

Hauptseminar: Perspektive und Computerspiele

Dienstag, 12-14 Uhr, Raum 218

	Termine	Themen	Texte
	18. April	[Eröffnung]	
Perspektive	25. April	Geschichte der Perspektive	Geyer
	29. April	Fachschaftsveranstaltung, Sa. 16 Uhr: „Faszination Computerspiele“	
	2. Mai	Methoden der Perspektivkonstruktion	Rehkämper, Kap. (2 und) 3; Edgerton, Kap. III
	9. Mai	Optik und Kartographie	Edgerton, Kap. V-VIII
	16. Mai	Kosmologische Perspektivierung	Schmeiser, Kap. 3 und 4 (S. 79-145)
	23. Mai	Perspektive als „Symbolische Form“?	Panofsky (dazu Cassirer); Rehkämper, Kap. 4; Merleau-Ponty
	30. Mai	[entfällt]	
	6. Juni	[Puffersitzung]	
Computerspiel	13. Juni	Virtuelle Räume gestern und heute	Wertheim, Kap. 1, 2 und 6
	20. Juni	Geschichte, Technik und Ästhetik der Computerspiele	Lischka, Kap. I-III; Korn, Kap. 3, 5 und 6; Vince
	27. Juni	„First Person Perspective“: von <i>Wolfenstein 3D</i> zu <i>Doom 3</i>	[Spielepräsentation], dazu: Mertens/Meissner; Rumbke; Taylor; Vara et al.
	4. Juli	Raumzeit oder Containerraum?	Aarseth [2]; Funken/Löw; Poole
	11. Juli	Spieltheorie: Ludologen vs. Narratologen – Bildräumlichkeit als Paradigma?	Aarseth [1], McMahan, Wolf, N.N.
	18. Juli	[Schlusssitzung]	

Literatur

1. Perspektive

Bernhard GEYER, *Scheinwelten. Die Geschichte der Perspektive*, Leipzig: Seemann 1994.

Erwin PANOFSKY, „Die Perspektive als ‚symbolische Form‘ (1924)“, in: ders., *Deutschsprachige Aufsätze*, hg. von Karen Michels und Martin Warnke, Bd. 2, Berlin: Akademie 1998, 664-757 [1927].

dazu: Ernst CASSIRER, „Der Begriff der symbolischen Form im Aufbau der Geisteswissenschaften (1921/22)“, in: ders., *Wesen und Wirkung des Symbolbegriffs*, Darmstadt: WBG ⁸1994 [1956], 169-200 [1923] (= Gesammelte Werke, Bd. 16, 75-103).

Samuel Y. EDGERTON, *Die Entdeckung der Perspektive*, a. d. Engl. von Heinz Jatho, München: Fink 2002 [1975].

Maurice MERLEAU-PONTY, „Das Auge und der Geist“, a. d. Franz. v. Hans Werner Arndt, in: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*, neu bearbeitet, kommentiert und mit einer Einleitung hg. von Christian Bermes, Hamburg: Meiner 2003, 275-317, bes. 288-301.

Klaus REHKÄMPER, *Bild, Ähnlichkeit und Perspektive. Auf dem Weg zu einer neuen Theorie der bildhaften Repräsentation*, Wiesbaden: DUV 2002.

Leonhard SCHMEISER, *Die Erfindung der Zentralperspektive und die Entstehung der neuzeitlichen Wissenschaft*, München: Fink 2002.

Margaret WERTHEIM, *Die Himmelstür zum Cyberspace. Die Geschichte des Raumes von Dante zum Internet*, a. d. Engl. von Ilse Strasmann, Zürich: Ammann 2000 [1999].

Weitere

Gottfried BOEHM, *Studien zur Perspektivität. Philosophie und Kunst in der Frühen Neuzeit*, Heidelberg: Winter 1969.

Hubert DAMISCH, *The Origin of Perspective*, Cambridge: MIT Press 1994 [1987].

Samuel Y. EDGERTON, *Giotto und die Erfindung der dritten Dimension. Malerei und Geometrie am Vorabend der wissenschaftlichen Revolution*, a. D. Engl. von Fritz Böhler, Jürgen Reuß und Rainer Höltschl, München: Fink 2004 [1991].

John WHITE, *The Birth and Rebirth of Pictorial Space*, London/Boston: Faber & Faber³ 1987 [1957].

2. Computerspiele

Espen AARSETH, „Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art“, in: *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*, hg. v. Marie-Lauren Ryan, Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press 1999, 31-41. [= Aarseth 1]

Ders., „Allegorien des Raums: Räumlichkeit in Computerspielen“, a. d. Engl. von Karin Wenz, in: *Zeitschrift für Semiotik* 23/1 (2001), 301-318. [= Aarseth 2]

Christiane FUNKEN/Martina LÖW, „Ego-Shooters Container. Raumkonstitution im elektronischen Netz“, in: *Raum Wissen Macht*, hg. v. Rudolf Maresch und Niels Werber, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002, 69-91.

Gonzalo FRASCA, „Simulation versus Narrative. Introduction in Ludology“, in: *The Video Game Theory Reader*, hg. v. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron, New York/London: Routledge 2003, 231-235.

Andreas KORN, *Zur Entwicklungsgeschichte und Ästhetik des digitalen Bildes. Von traditionellen Immersionsmedium zum Computerspiel*, Aachen: Shaker 2005.

Konrad LISCHKA, *Spielplatz Computer, Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Hannover: Heise 2002.

Alison MCMAHAN, „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games“, in: *The Video Game Theory Reader*, hg. v. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron, New York/London: Routledge 2003, 67-86.

- Mathias MERTENS/Tobias O. MEISSNER, „Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer“, in: dies., *Wir waren Space Invaders. Geschichte von Computerspielen*, Göttingen: Blumenkamp 2006 [2002], 162-166.
- Steven POOLE, *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate 2000, Kap. 6, „Solid Geometry“, 125-148.
- Leif RUMBKE, *Pixel³. Raumrepräsentationen im klassischen Computerspiel*, <http://www.rumbke.de/data/text/pixel3%20-%20leif%20rumbke%202005.pdf>.
- Friedemann SCHINDLER/Jens WIEMKEN, „DOOM is invading my dreams‘. Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte“, in: *Handbuch Medien: Computerspiele*, hg. v. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997, 289-297 [online: http://www.medienpaedagogik-online.de/cs_old/7/00546/].
- Laurie N. TAYLOR, *Video Games. Perspective, Point-Of-View, and Immersion*, http://etd.fcla.edu/UF/UFE1000166/taylor_1.pdf [auch Aufsatz: „When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player“, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>]
- Clara FERNÁNDEZ-VARA/José ZAGAL/Michael MATEAS, „Evolution of Spatial Configurations In Videogames“, in: *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers/d0f28517012721ec75728a62b9038477.doc>.
- John VINCE (Hg.), *Handbook of Computer Animation*, London u. a.: Springer 2003.
- Mark J. P. WOLF, „Space in the Video Game“, in: *The Medium of the Video Game*, hg. v. dems., Austin: University of Texas Press 2001, Kap. 3, 52-75 [evtl. auch Kap. 4 (Time) und 5 (Narrative)].

Weitere

- Espen AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.
- Chris CRAWFORD: *The Art of Computer Design*, Berkeley: Osborne/McGraw-Hill 1982 [online: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>].
- Britta NEITZEL, *Gespielte Geschichte. Struktur und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, Inaug.-Diss. Uni Weimar 2000, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>.
- Claus PIAS, *Computer Spiel Welten*, München: sequenzia 2002 [online: <http://195.37.29.130/weblab/seminare/computerspiele/text.pdf>].
- Noah WARDRIP-FRUIIN/Pat HARRIGAN (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge/London: MIT Press 2004 [online: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/>].