

Performance-design

*Live Performances
og
Kulturelle Events*

Niels Erik Wille
Studieleder
Inst. f. Kommunikation, Virksomhed
og Informationsteknologier (CBIT)

Fagets fokus

Live performances og kulturelle events

- Ved en *live performance* forstås en forestilling, koncert, installation, optog, rollespil, sportsopvisning, dialogmøde, foredrag, installation eller et tilsvarende socialt arrangement hvori der deltager et aktivt og medskabende publikum
- Ved en *event* forstås en eller flere performances der afvikles i sammenhæng og inden for en afgrænset periode, f.eks. en festival, en udstilling, en konference eller lign.

Fagets fokus

Hvordan en **live performance / kulturel event**

- Opleves
- Forstås
- Bruges

Men også hvordan den

- ”Undfanges”
- Planlægges og organiseres
- Gennemføres
- Videreudvikles

Fra "studier" til "design"

Performance-studier:

- Eksempel: At registrere, analysere og forklare hvordan typiske danske familier afholder årets eller livets vigtige begivenheder, f.eks. et bryllup

Performance-design:

- Eksempel: At planlægge, organisere og gennemføre f.eks. et bryllups-arrangement, herunder at inddrage professionelle og frivillige aktører som udførende og som "publikum"

Erhvervssigte

Faget er led i en **professionsuddannelse** som sigter mod

- Selvstændig virksomhed (rådgivning, service, produktudvikling) inden for oplevelsessektoren
- Små og store teatre. Koncerthuse og spillesteder
- Musik- og teaterfestivaler
- Museer og gallerier. Biblioteker
- Forlystelser. Oplevelsescentre

Erhvervssigte - fortsat

- Kulturhuse
- Kommunal og regional kulturforvaltning
- Konferencetre. Hoteller og lign. som er værter for konferencer, events, underholdning mv.
- Messehaller, udstillingscentre
- Butikscentre med musikoptræden, modeshows, børneteater og lign.

Teori og praksis

Faget lægger vægt på en kombination af teori og praksis:

- **Teori:** Performance-teori. Performance-analyse. Æstetik. Perception og kognition. Kommunikations- og medieteorier. Teorier om spil og leg. Organisationsteori.
- **Praksis:** Design af performative rum. Konzeptudvikling. Modelbygning. Planlægning, styring og vurdering af performance-projekter, kulturelle events og lign. Håndtering af rettigheder.

“Performative rum”

En nøgleterm der leder efter en præcis afgrænsning

- De fysiske rammer omkring en performance
- Det oplevede rum som skabes af lyd, lys, farver, udstyr, møblement, udsyn og indsyn
- Det virtuelle rum som fremmanes af en performance
- Det sociale rum som aktørerne (performere, publikum og ”supporting staff”) indgår i.

De 8 nøglebegreber

- **Sted**
- **Rum**
- **Tid**
- **Objekter**
- **Aktører**
- **Regler**
- **Værk**
- **Fremførelse ("performance")**

Fagets litteratur

- Kompendier for de enkelte Moduler og for de enkelte kurser (købes i RUC-boghandelen)
- Anbefalet supplerende læsning
- Litteraturliste (på fagets web-sted, pdf-format)

Kompendier

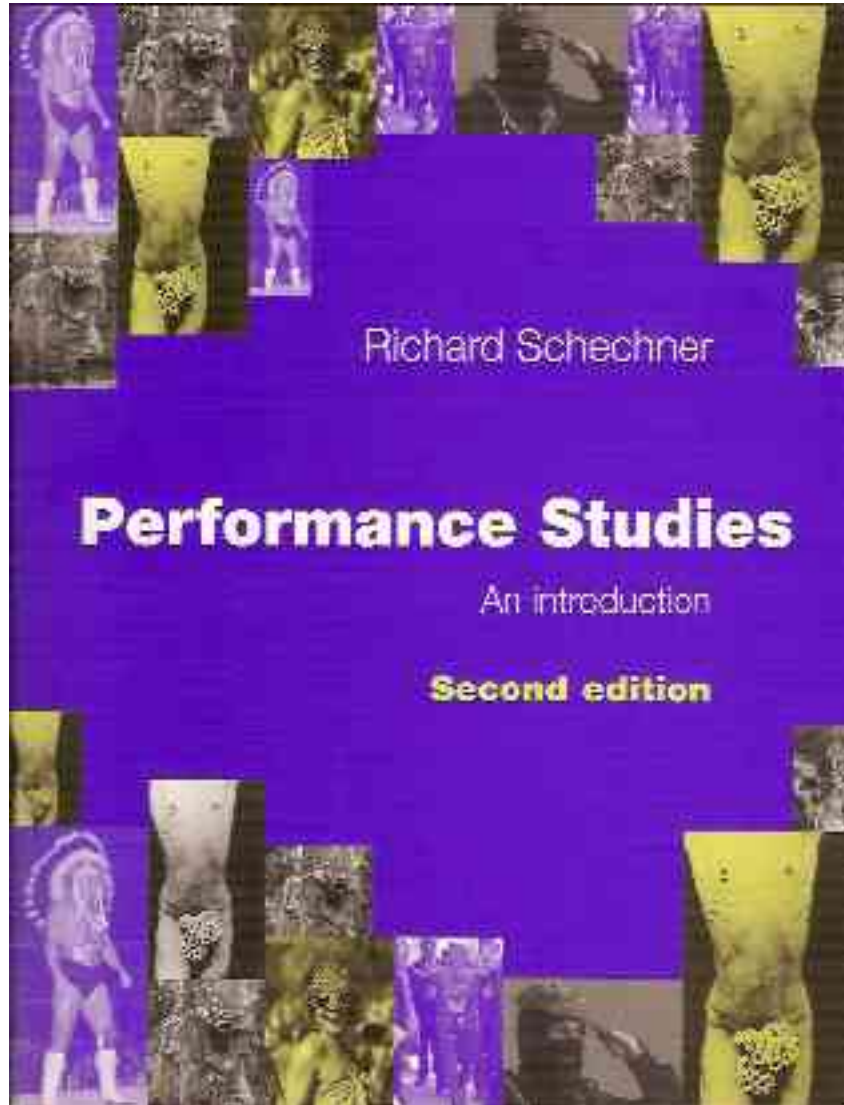


Tekster til performance-teori. Efterår 2006.

*Tekster til performance-analyse. Efterår 2006.
[På vej]*

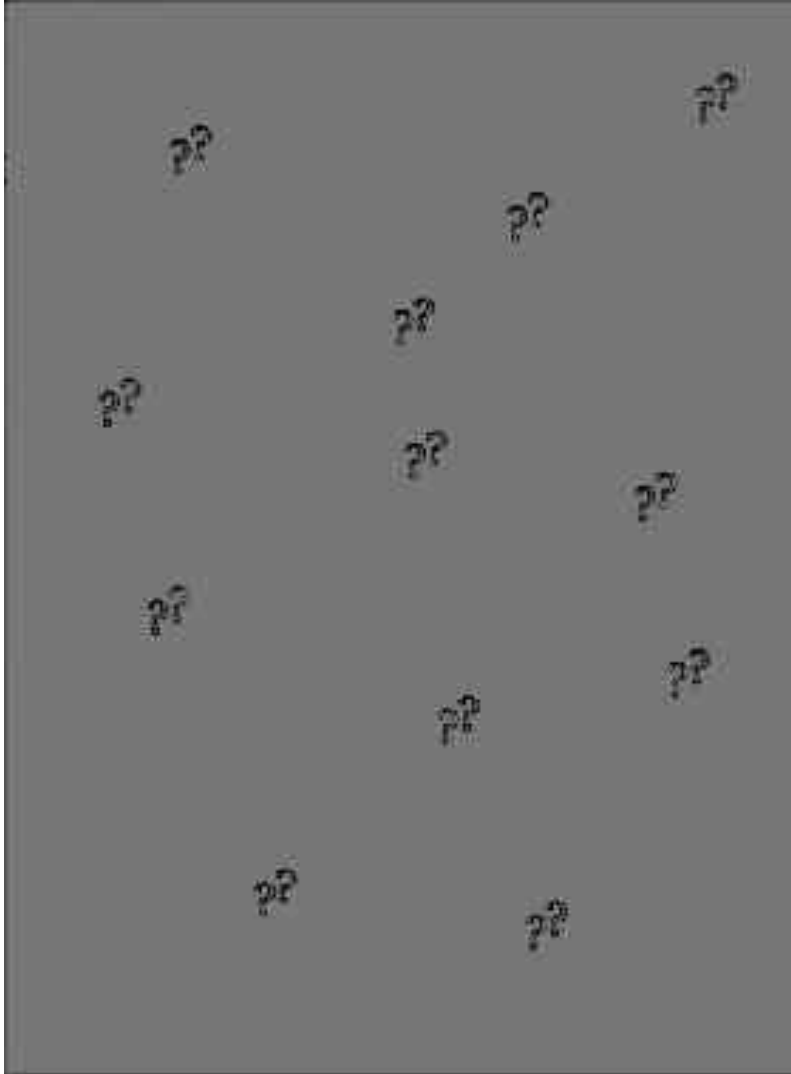
Tekster til design af performative rum. Efterår 2006. [På vej]

Supplerende læsning



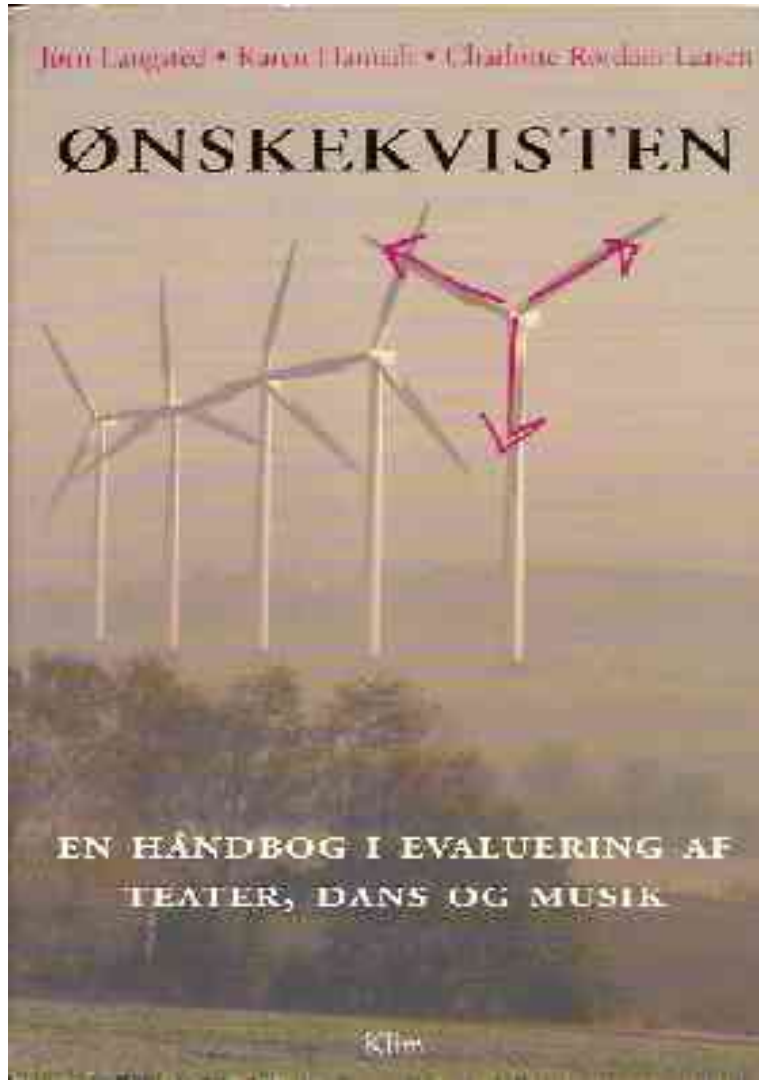
Richard Schechner:
Performance Studies.
An introduction. New
York / London: Rout-
ledge. 2. udg. 2006.
351 s.

Supplerende læsning



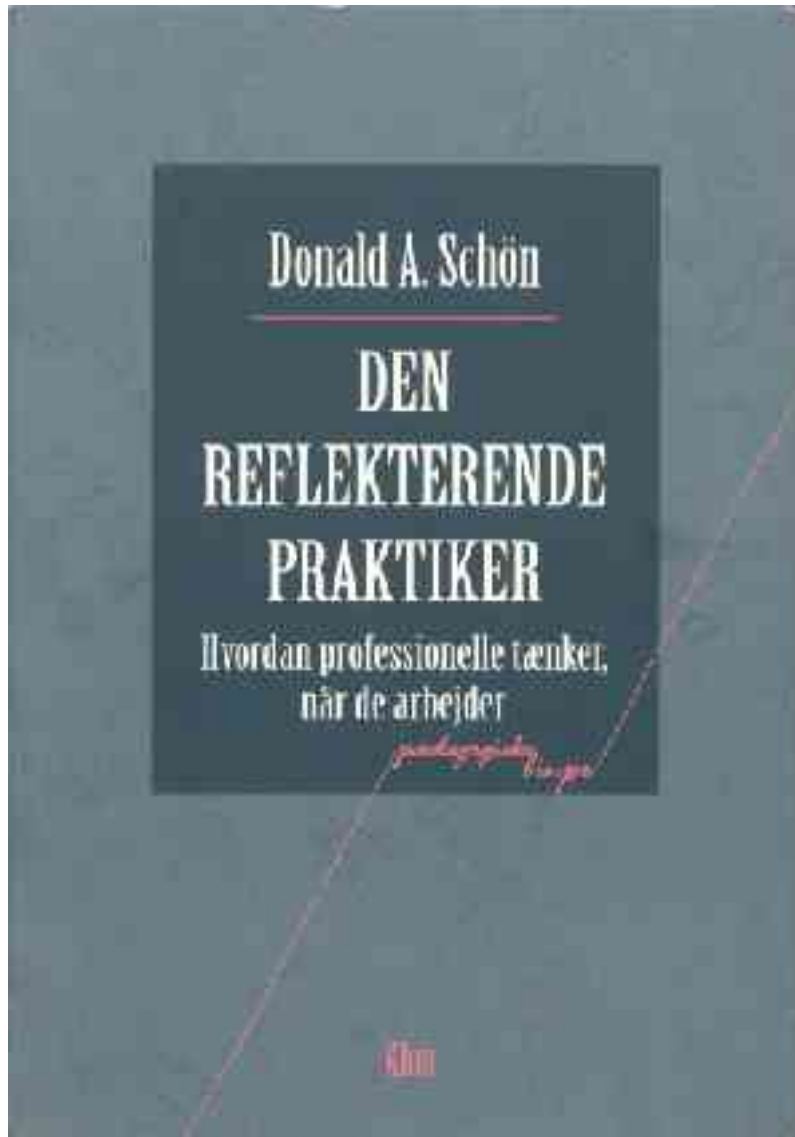
Graham Berridge:
*Events Design and
Experience*. London.
2006. [Ikke udkommet
endnu!]

Supplerende læsning



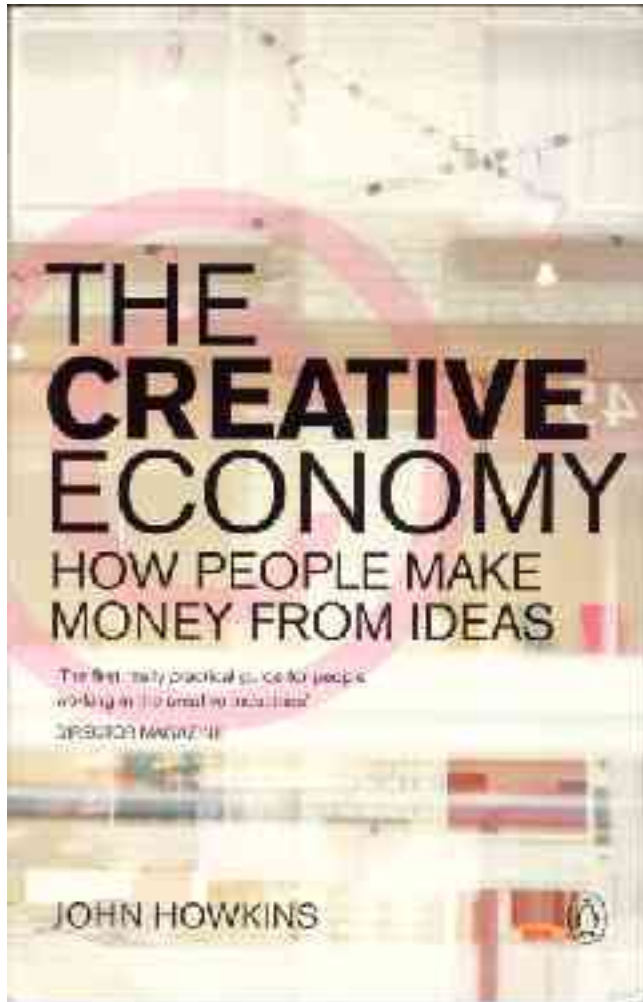
Jørn Langsted, Karen Hannah & Charlotte Rørdam Larsen: *Ønskekysten. En håndbog i evaluering af teater, dans og musik*. Århus: Klim. 2005. 72 s.

Supplerende læsning



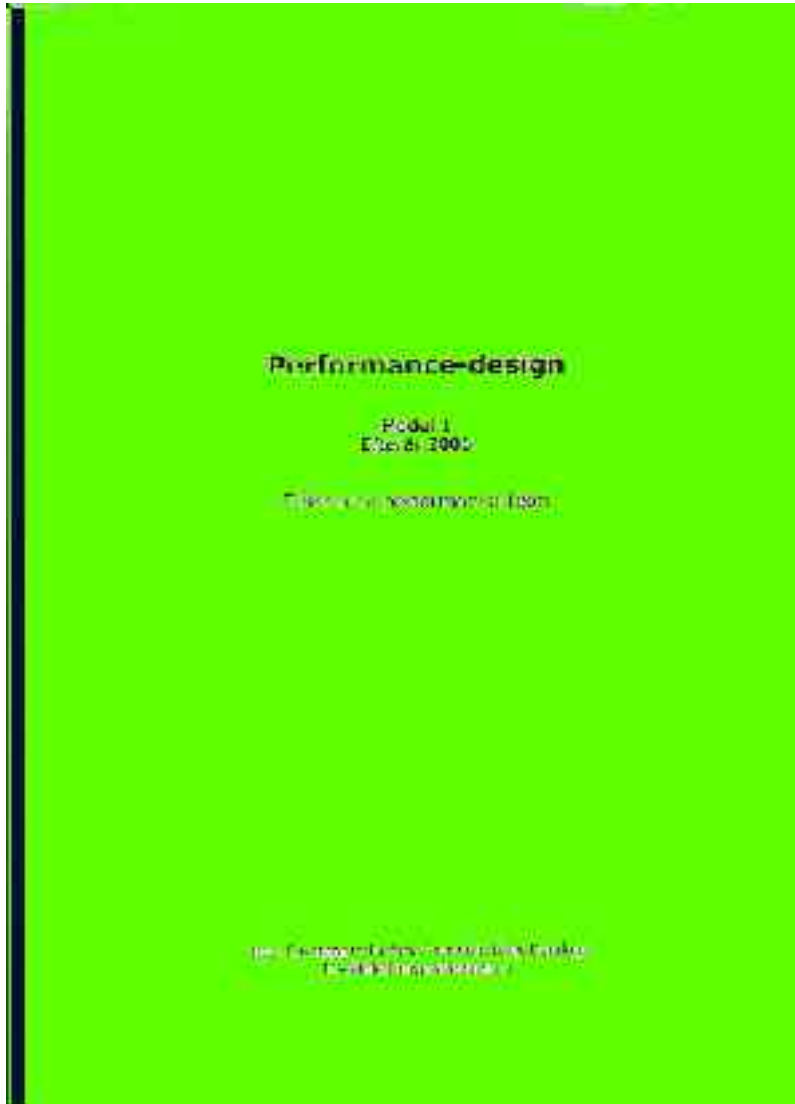
Donald A. Schön: *Den reflekterende praktiker. Hvordan professionelle tænker, når de arbejder.* Århus: Klim. 2001. 311 s.

Supplerende læsning



John Howkins: *The Creative Economy. How people make money from ideas.* London: Penguin Books. 2001. 264 s.

Supplerende læsning



*Supplerende tekster til
Performance-design.
Efterår 2006. [På vej]*

Basis

- Optager fra alle 3 basisstudier, men bygger principielt på HUM-BAS

Normalforudsætninger

- Kendskab til visuel perception, rumoplevelse og tegning svarende til **specialkursus på HUM-BAS**
- Kendskab til musikteori og musikalsk praksis svarende til **specialkursus på HUM-BAS** eller tilvalg i musik på højt niveau i gymnasiet

Kan kombineres med alle fag undtagen

- Kommunikation
- Journalistik

Prioriterede kombinationer

- Virksomhedsstudier (oplevelsesledelse)
- Geografi (turisme)
- Pædagogik
- Datalogi
- Dansk og Kultur- og Sprogødestudier
- Eksterne fag: Musikvidenskab, Teatervidenskab / Dramaturgi, Kunsthistorie, Visuel Kultur og lign.

Faktiske kombinationer (efterår 2006)

▪ Ej valgt andet fag	41
▪ Virksomhedsstudier	24
▪ Kultur- og sprogmodest.	11
▪ Dansk	9
▪ Pædagogik	7
▪ Psykologi	6
▪ Eksterne fag	6
▪ Geografi	4
▪ Socialvidenskab	3

Faktiske kombinationer (efterår 2006)

▪ Datalogi	3
▪ TEK-SAM	2
▪ IU	1
▪ Historie	1
▪ Filosofi / Videnskabsteori	1
▪ Fransk	1
▪ Direkte optag	5
▪ Gæstestuderende	8

Vigtige valg

- **Et-fags-bachelor:** Forudsætter HUM-BAS eller dispensation.
 - ♦ Omfatter Modul 1 + Modul 2 i Performance-design
- **To-fags-bachelor:** Forudsætter HUM-BAS eller valg af relevant andet fag (eller evt. dispensation).
 - ♦ Omfatter Modul 1 i Performance-design og Modul 1 i et andet fag på RUC eller eksternt fag.

NB! Det akademiske år 2006-2007 er det sidste hvor det er muligt at vælge at blive **et-fags-bachelor**

Studieordninger

- 1.** Studieordning af 27. februar 2004, revideret 8. juni 2006. [Gældende studieordning! Grå.]
- 2.** Studieordning af 1. juni 2005, som ændret 8. juni 2006. [Overgangsstudieordningen. Studerende optaget på RUC sommeren 2005. Flødefarvet.]
- 3.** Studieordning af 8. juni 2006. [Gælder for studerende optaget på RUC sommeren 2006 og derefter. Grøn.]

Modul-struktur

Et modul omfatter:

- 3 kurser á 5 ECTS
- Et projekt, 15 ECTS

Modulerne skal tages i rækkefølge:

- Modul 1 (Bachelormodul)
- Modul 2 (1. kandidatmodul)
- [Evt. praktik]
- Modul 3s (specialemodul) **eller**
- Modul 3 (2. kandidatmodul)

Generelle mål

- Analysere og vurdere performances og kulturelle events
- Planlægge, tilrettelægge og afvikle performances og kulturelle events
- Forstå og bruge performance-teori
- Kende til design, kreative processer, konceptudvikling og lign.
- Kende brugen af praktiske og tekniske hjælpemidler

Kurser

Modul 1

- Performance-teori (5 ECTS)
- Design af performative rum (5 ECTS)
- Performance-analyse (5 ECTS)

Modul 2 (eksempler; der vælges 3)

- Teaterformer og -organisation (5 ECTS)
- Musikformer og -organisation (5 ECTS)
- Proceshåndtering i performative rum (5 ECTS)
- Ophavsret og håndtering af rettigheder (5 ECTS)

Projekter

Modul 1 (15 ECTS)

- Anvendt performance-teori i forbindelse med
- Design og gennemførelse af en mindre performance eller kulturel event

Modul 2 (15 ECTS)

- Relaterer sig til praksis, dvs. planlægning, gennemførelse, analyse og vurdering af performances eller events, og omfatter
- Relevante æstetiske teorier og metoder

Projekter

Modul 3a, speciale (30 ECTS)

- Behandler en afgrænset problemstilling inden for performance-design – kan indeholde ”produktion”
- Anvender af videnskabelige teorier og metoder inden for fagområdet
- Kan kombineres med det andet fag (”integreret speciale”)
- Skal afslutte uddannelsen.

Modul 3b (15 ECTS)

- Som i Modul 2.

Titel

- Kandidater der skriver speciale i Performance-design, får titlen cand.comm.
- Ellers den titel der gælder for det andet fag (med visse forbehold).
- Ved integreret speciale kan man vælge titel

Andet

Studieophold i udlandet

- Modul 2 eller Modul 3b kan erstattes af et studieophold i udlandet. Eksisterende udvekslingsaftaler kan udnyttes. Nye etableres løbende.

Praktik

- Faget har egen praktik-ordning
- Praktik forudsætter at Modul 2 er afsluttet, og placeres normalt inden Modul 3
- Normalt ulønnet

Eksternt samarbejde

- Universitetsuddannelser inden for musik, teater, billedkunst, dans mv.
- De kunstneriske uddannelser (Holmen) og Designskolen i Kolding
- Roskilde Erhvervsakademi (Roskilde Handelsskole og Roskilde Tekniske Skole)
- Videnscenter for Innovation i Service og Oplevelse
- Roskilde Festival og Roskilde Eventbureau
- Roskilde Kommune
- Museet for Samtidskunst, Roskilde
- Danmarks Rockmuseum (under opbygning)

Forsknings-samarbejde

- Center for Oplevelsesproduktion og Forskningsgruppen for Oplevelsesledelse (Institut for Kommunikation, Virksomhed og Informationsteknologier, RUC)
- Center for Oplevelsesforskning (RUC og CEUS, Falster)
- Danmarks Rockhistorie
- Internationalt netværk af uddannelser inden for Performance-design
- Performance Studies International