

Bildraeume in Computerspiel u Kinofilm (Berlin 8 Oct 05)

Stefanie Schmidt

Virtuelle Bildräume in Computerspiel und Kinofilm

Tagung / Workshop

Berlin, 8. 10. 2005

Eine Veranstaltung der Akademie der Künste Berlin in Kooperation mit der Friedrich-Schiller-Universität Jena und der Hochschule für Bildende Künste, Hamburg.

Ort: Akademie der Künste, Hanseatenweg 10, Clubraum, 10557 Berlin

Internet: www.adk.de/raum

Kontakt: Stephan Günzel, guenzel@geophilosophie.de

Eintritt frei

Dank digitaler Technik wird es möglich, einerseits den Konstruktionsraum der Perspektivmalerei in Bewegung zu versetzen, andererseits die geltende Physik filmischer Darstellung zu überwinden. Ersteres ereignet sich in Computerspielen, zweites im Kinofilm: Besonders Computerspiele aus der Perspektive "Erste Person" machen sich die Illusion eines realen (dreidimensionalen) Raumes zunutze, um deren Immersionsgrad zu steigern. Gegenläufig dazu nutzt das Kino neue Bildgebungsverfahren zur Erzeugung hyperrealer Räume, welche vor allem von Geschwindigkeit und Transgression gekennzeichnet sind und auf Narration sowie Dramaturgie des Spielfilms zurückwirken.

Im Zentrum des Workshops stehen die Präsentation und exemplarische Analysen dieser neuen und ausgezeichneten Formen des Bildraums. Unter Beteiligung von Medien- und Filmwissenschaftlern sowie Computerspielanalytikern widmen sich einzelne Kommentare und Beiträge den technisch-historischen Aspekten dieser raumverändernden Entwicklung ebenso wie ihren Folgen für den gegenwärtigen Bild- und Kulturbegriff.

Teilnehmer und Referenten:

Ahmet Emre Acar (Institut für Netzwerktechnologie, Universität Potsdam),
Natascha Adamowski (Kultur- und Mediengeschichte des Spiels,
Humboldt-Universität zu Berlin), Robin Curtis (Seminar für Filmwissenschaft,

Freie Universität Berlin), Christiane Funken (Medien und Geschlechtersoziologie, Technische Universität Berlin), Christine Hanke (Institut für Kunst und Medien, Universität Potsdam), Judith Keilback (Seminar für Filmwissenschaft, Freie Universität Berlin), Andreas Lange (Computerspiele Museum, Berlin), Hanne Loreck (Hochschule für Bildende Künste, Hamburg)

Konzeption:

Stephan Günzel (Friedrich-Schiller-Universität Jena) und Michaela Ott (Hochschule für Bildende Künste, Hamburg)

Die Tagung findet statt im Rahmen des interdisziplinären Veranstaltungsprogramms RAUM. Orte der Kunst, das der Frage nach dem Verhältnis von Raum und Ort in den Künsten nachgeht. Als inhaltlicher Schwerpunkt der Akademie der Künste widmen sich in diesem Herbst ganz unterschiedliche Veranstaltungsformen diesem Thema. Mehr dazu erfahren Sie unter: www.adk.de/raum

Quellennachweis:

CONF: Bildraeume in Computerspiel u Kinofilm (Berlin 8 Oct 05). In: ArtHist.net, 06.10.2005. Letzter Zugriff 14.12.2025. <<https://arthist.net/archive/27631>>.