Bildmedium Computerspiel (Siegen)

Siegen, 19.04.–12.07.2011

Thomas Hensel

Ringvorlesung "BILDMEDIUM COMPUTERSPIEL"

Universität Siegen, Philosophische Fakultät, Medienwissenschaftliches Seminar
19. April bis 12. Juli 2011,

Dienstags, 12:00 bis 14:00 Uhr, AR-D 5104 (Grüner Hörsaal)

Organisation: Benjamin Beil (Siegen) und Thomas Hensel (Siegen)

Obwohl sich die Bildästhetik gerade in den letzten Jahren so stark wie kaum ein anderer Aspekt des Computerspiels gewandelt hat, wird die gesteigerte visuelle Komplexität nur allzu gern als ein zwangsläufiger Effekt der erhöhten Rechenleistung abgetan. Fragen nach der Ludizität, der Narrativität oder auch der Medialität und Intermedialität des Computerspiels bestimmen den Diskurs. Daneben sind bildwissenschaftliche Ansätze in den Game Studies eher selten zu finden; so gibt es trotz der Ausrufung eines Iconic Turn bislang nur wenige Arbeiten, die sich explizit mit der Bildlichkeit des Computerspiels auseinandersetzen. Die Ringvorlesung möchte das Computerspiel als Bildmedium erschließen und damit zum einen der Kunst- und Bildwissenschaft den Zugang zu einem neuen Artefakt eröffnen, zum anderen am Bild orientierte Fragestellungen und Methoden für andere Disziplinen erproben.

PROGRAMM:

19.04.11 - Thomas Hensel (Siegen): Der gesunde Menschenverstand oder Das Computerspiel als Bildmedium

03.05.11 - Marcus Stiglegger (Siegen): Der prometheische Impuls. Seduktive Strategien in Computerspielen

10.05.11 - Jens Meinrenken (Berlin): Bedeutungsvolle Bilder. Künstlerische Abstraktion, sakrale Ornamentik und virtuelle Atmosphäre im Computerspiel

17.05.11 - Stephan Schwingeler (Trier): It’s all about connecting the dots – Perspektive im Computerspiel

24.05.11 - Jens Schröter (Siegen): Die Ästhetik des Nintendo 3DS

31.05.11 - Angela Schwarz (Siegen): Bunte Bilder – Geschichtsbilder? Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels

07.06.11 - Stephan Günzel (Berlin/Potsdam): Raum im Computerspielbild

21.06.11 - Jochen Venus (Siegen): Was zeigen uns Computerspiele?

28.06.11 - Rainer Leschke (Siegen): Die Vercomputerspielisierung von Welt

05.07.11 - Andreas Rauscher (Mainz): Filmische Spielräume – Genre-Settings in Videospielen

12.07.11 - Benjamin Beil (Siegen): Der Avatar und sein Interface. Das Computerspielbild zwischen Tiefe und Fläche

Weitere Informationen unter www.gamescoop.info

Quellennachweis:
ANN: Bildmedium Computerspiel (Siegen). In: ArtHist.net, 11.04.2011. Letzter Zugriff 07.11.2026. <https://arthist.net/archive/1199>.