

Kunstvolles Spiel – Verspielte Kunst (Karlsruhe/online, 13 Jun–25 Jul 24)

Karlsruher Institut für Technologie, Institut für Kunst- und Baugeschichte/online,
13.06.–25.07.2024

Linda Báez-Rubí

Vortragsreihe: Kunstvolles Spiel - Verspielte Kunst/ Lecture Series: Artful Play - Playful Art.

Die Vortragsreihe bringt Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler zusammen, um einen Diskussionsraum zu entwickeln, der das Potenzial des menschlichen Schaffens in der Kunst und die generativen Prozesse der Natur (*natura naturans*) erforscht, die sich in kunstvollen Formen und Figuren manifestieren. Kreative Prozesse (*poiesis*), die als Spielfunktion verstanden werden, wie es der bemerkenswerte Gelehrte Johann Huizinga einmal vorgeschlagen hat, beziehen sich nicht nur auf die Poesie, sondern auf alle menschlichen Kunsthandlungen, die es uns ermöglichen, sowohl den kreativen Prozess als auch die Materialien, aus denen der Mensch Dinge herstellt, zu bewerten. In diesem Zusammenhang ist es notwendig, die *poiesis* in einem breiteren Kontext zu betrachten, der alle Formen der Schöpfung (*ingere*) und der Gestaltung (*fictio*) umfasst. Der Akt des Spielens (*ludere*) mit Artefakten und Geräten bietet eine Plattform für experimentelles Denken und Komponieren in immersiven Kulturen, die sowohl spirituelle Erfahrung (performative Spiele und religiöse Spiele) als auch Simulation (von magischen Artefakten, die zwischen Spiel und Experiment operieren, bis hin zu Automaten und Computerspielen) umfassen. Eine allgemeine Analogie zwischen dem Kunstschaffen und den dynamischen Kräften der Natur ermöglicht es uns zugleich, den Horizont der formbildenden Prozesse der Natur zu betrachten, die ein breites Spektrum von *ludi naturae* hervorbringen. Die Erforschung des Phänomens generativer Prozesse und des kreativen Spielens aus einer Vielzahl von Blickwinkeln, Methoden und Fallstudien wird das Feld des kunstvolles Spiels –der verspielten Kunst– erheblich erweitern und das Verständnis von bildgebenden Formungsprozessen und die vielfältigen Arten beleuchten, in denen Menschen im Laufe der Geschichte spielerisch mit ihren Geräten und Artefakten in verschiedenen kulturellen Räumen verflochten waren und sind.

The conference series brings together scholars to develop a space of discussion that explores the potential of human making in arts and nature's generative processes (*natura naturans*) manifested in artful shapes, figures and forms. Creative processes (*poiesis*) understood as a play-function as the remarkable scholar Johann Huizinga once proposed, refer not only to poetry but to all human artifice, allowing us to evaluate both the creative process and the materials from which human make things. In this regard, it is necessary to consider *poiesis* in a broader context, encompassing all forms of creation (*ingere*) and shaping (*fictio*). The act of playing (*ludere*) with artefacts and devices provides a platform for experimental thinking and composition in immersive cultures that encompass both spiritual experience (performative games and religious plays) and simulation (ranging from magical artifacts operating between game and experiment, to automata

and computer games). Further, a general analogy between art making and nature's dynamic forces, enables us at the same time to consider the horizon of nature's form-forming processes that bring forward a broad spectrum of *ludi naturae*. To explore the phenomenon of generative processes and creative playing departing from a variety of angles, methodologies, and case studies will significantly broaden the field of artful play - playful art, and will shed light on understanding image making shaping processes and the multiple ways in which humans have been, and continue to be, playfully entangled with their beautiful devices and artefacts across diverse cultural spaces throughout history.

Programm

13.06.24 Emilie Carreón Blaine (Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM), Mexico's Rubber Ball games: 1529-2029. 500 years of play

20.06.24 Linda Báez-Rubí (Karlsruher Institut für Technologie/Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM), Severe ludere: The art of playing by combining spiritual forms with musical harmony

27.06.24 Thomas Hensel (Hochschule Pforzheim), „RK200 #684 842 971« malt. Anspielungen auf die Poiesis der Hand“

11.07.24 Claudia Emmert (Zeppelin Museum Friedrichshafen), Choose your Player. Gaming als gesellschaftsprägende Kulturtechnik

18.07.24 René G. Cepeda (Karlsruher Institut für Technologie), Artistic expression through video game mechanics

25.07.24 Natasha Adamowsky (Universität Passau), „His Elephants Don't Drink.“ Alexander Calders bewegliche Skulpturen als grenzgängerische Objekte zwischen Spiel und Kunst

Die Teilnahme ist kostenlos. Die Veranstaltung wird parallel via Zoom übertragen. Dem Zoom-Meeting können Sie unter folgendem Link beitreten:

<https://kit-lecture.zoom-x.de/j/68798451393?pwd=ewlZZgitxIAXHZwsnagx5docPRj5sJ.1>

Den für den Login erforderlichen Passcode erhalten Sie auf Anfrage per Email. Bitte wenden Sie sich an helga.lechner@kit.edu

Das Mitschneiden der Veranstaltung oder von Teilen der Veranstaltung sowie Screenshots sind nicht gestattet. Mit der Teilnahme akzeptieren Sie diese Nutzungsbedingung.

Quellennachweis:

ANN: Kunstvolles Spiel - Verspielte Kunst (Karlsruhe/online, 13 Jun-25 Jul 24). In: ArtHist.net, 08.06.2024.

Letzter Zugriff 30.12.2025. <<https://arthist.net/archive/42083>>.