit sollte vier Monate nicht überschreiten. Für die schriftliche Hausarbeit ist ein Zeitraum von zwei Monaten vorgesehen. Der Umfang der Arbeit sollte nicht mehr als 50 und nicht weniger als 20 Seiten umfassen.	
Häufigkeit	Jedes zweite Sommersemester	

Modul SpiO 11	Modultitel: Interdisziplinäres Arbeiten	Umfang: 4 SWS Leistungspunkte: 6 LP
Modultyp	Wahlpflichtmodul	
Qualifikationsziele	Im Sinne der interdisziplinärität des Masterstudiengangs Spiel und Objekt und um die vielfältigen Wissensbestände der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch zugänglich zu machen, sind die Studierenden verpflichtet im Laufe ihres Masterstudiums Kurse anderer Studienrichtungen in einem Umfang von 6 LP zu besuchen.	
Lehrinhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Einblick und Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen und Diskursen angrenzender Studienbereiche 	
Lehr- und Lernformen	Je nach Studienangebot	
Voraussetzungen der Teilnahme	Zulassung zum Studium, Zulassung zum jeweiligen Unterrichtsfach des gewählten Studienbereichs	
Verwendbarkeit	Je nach Studienangebot	
Voraussetzungen für die Vergabe von LP	Je nach Studienangebot	
Arbeitsaufwand	In Summe 180 Stunden	
Dauer	Je nach Studienangebot	
Häufigkeit	Je nach Studienangebot	