

VIRTUELLE SPIELE: FILM UND COMPUTER

ein Workshop der Teilprojekte B1 und B9 des SFB/FK 615 „Medienbrüche“ der Universität Siegen



// 27.11.2008 // 9:30 – 18:00 Uhr // Senatssaal der Universität Siegen // Details: www.fk615.uni-siegen.de




MEDIENMORPHOLOGIE
MEDIENNARRATIONEN & MEDIENSPIELE

TEILNEHMER:

// henriette heidbrink // rainer leschke
// michael lommel // nanette rißler-pipka
// volker roloff // sascha simons
// jochen venus // scarlett winter

VIRTUELLE SPIELE: FILM UND COMPUTER

ein Workshop der Teilprojekte B1 „Intermedialität im europäischen Surrealismus“ und B9 „Mediennarrationen und Medienspiele“

des SFB/FK 615 „Medienumbrüche“ der Universität Siegen

27. Nov. 2008, 9:30 – 18 Uhr, Senatssaal der Universität Siegen

Die historisch etablierten Spiel- und Erzählmedien werden im digitalen Medienumbruch auf erstaunliche Weise remediatisiert und rekonfektioniert. Vormalig fest an das Spiel- bzw. Erzählparadigma gebundene Formen erscheinen plötzlich in unerwarteten Zusammenhängen: Spielerische Restarts, Alternativverläufe, Gruppenfiguren und Zufallsentscheidungen tauchen in filmischen Erzählungen auf; Erzählfiguren, Handlungskonflikte, normativ motivierte Entscheidungen und Einfühlungsangebote werden in Computerspielen vermittelt. Diese überraschenden Cross-over-Phänomene beruhen offenbar auf einer Formenkombinatorik, die erst durch die Digitalisierung möglich geworden ist: Im Spielfilm werden heute Verfahren der Bildmarkierung, des Morphings und der Multiperspektivität verwendet, in denen Formen des filmischen Bewegungsbildes und der digitalen Raumsimulation mit Erzählmustern verbunden werden, wie sie aus dem modernen Roman, z.B. des magischen Realismus, bekannt sind. Durch eine leistungsstarke Computergrafik gestützt versetzen Computerspiele die Spieler in filmisch anmutende surreale Welten und konfrontieren sie mit virtuellen Handlungsmöglichkeiten. Im Web 2.0 sind mediale Foren entstanden, in denen die neuen Bild- und Klangwelten imitiert und gleichsam nachgespielt werden. Die allgemeine Erkennbarkeit von Form- und Gattungsgrenzen wird dort durch die Hybridisierung öffentlicher und privater Kommunikation zusätzlich relativiert. – So neuartig dieses außerordentlich dynamische Formenspiel im Mediensystem auch wirkt: im Kunstsystem der Moderne, das spätestens seit der klassischen Avantgarde in einen Status selbstreferenziellen Experimentierens eingetreten ist, sind die meisten der heute neu wirkenden ästhetischen Phänomene vorgebildet. Von den Spielen der Surrealisten bis zur Fluxusbewegung und der Medienkunst lassen sich Prototypen der Verfahren entdecken, die durch die Digitalisierung zur medialen Alltagsästhetik geworden sind.

Der Workshop „Virtuelle Spiele: Film und Computer“ möchte an ausgewählten Beispielen die gegenwärtige Dynamik beschreiben und die methodologischen Möglichkeiten zwischen einer kunstorientierten Analyse von Einzelwerken und einer medienorientierten Untersuchung allgemeiner Formgrammatiken diskutieren.

Programm

9:30 Uhr: *Begrüßung*

10 – 11 Uhr Scarlett Winter und Volker Roloff: Alain Resnais *Letztes Jahr in Marienbad*

11 – 12 Uhr Henriette Heidbrink: David Lynchs *Lost Highway*

12 – 14 Uhr *Mittagspause*

14 – 15: Jochen Venus: Virtuelle Selbsttätigkeit (Tetris vs. Grand Theft Auto)

15 – 16: Nanette Reißler-Pipka: Svanckmaier / Gondry

16 - 16:30: *Kaffeepause*

16:30 – 17:30 Sascha Simons: 'become a backchannel icon!' - spielformen als brücke zwischen www und tv

17:30 – 18: 30 Rainer Leschke/Michael Lommel: Chance, Zufall und Bifurkation