

Theorie: Spiele zwischen Play und Game (gLV)

Spielanleitungen für Kultur, Kunst und Gesellschaft

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen
Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Grundstudium > Theorie
Bisheriges Studienmodell > Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Hauptstudium > Theorie

Nummer und Typ	BKM-BKM-Th.18H.010 / Moduldurchführung
Modul	Theorie
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Werner Oeder
Anzahl Teilnehmende	maximal 20
ECTS	3 Credits
Lehrform	Seminar, Lektüre, Übungen
Zielgruppen	Hochschulweit geöffnet

InteressentInnen aus anderen Studiengängen schreiben bitte an folgende Emailadresse: bal.dkm@zhdk.ch. Sie werden in Kalenderwoche 38 über den Teilnahmeentscheid informiert.

Inhalte

Die Spieltheorie trennt mit der Unterscheidung von Play und Game zwei Dimensionen dessen, was im Deutschen "Spiel" heisst und ursprünglich "spil" genannt wurde, also "Tanz, Zeitvertreib, Scherz, Unterhaltung, Vergnügen, Waffen-, Kampfspiel und Wettkampf". Das "Play" bezieht sich auf die performativen – vollziehenden und inszenierenden – Momente des Spielens (to play a game) und "Game" meint die Spielmechanik und Logik der Regeln (gameplay). Man interessiert sich also für die Strukturen und/oder die Praktiken von Spielen, seien sie spontan herausgebildet oder durch Tradition verfeinert, analog oder digital, alleine oder gemeinsam vollzogen.

Im Spiel erfinden wir immer wieder neue und kulturell wirksame Modelle von Spielzeug, Spielzügen, Spielfeld und Spielfigur, was dann die Kunst oft als souveräne Akte der Ein- und Aussetzung von Regeln inszeniert. Auch Roger Caillois' vier Grundlagen von Spielen - agon (Wettkampf) - alea (Zufall) - illinx (Rausch) - mimikry (Maskierung) finden sich im Kunstsystem als intelligentes Wechselspiel von Werk, Aufführung, Betrachtenden und Partizipierenden.

Das Nachdenken über die anthropologischen, gesellschaftlichen und ästhetischen Dimensionen des Spielerischen füllt längst Bibliotheken, Museen und Galerien. Das Seminar bietet Anreiz für inspirierte Bewegungen (tänzerische?) im ästhetischen Spiel von Play und Game, zwischen Spielfeld und Bühne, Aufzug und Spielzug, Figur und Spielzeug, Mitspielenden und Zuschauenden. Mit von der Partie sind neben den Seminarteilnehmenden viele Künstler und Künstlerinnen, Spieltheoretikerinnen und -theoretiker, Quasi-Objekte wie Bälle, Steine, Würfel, Bretter, Rahmen, Podeste, White-Cubes, Bildschirme, Konsolen, Bühnen, Vorhänge, Requisiten und vieles mehr.

Werner Oeder ist Medienwissenschaftler, Soziologe und Autor. Er unterrichtet Medien-, Gesellschafts- und Kulturtheorie und bietet Workshops zur Schreib- und Argumentationspraxis an.

Bibliographie / Literatur	Lektüre wird während des Seminars verteilt.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Regelmässige, aktive Teilnahme. Min. 80% Anwesenheitspflicht, Kurzreferat.
Termine	jeweils Montag 13:30 - 17:00 Uhr 24. September 15. / 22. Oktober 05. / 12. / 19. November 03. / 10. Dezember
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden