

## Theorie: Global Village (gLV)

Angebot für	Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen Fine Arts > Bachelor Fine Arts > Theorie
Nummer und Typ	BKM-BKM-Th.19H.009 / Moduldurchführung
Beschreibung	Die Vorlesung stellt zentrale Texte und Begriffe der Medien- und Kulturtheorie in ihren Kontexten dar. Im Seminaranteil ist die Übertragung und Anwendung der Begriffe auf gegenwärtige Phänomene und künstlerische Arbeiten das Ziel.
Veranstalter	Departement Fine Arts
Leitung	Nils Rölller
Anzahl Lektionen	0
ECTS	3 Credits
Voraussetzungen	Interesse für Medien- und Kulturtheorie
Lehrform	Seminar mit Vorlesungsteil
Zielgruppen	Hochschulweit geöffnet InteressentInnen aus anderen Studiengängen schreiben bitte an folgende Emailadresse: studium.dkm@zhdk.ch. Sie werden am Ende von Kalenderwoche 36 über den Teilnahmeentscheid informiert.
Lernziele / Kompetenzen	Kenntnisse Medien- und Kulturtheorie
Inhalte	Stellen wir uns folgende Situation am Flughafen Zürich vor: Zwei Passagiere sind verspätet. Ein Passagier sucht den Andachtsraum auf; ein anderer beginnt, zwischen den Koffern und Taschen zu gestikulieren. Mit diesem Bild können wir zwei medientheoretische Ansätze unterscheiden. Ein Ansatz, der mit McLuhan globale Einheit als Ziel technischer Entwicklung nimmt; und ein Ansatz, der mit Vilém Flusser Streit und Dialog zum Prinzip erklärt und damit jede Situation als unvorhersehbar bedenkt. Vilém Flussers Schriften bilden in dieser Vorlesung einen roten Faden, um geschichtliches Denken und Erzählen vor dem Hintergrund technischer Entwicklungen kennenzulernen. Flussers Denken ist das eines Migranten, der den Versuch unternimmt, seine Heimatlosigkeit und damit ein Schreiben und Sprechen ohne Bindung an eine Herkunft und nationale Identität als theoretisches Prinzip zu verwenden. So setzt er sich ab von globalen und universalen Ansprüchen. Wie das gelingt und wo dies misslingt, diskutiert die Vorlesung anhand der Begriffe Technik, Schrift, Bild, Zahl. Kontrastiert wird das durch die Theorien McLuhans und gegenwärtige künstlerische Arbeiten und Filmbeispiele. Kritisch wird gefragt, ob Innovationen wie der Buchdruck oder die Digitalisierung die Ausbildung von nationalen Identitäten fördern, also ob das Paradigma des medientechnischen Determinismus eine Option in der digital vernetzten Welt ist. Weiter werden die unterschiedlichen Funktionen, die künstlerische und gestalterische Praxen dabei ausüben können, an Beispielen diskutiert. Regelmässige Teilnahme und ein Protokoll im Blog Mediendenken-Maschinendenken.ch werden erwartet. Keywords: Technik, Kultur, Medien, Semiotik, Mimesis, Poiesis, Aisthesis, Chronologie, Geschichte, Kulturtechnik, Historiographie, Mediengeschichte, Determinismus, Anthropologie, Werkzeug, Maschine, Apparat, Gefüge, Erkenntnistheorie, Philosophie, interkulturelle Kompetenzen, Transkulturalität, Bild, Schrift, Zahl.

Nils Röller unterrichtet Medien- und Kulturtheorie an der ZHdK. Er forscht am Institute for Contemporary Art Research (IFCAR) zur Verschränkung von Bild und Text in der Philosophiegeschichte. Seine Lehrgebiete sind Philosophie, Medientheorie und Kulturgeschichte. In der künstlerischen Lehre liegt der Fokus auf Poetologien und literarischen Praxen. Er vertritt das Departement Kunst & Medien im Dossier Internationales. Aktuelle Aktivitäten und Publikationen unter: [www.romanform.ch/](http://www.romanform.ch/).

Bibliographie /  
Literatur

Nils Röller und Silvia Wagnermaier (Hg.), Absolute Flusser (Freiburg: orange Press, 2010)  
Martin Baltes und Rainer Hötlischel (Hg.), Absolute McLuhan (Freiburg: orange Press, 2002)  
Vilém Flusser Archiv, Daniel Irrgang, Peter Weibel u. Siegfried Zielinski (Hg.), Flusseriana - An Intellectual Box (Karlsruhe: ZKM, Univocal Press, University of Minnesota Press, 2015 (Deutsch, Englisch, Portugiesisch))

Leistungsnachweis /  
Testatanforderung

Regelmässige, aktive Teilnahme. Min. 80 % Anwesenheitspflicht.

Termine

jeweils Montag 17:30 - 20:00 Uhr

23. / 30. September  
07. / 14. / 21. / 28. Oktober  
04. / 11. / 18. / 25. November  
02. / 09. Dezember