

Homo faber ludens – Referent*innen

Kulturwissenschaftliche Tagung zum SPIEL, die zukunftsweisende Entwicklungen spielerischer Kreativität und innovativen Spiel(en)s beleuchtet

Natascha Adamowsky ist Medien- und Kulturwissenschaftlerin und hat seit 2020 den Lehrstuhl für Medienkulturwissenschaft mit dem Schwerpunkt Digitale Kulturen an der Universität Passau inne. Zuvor war sie Professorin für Medienwissenschaft im Bereich der Digitalen Medientechnologien an der Universität Siegen, Professorin und Leiterin des Instituts für Medienkulturwissenschaft an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg sowie Professorin für Kulturwissenschaftliche Ästhetik am Institut für Kulturwissenschaft der Humboldt Universität zu Berlin. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen kulturwissenschaftlicher Digitalitätsforschung, medienwissenschaftlicher Spielkulturforschung, Medienästhetik und Wissenskultur sowie Medientechnik und -geschichte.

Publikationen (Auswahl): *Technik und Lebendigkeit – Automaten, Androiden, Avatare*, Wien 2020; *Archäologie der Spezialeffekte*, München 2018; *Ozeanische Wunder. Entdeckung und Eroberung des Meeres in der Moderne*, München 2017; *Mysterious Science of the Sea, 1775 – 1943*, London 2015; *Das Wunder in der Moderne. Eine andere Kulturgeschichte des Fliegens*, München 2010; *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt 1999.

Steffen Bogen ist Spieleautor und Kunstwissenschaftler. Bogen studierte Kunstgeschichte und Semiotik in Stuttgart, Bologna und Marburg. Er lehrt seit 1998 im Studiengang Literatur – Kunst – Medien in Konstanz, seit 2016 als Hochschuldozent und Professor mit Schwerpunkt Lehre. Als Brettspielautor hat er mit Schnappt Hubi! (Ravensburger) und Camel Up (eggertspiele) den Preis 'Kinderspiel des Jahres (2012)' und Spiel des Jahres (2014) gewonnen. Seine Forschungsschwerpunkte sind visual narratives und game studies. Er arbeitet gegenwärtig an einem Buch 'Aleatorik. Mit dem Zufall spielen'.

Anne Dippel ist Kulturanthropologin und Historikerin. Dippel studierte zunächst Neuere und Neueste Geschichte, Kulturwissenschaft und Europäische Ethnologie in Berlin und London. Sie wurde am Institut für Europäische Ethnologie der Humboldt-Universität zu Berlin mit einer Arbeit über das Verhältnis von Dichten und Denken am Beispiel einer Ethnographie österreichischer Schriftsteller:innen im deutschsprachigen Kulturbetrieb seit der Nachkriegszeit promoviert. Ihre Habilitation im Bereich Kulturanthropologie widmet sich einer Kulturtheorie des Spiels am Beispiel der Physik, die sie unter anderem am Europäischen Zentrum für Kernforschung (CERN) im Hinblick auf Alltagskultur, Kosmologiegestaltung und Wissensproduktion erforscht.

Evelyn Echle, Dr., Prof. für Medien- und Kulturtheorie an der Hochschule Pforzheim mit Schwerpunkten in Filmwissenschaft und Modegeschichte. Sie ist Mitherausgeberin von *Montage AV* sowie im Advisory Board des DFG-geförderten Open Journals *Colour Turn*; Autorin der Monografien *Danse Macabre im Kino* (2009) und *Ornamentale Oberflächen* (2018). Derzeit ist eine Studie zur *Poetik des Verschwindens* in Vorbereitung, die im Neofelis-Verlag erscheinen wird.

Robert Eikmeyer ist Autor, Verleger und Filmemacher. Eikmeyer studierte Malerei an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, anschließend Kunstwissenschaften und Philosophie an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe, wo er mit einer Dissertation zur Diktatur der Kunst promovierte. Nach Lehraufträgen an verschiedenen Hochschulen ist er seit 2015 Dozent für Kunst- und Designtheorie an der Hochschule Pforzheim. Zum Werk von Jonathan Meese sind u. a. erschienen: *Jonathan Meese. Slavoj Žižek. Ernteschach dem Dämon*, *Jonathan Meese. Erznahrung*, *Jonathan Meese. Ausgewählte Schriften zur Diktatur der Kunst* und *Jonathan Meese 1970-2023*. Seit 2016 begleiten Eikmeyer und ein Kamerateam den Künstler für Aufnahmen zum Film *M.E.E.S.E.*

Dr. Thomas Hensel ist seit 2013 Professor für Kunst- und Designtheorie an der Fakultät für Gestaltung der Hochschule Pforzheim und seit 2016 Ko-Direktor des Institute for Human Engineering & Empathic Design Pforzheim (HEED). Daneben gehört er der Faculty des Departments für Kunst- und Kulturwissenschaften der Donau-Universität Krems an und kuratiert vielbeachtete Ausstellungen etwa zum Bauhaus, zur Hochschule für Gestaltung Ulm oder zum Computerspiel. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen die Game Studies, denen er zahlreiche Publikationen gewidmet hat (z. B.: *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, 2018 (Hrsg., mit Benjamin Beil und Andreas Rauscher)).

Larissa Kikol ist freie Kunstkritikerin und Kunstwissenschaftlerin. Sie schreibt unter anderem für *Die Zeit*, *art* das Kunstmagazin und für *Spiegel Online*. Für *KUNSTFORUM International* gab sie bisher vier Themenbände heraus. Zuletzt erschien „Kunst = Spiel! Kindliches und Spielerisches als Motor der Kunst“ 2021 (Band 276). Ihre Doktorarbeit „Tollste Kunst – Kindliche Ästhetik in der zeitgenössischen Kunst“ erschien 2017 im transcript Verlag.

Valentin Köberlein ist Doktorand am Lehrstuhl für Wissensgeschichte der Universität Konstanz. Er studierte Historisch orientierte Kulturwissenschaften mit den Schwerpunkten Geschichte, Humangeographie und Nachhaltigkeitswissenschaften in Saarbrücken (B.A.) sowie Transkulturelle Geschichte und Anthropologie an der Universität Konstanz und Università di Bologna (M.A.). In seinem Studium beschäftigte er sich interdisziplinär mit sozialgeschichtlichen Zusammenhängen der Neuzeit wie der Geschichte des Spielens und Spielzeugs, was in seiner Abschlussarbeit zur methodischen Erschließung von Puppenhäusern als Quelle in den Geschichtswissenschaften mündete. Berufserfahrung sammelte er zunächst als freischaffender Historiker. Dabei verfasste er zwei betriebsinterne wissenschaftliche Aufarbeitungen der Firmengeschichte der heutigen Ravensburger AG. Ebenfalls arbeitete er im Ravensburger Unternehmensarchiv und ist als Spieleredakteur für Familien- und Erwachsenenspiele im Ravensburger Verlag tätig. Seit 2021 arbeitet er an seinem Dissertationsprojekt zur Geschichte moderner Gesellschaftsspiele.

Jonathan Meese gilt als einer der wichtigsten Gegenwartskünstler. Meeses Arbeiten reichen von Malerei, Zeichnung, Graphik, Skulptur, Performances bis hin zu Theater- und Operninszenierungen. Spätestens seit der großen Werkschau *Mama Johnny* 2006 propagiert Meese die ‚Diktatur der Kunst‘, eine Regierungsform, die im spielerischen Kontext zunächst einseitig und unterdrückerisch klingt. Die Synonyme, die der Künstler verwendet, machen allerdings deutlich, dass diese ‚Herrschaft‘ genau das Gegenteil will, denn als einziges Gesetz in der ‚Diktatur der Kunst‘ gilt für M.E.E.S.E. „spielen, spielen, spielen“. Im Gegensatz zu

traditionellen Spieltheorien ermöglicht das ‚Spiel als Kunst‘ die Entwertung aller ideologischen Fixierungen, um so den radikalen Autonomiestatus der Kunst zu wahren.

Felix Raczkowski ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien der Fachgruppe Medienwissenschaft an der Universität Bayreuth. Er hat an der Ruhr-Universität Bochum mit einer Arbeit zur Digitalisierung des Spiels promoviert.

Arbeitsschwerpunkte: Game Studies, Geschichte und Theorie Digitaler Medien, Fakes in digitalen Kulturen, Medien der Bürokratie und des Büros. Letzte Veröffentlichungen: Digitalisierung des Spiels. Games, Gamification, Serious Games. Berlin, Kadmos 2019. / The Rule of Productivity and the Fear of Transgression. Speculative Uncertainty in Digital Games. In: Jeanne Cortiel et al. (Hrsg.): Practices of Speculation: Modeling, Embodiment, Figuration. Bielefeld, Transcript 2020, S. 77-95.

Hanns Christian Schmidt ist Professor für Game Design an der Hochschule Macromedia (Köln) und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienkultur und Theater der Universität Köln. 2018-2021 war er Mitarbeiter im Forschungsprojekt „Literalität des Spiel(en)s – Vermittlung von Medienkompetenz im Rahmen analoger, digitaler und hybrider Spiele“, das in Zusammenarbeit mit dem Cologne Game Lab (TH Köln) durchgeführt und von der RheinEnergie Stiftung Jugend | Beruf, Wissenschaft gefördert wurde. Er hat in Konstanz und Tübingen studiert und in Köln über transmediale Erzählwelten promoviert. Seine Forschungsinteressen umfassen Game Studies, Game Design, Trans- und Intermedialität sowie Film- und Fernsehwissenschaften.

Link zum Programm:

https://designpf.hs-pforzheim.de/aktuelles/detailansicht/news/spieletagung_homo_faber_ludens

Die Tagung findet in der Aula der Fakultät für Gestaltung, Holzgartenstraße 36, 75175 Pforzheim statt und wird parallel dazu über Youtube gestreamt.

Es fallen keine Teilnahmegebühren an. Eine Anmeldung ist nicht nötig. Über die gültigen Corona-Regelungen informieren wir einige Tage vorab hier auf der Website

Kontakt

HS PF

Hochschule Pforzheim

Birgit Meyer

PR-Referentin der Fakultät für Gestaltung DESIGN PF

T +49 7231 28 6718

birgit.meyer@hs-pforzheim.de