

Formenspiel - Seminar Sommersemester 2008

Aufgabe

Spielanalyse

Ein selbstgewähltes (Brett-)Spiel ist im Hinblick auf folgende Punkte zu analysieren:

- Spielidee/Prinzip
- Spielmotivation/Spielspaß
- Spielziel
- Spielmaterial, Spielfeld, Spielfiguren oder Spielsteine, Bildungsregeln
- Spielregeln

Wichtig ist, das Potential des Spieles dahingehend zu prüfen, ob und wie sich interessante, abwechslungsreiche Form- oder Strukturfigurationen aus dem Spielmaterial ergeben können und wie diese durch die Spielregeln provoziert werden (Emergenz). Die Spielanalyse dient als Einstieg in den eigenen Entwurf und wird im Designtagebuch dokumentiert.

Spielentwurf

Es soll ein Formenspiel - ein Spiel mit Formen im weitesten Sinne - entworfen werden, das aus einer definierten Anzahl dreidimensionaler Bausteine besteht, die nach einem klaren Regelwerk im konkurrierenden Wechselspiel von zwei oder mehr Spielern oder im kreativen Spiel eines einzelnen Spielers benutzt werden können.

Den Ausgangspunkt soll dabei das zuvor analysierte Spiel bilden, dessen Regeln und Material verändert, neu interpretiert oder auch mit jenen anderer Spiele gemischt werden können.

Spielbausteine und Spielregel sollen dabei in ihrem Zusammenspiel einen intendierten Bezug zu architektonischen Kategorien, wie Form, Funktion, Gestaltungsprozeß, Stil (z.B. eines bestimmten Architekten) o.ä., aufweisen.

Bausteine, Spielmaterial

Unter Berücksichtigung der Regeln, die im parallelen Arbeitsschritt "Regelwerk" festgelegt werden, soll eigenes Spielmaterial entworfen werden, beispielsweise durch Transformation grafischer Formen des Ausgangsmaterials in die dritte Dimension.

Regelwerk

Als Anregung dienen die operativen Spielregeln des Ausgangsspiels. Versuchen Sie, die konstituierenden Regeln, d.h. die mathematisch-logische Grundstruktur des Spiels zu benennen und dann daraus neue operative Regeln für ein eigenes Spiel zu entwickeln. Diese sollten immer in engem Bezug zum Spielmaterial stehen. Auch bei der Entwicklung der Regeln ist ein architektonischer Bezug anzustreben (Bsp.: Abbildung von "Stadt" und "Wiese" in Carcassonne als Masse und Raum im eigenen Spiel).

Design Tagebuch

Der Prozeß der Projektbearbeitung soll in einem Entwurfstagebuch festgehalten werden.

Inhalt: Grundidee, Architekturbezug, erste Notizen, interessante Materialfunde, Spiele, die man gern spielt, Ideen für den Spielablauf, Notizen und Fotos von Spieltests (besonders mit dritten Personen), Notizen von Konsultationen. Beispiele werden im Seminar vorgestellt.

Leistungen/Form

- Broschüre mit Dokumentation des Konzeptes, des Regelwerkes und des Spielmaterials (alle Elemente), beinhaltet das Design Tagebuch, Format A4 oder kleiner, als Ausdruck und digital als PDF
 - spielbarer Prototyp, vorzugsweise aus Holz (aber auch andere Materialien sind statthaft), beinhaltet: Spielmaterial, Spielregeln, Spielaufbewahrung
- Gruppenarbeit 2 Studierende

Abgabetermin: 08.07.2008

Erster Spieletest: 27.05. 2008 - Zweiter Spieletest: 17.06. 2008

für kurzfristige Änderungen bitte Terminplan unter <http://www.uni-weimar.de/architektur/dsmbfl/blog/ae/> und Aushänge beachten