

Play: Audiovisuality in the Modern Era: Theater, Film, Television, Games

Initiative: Opus Magnum

Bewilligung: 19.07.2022

Laufzeit: 1 Jahre

Ziel des Opus Magnum ist eine Theorie audiovisuellen Spielens: Von den Anfängen des modernen Theaters in der Renaissance bis zu den digitalen Audiovisionen des frühen 21. Jahrhunderts will die Untersuchung die Evolution neuzeitlicher Audiovisualität darstellen. Sie umfasst die epochalen Leitmedien Theater, Film, Fernsehen und Games und berücksichtigt auch die wichtigsten experimentellen oder hochkulturell marginalen (audio-)visuellen Praktiken, von Camera Obscura und Laterna Magica über Holographie und Themenpark bis zu Virtual und Augmented Reality. Im Zentrum des theoretischen Interesses steht dabei das dialektische Wechselspiel von narrativ-repräsentierenden und mechanisch-ludischen Elementen, das die audiovisuellen Medien prägt. Von einer Geschichte der Audiovisualität zu deren historischer Theorie fortschreitend, begreift die Studie die neuzeitlich entstehenden Varianten audiovisuellen Spiels als Reaktionen auf und Ausdruck von tiefgreifenden tektonischen Verschiebungen im sozialen und kulturellen Gefüge. Neue Inhalte und Spielformen pflegen sich zunächst in existierenden Medien und künstlerischen Experimenten zu zeigen - als ästhetische Antizipationen -, um sich dann technisch wie ästhetisch in neuen audiovisuellen Medien zu realisieren.

Projektbeteiligte

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth

Technische Hochschule Köln

Fakultät für Kulturwissenschaften

Cologne Game Lab

Köln