

DEUTSCHE THEATERTECHNISCHE GESELLSCHAFT
PRESSEMITTEILUNG VOM 16. NOVEMBER 2023

BERLINER HOCHSCHULE FÜR TECHNIK UND DTHG KOOPERIEREN ZUM THEMA VR UND AR AM THEATER

Die Berliner Hochschule für Technik (BHT) und die Deutsche Theatertechnische Gesellschaft (DTHG) kooperieren weiterhin im Bereich Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) am Theater. DTHG-Digitalexperte Vincent Kaufmann gibt den Studierenden im Masterstudiengang „Veranstaltungstechnik und -management“ unter der Leitung von Prof. Dipl.-Ing. Stephan Rolfes, Professor für Maschinenelemente und Konstruktionsübungen, in diesem Semester zwei Workshops und zeigt ihnen, wie immersive Technologien für Konstruktionen und Visualisierungen im Studium und in der Theaterpraxis eingesetzt werden können.

Am 17. November gibt Vincent Kaufmann den Auftakt-Workshop zur Kooperation mit der Berliner Hochschule und erläutert den Studierenden des Masterstudiengangs Veranstaltungstechnik und -management in zwei Doppelstunden zu je 90 Minuten die Grundlagen zu VR und AR. Er zeigt die Funktionsweise dieser Technologien, ihre Einsatzmöglichkeiten hinter der Bühne, vor allem im Bereich Konstruktion und Visualisierung, aber auch ihre Grenzen. Als Praxisbeispiele dienen das Pandaemonium, die innovative Raumbühne am Staatstheater Kassel, und der AR-Parsifal der Bayreuther Festspiele. In beiden Projekten leitete Vincent Kaufmann die technische Konzeption, Planung und Umsetzung.

Die Semesteraufgabe der Studierenden besteht darin, einen Konstruktionsentwurf in einer VR-Anwendung umzusetzen und diesen mithilfe der immersiven Technologien besser erleb- und vorstellbar zu machen. Durch die Betrachtung der Konstruktionsentwürfe in VR können der konstruktive Aufbau, die Funktionalität und konstruktive Details geprüft und nachvollziehbar gemacht werden. Die einzelnen Schritte reichen von einer Ideenskizze, über die Entwicklung von Lösungsansätzen bis hin zur konkreten Umsetzung einer Lösung mittels 3D-Zeichnung in einem CAD-Programm. Ziel des Workshops von Vincent Kaufmann ist es, die Studierenden an die Technik heranzuführen und sie bei der Umsetzungsaufgabe zu begleiten.

Am 26. Januar 2024 folgt der zweite Besuch Kaufmanns an der BHT. An diesem Tag präsentieren die Studierenden ihre Ergebnisse, welche sodann in die Praxis transferiert werden. Die dreidimensional erstellten Arbeiten werden mit dem DTHG-Equipment in die VR-Brille umgesetzt, damit die Kursteilnehmer*innen ihre eigenen Arbeiten auch aus Perspektive der Anwender*innen erleben können. Zudem gibt Kaufmann den Studierenden auch Tipps und Tricks für den Einsatz von VR und AR im Studium mit, beispielsweise für Präsentationen.

Im Masterstudiengang „Veranstaltungstechnik und -management“ an der Berliner Hochschule für Technik erwerben die Studierenden ingenieur- und wirtschaftswissenschaftliche sowie fachspezifische Grundlagen und Vertiefungen. Das Studium verbindet technische, organisatorische und künstlerische Inhalte, um im technischen Theaterbetrieb oder in Bereichen der Veranstaltungstechnik und -management professionell agieren zu können. Der Kurs "Konstruktion Sondergebiete“ findet im 2. Semester statt und wird geleitet von Prof. Dipl.-Ing. Stephan Rolfes, Professor für Maschinenelemente und Konstruktionsübungen im Fachbereich VIII – Maschinenbau, Veranstaltungstechnik, Verfahrenstechnik der Berliner Hochschule für Technik.

Vincent Kaufmann hat seinen Bachelorabschluss an der BHT absolviert und Kurse von Prof. Dipl.-Ing. Stephan Rolfes belegt. Begeistert von seinen Arbeiten, engagierte Rolfes Kaufmann nun für die Kooperation der BHT mit der DTHG: „Seit einigen Jahren nun schon arbeiten DTHG und BHT im Rahmen der Initiative digital.DTHG auf dem Gebiet des Einsatzes von VR in der Lehre zusammen. So entstanden Lehrübungen in VR, die seit drei Semestern im Bereich des Bachelorstudiengang „Theater- und Veranstaltungstechnik und -management“ eingesetzt werden. Die aktuelle Weiterführung der Kooperation ermöglicht es, Studierenden des Masterstudiengangs „Veranstaltungstechnik und -management“ Einblicke in die Anwendung der Zukunftstechnologie VR zu geben. Der besondere fachliche Input seitens Vincent Kaufmann ergänzt die vertiefende Vermittlung von Kenntnissen in der Konstruktionslehre. Ich freue mich sehr und bin dankbar dafür, dass die DTHG die Ingenieurausbildung auf diesem Gebiet unterstützt.“

Auch für die DTHG birgt die Kooperation viel Potenzial: „Die VR-Technik wird künftig eine wichtige Rolle im Theater- und Veranstaltungsbereich spielen. Es ist wichtig, dass junge Menschen in ihrer Ausbildung direkt lernen, mit diesen neuen Tools umzugehen. Der direkte Kontakt zu Auszubildenden und Studierenden ist darüber hinaus auch für einen Berufsverband immens wichtig. Wir alle leiden unter dem Fachkräftemangel – umso wichtiger ist es, junge Leute direkt für den Beruf zu begeistern und Zukunftsperspektiven aufzuzeigen“, ergänzt Kaufmann.