

Masterarbeit

Analog-digitale Bühnengestaltung

Konzepte, Technik, Klassifizierung, Beispiele

Durch die neuen Möglichkeiten der Digitalisierung wird es möglich, die bisher weitgehende analoge Bühnengestaltung - zum Beispiel für Ballettaufführungen oder Shows - durch digitale Effekte zu ergänzen, sodass die Choreografen neue Möglichkeiten haben, ihr künstlerisches Anliegen zu verstärken.

In der Masterarbeit sollen vorhandene und zukünftige Konzepte der digitalen Ergänzung analoger Ausdrucksformen zusammengestellt werden.

Die dazu jeweils notwendigen Techniken (Hardware, Software) und ihre Kosten sowie die zugehörige Mitarbeiterqualifikation sind pro Konzept darzustellen.

Die Konzepte sind zu klassifizieren und durch Beispiele zu veranschaulichen.

Die Masterarbeit erfordert eine sorgfältige Recherche im Internet, Interviews mit Choreografen sowie mit Bühnenausstattungsfirmen, die auf diesem Gebiet Angebote unterbreiten. Besonderer Wert ist insbesondere auf die notwendige Hardware-Ausstattung und die notwendige Software zur Gestaltung der digitalen Bühne zu legen. Ein Schwerpunkt der Masterarbeit sollte darauf liegen, die Interaktion zwischen analoger und digitaler Welt zu untersuchen.

Das Ergebnis der Masterarbeit sollte die Basis für ein Nachschlagewerk für Choreografen sein, die Anregungen für die künstlerische Umsetzung ihrer Ideen suchen und wissen wollen, welche Technik, welche Kosten und welche Mitarbeiter-Qualifikation sie zur Umsetzung benötigen.

Beispiel 1: Die Tänzer auf der Bühne werden mit einer oder mehreren Kameras aufgenommen, die Aufnahmen mit einer Software modifiziert (vergrößert, verfremdet usw.) und in Echtzeit auf die LED-Bühnenwand projiziert. Frage: Welche Software ist dafür geeignet?

Beispiel 2: Die Tänzer auf der Bühne erhalten Körpersensoren (Tracking), die es den Tänzern ermöglichen über eine Software mit einem digitalen Bühnenbild in Echtzeit zu interagieren. Frage: Welche Körpersensoren sind dafür geeignet, welche Software ist dafür geeignet?

Beispiel 3: Durch Holografie-ähnliche Techniken lassen sich Realität und Virtualität miteinander verschmelzen. Frage: Welche Technik, welche Kosten, welche Software?

Dieser Masterarbeit ist für alle Studierenden geeignet, die

- Bühnengestaltungen um digitale Möglichkeiten erweitern möchten,
- sich für Hardware und Software für diese Zwecke interessieren,
- in der Lage sind, Konzepte zu klassifizieren und durch Beispiele zu veranschaulichen,
- gerne recherchieren und Interviews durchführen,
- sich gerne in neue Gebiete einarbeiten und sich in künstlerische Vorstellungen eindenken können.

Interessierte Studierende wenden sich an (bitte Studiengang und Fachsemester angeben):

Prof. Dr.-Ing. habil. Helmut Balzert

Forschungsgruppe Software-Technik

helmut.balzert@ruhr-uni-bochum.de

„Digitale Bühnenshows repräsentieren einen Megatrend der fortschreitenden Technisierung“ Marketing4D