

Artikel erschienen in:

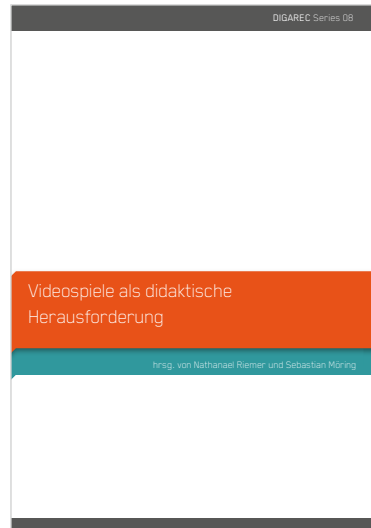
Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hrsg.)

Digarec Series Band 8: Videospiele als didaktische Herausforderung

2020 – 306 S.

ISBN 978-3-86956-467-8

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-42932>



Empfohlene Zitation:

Stephan Günzel: Computerspiele im Kunstunterricht, In: Nathanael Riemer, Sebastian Möring (Hrsg.): Digarec Series 8, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 292–306.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-43075>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert: Namensnennung Nicht kommerziell Keine Bearbeitungen 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Computerspiele im Kunstunterricht

Der Beitrag befasst sich mit der Möglichkeit, Computerspiele aufgrund der bildlichen Stilmittel parallel zu Entwicklungen der Kunstgeschichte zu untersuchen. Hierzu wird auf die Stilanalyse des Schweizer Kunstwissenschaftlers Heinrich Wölfflin zurückgegriffen, der den Wandel der realistischen Malerei von der Renaissance zum Barock am Übergang von ‚flachen‘ zu ‚tiefen‘ Darstellungen festmacht. In einem zeitlich wesentlich kürzeren Abstand lässt sich die gleiche Veränderung am Übergang früher realistischer Computerspiele vom Anfang der 1990er Jahre bis zu den 2000er Jahren feststellen. Damit zeigt sich sowohl die Relevanz der kunstgeschichtlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen als auch eine neue Perspektive auf die Frage nach digitalen Spielen ‚als Kunst‘ eröffnet.

Fast zu einem Gemeinplatz geworden ist die Behauptung, dass Computerspiele ‚Kunst‘ sind. Zumeist wird damit entweder insinuiert, dass die Macher der Spiele eine Fertigkeit besitzen müssen, die denjenigen eines (bildenden) Künstlers nahekommt, oder, dass die Spiele einen kulturellen Wert haben, der mit denjenigen anderer – in Museen aufgenommenen – Artefakte vergleichbar ist. Beide Annahmen haben ihre Berechtigung, greifen jedoch zu kurz oder führen letztendlich zu einer Verschiebung der bisher gepflegten Unterscheidung. Die Grenze verläuft dann nicht mehr zwischen Computerspielen und anderen (Kunst-)Objekten, sondern etwa zwischen ‚künstlerisch wertvollen‘ Spielen und solchen, die entweder keine sonderliche Begabung seitens der Designer voraussetzen, (potentielle Kandidaten sind hier: Free-to-Play/Pay-to-Win Games und Sequels) oder die aufgrund einer

in: *Videospiele als didaktische Herausforderung*, hrsg. von Nathanael Riemer und Sebastian Möring, Potsdam: Universitätsverlag Potsdam 2020, 292–307.
<https://doi.org/10.25932/publishup-43075>

obszönen oder gewalthaltigen Darstellung sich nicht für einen Computerspielpreis oder die Aufnahme in ein Museum qualifizieren (wie dies meist für First Person-Shooter gilt). – Freilich ist nichts gegen die Aufnahme von Computerspielen in solchen Institutionen zu sagen – so emblematisch (außerhalb spezieller Computerspielmuseen) seit 2012 im Museum of Modern Art –, doch diese Zuordnungen sind im höchsten Maße kontingent und überholen sich zumeist historisch von selbst. Zu denken ist etwa an die nachträgliche ‚Adelung‘ von ehemals zensierten Horrorfilmen.

Ein substantiellerer Blick auf Computerspiele im Zeichen von ‚Kunst‘ kann dagegen durch eine Stilanalyse erfolgen, die einen doppelten Effekt hat: Zum einen können Computerspiele dadurch rein formal oder ‚ästhetisch‘ betrachtet werden, ohne sogleich die inhaltliche Frage nach einer (ethischen) Bewertung zu stellen, deren Komplexität zumeist unterschätzt wird; zum anderen wird die Kunstgeschichte selbst ‚greifbarer‘, da auch deren Bilder nicht mehr länger per se als ‚hohe Kunst‘ gelten, sondern in einem schlichten Vergleich zu Beispielen für Gestaltung werden. Als bekanntester Vertreter dieses Ansatzes kann der 1929 verstorbene Hamburger Kulturwissenschaftler Aby Warburg gelten, für den Ausdrucksformen der antiken Kunst noch bis hinein in die moderne Werbung zu finden sind.

Kunstgeschichte als Wiederkehr der Formen

Nach Warburg war es vor allem der französische Kunsthistoriker Henri Focillon (1954) der die Ansicht vertrat, dass kunstgeschichtliche Formen nicht aussterben, sondern im Repertoire der Kunst erhalten blieben, oder vielmehr: dass Formen ein eigenes Leben unabhängig von ihrem erstmaligen historischen Auftauchen hätten. Auf gegenwärtige Unterhaltungsmedien angewandt hat Focillons Ansatz erstmals die australische Filmwissenschaftlerin

Angela Ndalians (2004), die konstatiert, dass es um die Jahrtausendwende zu einer Wiederkehr des Barock oder vielmehr des barocken Stils gekommen sei: Nach Ndalians zeichnet sich die gegenwärtige Ästhetik der Bildmedien insofern durch die barocke Form aus, als dass sie durch Iteration und Selbstreferenz charakterisiert sind. Das Neubarocke könne vor allem an der Bezugnahme zwischen Bildern festgemacht werden, das heißt daran, dass die Themen der Bilder selbst wieder aus Bildern stammen. So gibt es etwa Computerspiele, in denen die Inhalte eines Filmbildes als Simulation umgesetzt sind – wie *Pirates of the Caribbean* (2003), wobei der Film seinerseits an die gleichnamige Themenfahrt aus den Disney-Freizeitparks anschließt (in dem die Zuschauer in Booten an Szenen mit Figuren der Handlung vorbeigleiten werden), und diese schon Vorlage für das dem Film vorhergehende Computerspiel THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990) war –, so dann Filme, die Spielinhalte darstellen – wie *Lara Croft* (2001) oder *Max Payne* (2008) – oder auch die gleichzeitige Konzeption und Veröffentlichung – wie *Spider-Man* (2002) –, wobei Spiel und Film ihrerseits auf einer Comic- und Cartoonvorlage beruhen.

Eine neobarocke Ästhetik liegt nach Ndalians aber nicht nur aufgrund dieser Immanenz der Bilder vor, sondern ist schon durch das Phänomen der Serialität gegeben: Denn nicht nur werden Inhalte in anderen Bildmedien aufgegriffen, sondern auch schon innerhalb derselben Medien. Dies gilt vor allem für Filme und TV-Produktionen, die explizit als Reihen auftreten. Das Besondere daran ist, dass deren erste Folge meist keine Auskunft über den Anfang der Handlungsstränge oder die Motive der dargestellten Personen gibt, sondern regelrecht *in der Mitte* einsetzt. Gründe und Ursprünge werden zumeist erst im Verlauf der Fernsehserie aufgedeckt oder im Spielfilm durch dezidierte Prequels.

‚Tiefer‘ und ‚flacher‘ Raum (Heinrich Wölfflin)

Tatsächlich ist das Serielle gegenwärtig ein dominierendes Prinzip. Doch nicht erst der Inhalt heutiger Unterhaltungsmedien, wie von Ndalians hervorgehoben, sondern bereits die visuelle Form vieler Bildmedien ist barock oder neobarock. An Computerspielen lässt sich dies insofern gut aufzeigen, als dass es innerhalb der letzten zwei Dekaden zu einer Veränderung der Raumdarstellung kam, nämlich als Intensivierung des Tiefeneindrucks, insbesondere durch eine Staffelung der Bildobjekte. Und es war vor allem diese formale Eigenschaft des Bildes, an der sich zufolge des Kunsthistorikers Heinrich Wölfflin das barocke Stadium von Kunst festgemacht lässt: Nach Wölfflin (2004) besteht der Unterschied zwischen Renaissance und Barock sowohl in Architektur wie Plastik und Malerei in einer Abkehr von der *Fläche* und einer Hinwendung zur *Tiefe*. Diese sei aber nur für den Preis des Schnörkelhaften oder Üppigen – eben des Barocken – zu haben, weil etwa erst ornamentale Oberflächen es dem Betrachter ermöglichen, den Raum im Bild als tief zu empfinden. Die Darstellung planer Oberflächen rufe dagegen auch bei zentralperspektivisch komponierten Bildern keinen solchen Eindruck hervor. Für Wölfflin sind Raum und Tiefe daher keine Synonyme und Fläche ist kein Gegensatz zu Raum. Freilich sind Bilder als Gegenstände stets flach, aber Wölfflin geht es nicht um die Trägereigenschaften, sondern um die Beschaffenheit der Darstellungen, das heißt: ihre ästhetische Form. Fläche und Tiefe sind demnach Gegensatzpaare oder, wie Wölfflin sie nennt, Grundbegriffe. Als solche sind sie keine empirischen, sondern kategoriale Bestimmungen – das heißt: aufeinander bezogene bildlogische Möglichkeiten (Wiesing 2008). Dabei gilt, dass kaum eine Darstellung ausschließlich tief oder (mit Ausnahme von Monochromen) gänzlich flach ist, vielmehr sind die sichtbaren Eigenschaften eines Bildes mehr oder

weniger tief, mehr oder weniger flach. Es ist aber undenkbar, dass die Form der Bilddarstellung *weder tief noch flach ist*.

‚Optischer‘ und ‚haptischer‘ Raum (Riegl)

Anstelle von ‚flach‘ und ‚tief‘ ließen sich auch andere Begriffe heranziehen, die von Alois Riegl bereits vor Wölfflin eingebracht wurden und die unterstreichen können, dass sich die ästhetische Formbestimmung auf die Wahrnehmungsmöglichkeit bezieht, welche die Darstellung dem Betrachter eröffnet. Bei Riegl (1927) lautet die Leitdifferenz nicht tief und flach, sondern *optisch* und *haptisch*. Auch wenn Riegl damit nicht die neuzeitliche Kunst, sondern die Übergänge von der ägyptischen zur griechischen (als der Form, die in der Renaissance wiederkehrt) und von da aus zur römischen Architektur beschreibt, so ist sein Ansatz doch vergleichbar, da er ebenfalls auf ein qualitatives Moment von Räumlichkeit abhebt, insofern sich in römischen Kuppeln erstmals eine mit dem Auge erfahrbare Tiefe verwirklicht fände. In der ägyptischen und griechischen Architektur muteten die gebauten (Innen-)Räume dagegen so an – hier haben Riegls Begriffe ihren metaphorischen Ursprung – als sei der Architekt blind gewesen und hätte nur das zu bauen angewiesen, was dem Tastsinn, nicht aber dem Sehen zugänglich ist. Während somit in der römischen Architektur (vor allem mit dem Pantheon) ein visuell erfahrbarer Tiefenraum gebaut wurde, sei das Innere von ägyptischen, aber auch noch von griechischen Tempeln zumeist mit Säulen oder anderen Raumteilern angefüllt, die keine Durchsicht erlaubten, sondern nur eine Oberflächenwahrnehmung.

‚Glatter‘ und ‚gekerbter‘ Raum (Gilles Deleuze/ Félix Guattari)

Riegls Ansatz ist für eine Analyse von Computerspielen nun insofern hilfreich, als damit die auf rein statische Objekte bezogene Analyse von Wölfflin auch für interaktive Bilder angewandt werden kann. Denn bei diesen ist nicht etwa nur die Wahrnehmung eines ausgesuchten Blickwinkels möglich, sondern zudem eine Ortsveränderung, also eine Erfahrung der Bildraumarchitektur bzw. der räumlichen Eigenschaften des Simulationsbildes. Eben hieran kann gezeigt werden, dass es zu einer Wiederholung des Übergangs von der Renaissance zum Barock (oder mit Riegl vom ägyptisch-griechischen zum römischen Stil) nicht nur auf inhaltlicher, sondern auch auf formaler Ebene kommt. Im Anschluss an Gilles Deleuze und Félix Guattari (1992) können die von Riegl und Wölfflin aufgewiesenen Spektren letztlich auf ein gemeinsames Begriffspaar gebracht werden: den Gegensatz von *glatt* und *gekerbt*. Deleuze und Guattari entnehmen diese Benennung der Musiktheorie von Pierre Boulez (1963), der damit zunächst die Eigenschaft von Klangräumen bezeichnete und Kompositionen, die von einem Kontinuum ausgehen, solchen gegenüberstellt, die beim Intervall ansetzen. Ein interaktiver Bildraum kann demnach *glatt* (optisch-tief) oder *gekerbt* (haptisch-flach) sein, je nachdem, ob das Simulationsbild fließende Übergänge oder harte Brüche aufweist. Bei Wölfflin findet sich auch das Begriffspaar von *linear* und *malerisch*, das von ihm jedoch nur indirekt mit der Raumdarstellung in Verbindung gebracht wird; Erstes ist ein Kennzeichen der Renaissance, Zweiteres des Barock: Linearität beruht auf der strikten Abgrenzung der (farblichen) Flächen untereinander, das Malerische auf fließenden Übergängen, wodurch eine Glättung des Raums im Sinne von Deleuze und Guattari befördert wird.

„System-“ und „Aggregatraum“ (Erwin Panofsky)

Wie für Wölfflins und Riegls Kategorienpaare gilt auch hier, dass der Interaktionsraum nicht gänzlich glatt oder gänzlich gekerbt ist; vielmehr liegen wiederum Mischformen vor und ist von „Kerbungen“ oder „Glättungen“ als Formveränderung zu sprechen. Eine vergleichbare Anwendung von Kategorien der Kunstwissenschaft auf Computerspiele findet sich bereits bei Lev Manovich, der sich auf die Unterscheidung Erwin Panofskys (1998) bezieht, demzufolge Renaissancegemälde einen ‚systemischen Raum‘ zeigen, in dem sich die neuzeitliche Kosmologie des absoluten Raums ankündigt, während vorlaufende mittelalterliche und antike Darstellungen einen Aggregatraum zeigten, der sich aus einzelnen Orten zusammensetzt. Anstelle die Unterscheidung im Sinne von der hier gezeigten Anwendung Wölfflins und Riegls zur Unterscheidung von Computerspielen zu verwenden, legt Manovich (2000) dabei jedoch nahe, dass jedes Computerspiel als digitales Artefakt per se nur ein Aggregatraum zur Darstellung bringen kann.

Kunstgeschichte des Computerspiels I: Renaissance

Die zunehmende Glättung des Computerspielbildraums lässt sich an kaum einem Computerspielgenre so gut aufzeigen, wie an Ego-shootern, da bei diesen das Spielprinzip auf die Darstellungsform angewiesen ist: Egoshooter sind dadurch ausgezeichnet, dass die erfolgreiche Handhabung des zentralperspektivischen Bildes in einem Zur-Deckung-Bringen des Fluchtpunkts mit auftauchenden Bildobjekten und der abschließenden Bestätigung in Form einer Eingabe (meist das Klicken mit der linken Maustaste) besteht. Egoshooter zu spielen, ist daher dem Öffnen von Ordnern auf dem Desktop vergleichbar, nur dass fast alle gestalterischen Elemente im Egoshooterbild die Funktion haben, den Vorgang des Erken-



Abb. 1: id Software: WOLFENSTEIN 3D (Screenshot).

nens zu erschweren. So ist schon die perspektivische Darstellung mit der einhergehenden Sehfeldbegrenzung selbst ein Hindernis, ganz zu schweigen von den Verwinklung des Spielraums und der Bewegungsgeschwindigkeit auftauchender Objekte.

Betrachtet man nun frühe Egoshooter wie etwa das prototypische WOLFENSTEIN 3D (1992), so kann das Bild aus verschiedenen Gründen der Renaissanceform zugerechnet werden: Er bringt einen gekerbten, flachen Raum zur Darstellung, in dem die Wände nur wenig komplexe Texturen aufweisen, die deutlich voneinander geschieden sind: Die Decke ist gänzlich einfarbig, am Boden sind nur ab und an Lichtflecken angedeutet. Zum flachen Gesamteindruck des Spielbildes tragen nicht zuletzt die Erscheinungen der feindlichen Figuren bei, die als Sprites aus einzelnen Pixeln aufgebaut sind, die dadurch wie Pappfiguren anmuten. Hinzu kommt, dass auch ihre Bewegungen in der Fläche vonstattengehen: Die Figuren werden nicht kontinuierlich größer, indem sie entlang der Tiefenlinie auf den Bildvordergrund zulaufen, sondern bewegen sich zur Seite, wechseln dann in eine andere Größe und bewegen sich wieder zurück zur Bildmitte. Signifikant für die Re-

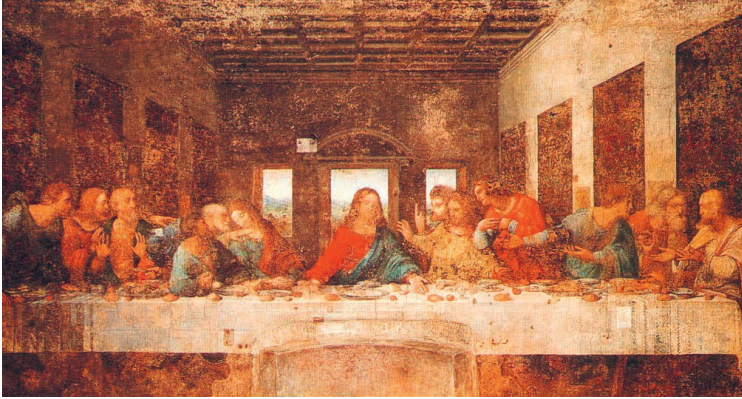


Abb. 2: Leonardo da Vinci: Das Abendmahl (1494–97).

naissancestufe des Computerspiels ist also das Zusammengehen von flachen Figuren und gekerbtem Bildraum. Hinsichtlich seiner formalen Eigenschaften weist WOLFENSTEIN 3D daher dieselben Grundzüge auf wie die Abendmahldarstellung von Leonardo da Vinci aus dem späten 15. Jahrhundert, nur dass dessen Bildobjekte gänzlich statisch sind und es einen anderen Inhalt besitzt.

Der Bildraum des einschlägigen Renaissancegemäldes ist ebenfalls flach und gekerbt. Hier sind jedoch die vertikalen Flächen strukturlos, eine Flächendifferenzierung an der Decke ist durch die Kassetten gegeben. Die Figuren, welche sich allesamt nebeneinander in einer Bildebene aufgereiht finden, sind zwar nicht wie die Bildobjekte früherer Egoshoooter aus einzelnen Pixeln aufgebaut, wohl aber fehlt ihnen im gleichen Maße die Plastizität nachfolgender Barockdarstellungen: Die Gesichter sind entweder direkt von vorne oder strikt seitlich im Profil zu sehen. Zudem ‚lügt‘ das Abendmahlbild bezüglich der gezeigten Raumverhältnisse: Aufgrund der gleichförmig nach hinten verlaufenden Grenzlinien des Deckenmusters muss davon ausgegangen wer-

den, dass der Raum im Bildvordergrund die selbe Breite besitzt wie am hinteren Ende. Daraus folgt aber, dass die drei Fenster an der Rückwand zusammen die gleiche Ausdehnung besitzen wie der Tisch im Vordergrund, an dem die dreizehn Personen nebeneinander Platz finden – was aufgrund der Proportion jedoch nicht konform geht mit der Höhe von Tür und Fenstern. In gleicher Weise lügt auch das Simulationsbild WOLFENSTEIN 3D: Die Abstände zwischen den Wänden sind derart groß, dass die Decke im Verhältnis nicht nur viel zu niedrig wäre, sondern das Mauerwerk diese auch kaum tragen könnte.

Kunstgeschichte des Computerspiels II: Barock

Damit ist in beiden Fällen das Kriterium der haptisch dominierten Form erfüllt, wonach der zugehörige Architekt regelrecht blind war gegenüber der optischen Tiefenerfahrung, die zugunsten des tastbaren Nahbereichs vernachlässigt ist. Dies bedeutet nicht, dass Renaissancebilder nicht mit dem Auge wahrnehmbar wären; dies heißt nur, dass diese Bildform keine oder nur wenig Informationen enthält, welche die optischen Eigenschaften der Bildobjekte betreffen. Hierzu würden nicht nur die mit dem Auge wahrnehmbaren Raumproportionen gehören, sondern auch Lichtverhältnisse und feinere Farbabstufungen, wie sie die barocke Form bestimmen und zur Plastizität des Bildes oder seiner Glättung und Intensivierung der Tiefenerfahrung beitragen.

Auf der Seite der Egoshooter stehen hierfür insbesondere Spiele aus der ersten Hälfte des vergangenen Jahrzehnts, wie das für seine Grafik vielbeachtete DOOM 3 (2004). Hier sind die Proportionen des Raums nicht nur stimmig bezüglich der optisch wahrnehmbaren Architektur, sondern ist die Bildraumerscheinung in jeder Hinsicht glatt und ‚tief‘: Dies beginnt bei den Figuren, die keine Flächenkörper mehr sind, sondern aufgrund der Polygon-



Abb. 3: id Software: DOOM 3 (Screenshot).

darstellung nun als Raumkörper erscheinen. Zudem können sie sich in kontinuierlicher Größenveränderung in direkter Linie auf den Bildbenutzer zubewegen. Ferner erscheinen Wände, Böden und Decken aufgrund der Wölbungen oder durch die Farbwechsel plastisch. Die Verhältnisse von Licht und Schatten tragen ferner dazu bei, dass nicht jeder Bereich des Bildes gleichmäßig deutlich erscheint. Bei frühen Renaissancebildern sowie den ersten Egoshootern lag an nahezu jeder Stelle des Bildes die gleiche Beleuchtungsintensität vor oder vielmehr wurde auf Lichtverhältnisse keine Rücksicht genommen: Der Bildraum war dem Licht gegenüber indifferent oder ‚blind‘. Im Barockstil tragen Licht und Schatten oder auch absolute Finsternis und grelles Licht dazu bei, dass sich die Objekte trotz ihrer Plastizität und Geschmeidigkeit weniger deutlich von der Umgebung abheben.



Abb. 4: Diego Velázquez: *Die Spinnerinnen* (1644–58).

Vergleichen lässt sich das barocke Computerspielbild mit einem Gemälde von Diego Velázquez aus der Mitte des 17. Jahrhunderts, das nach Wölfflin als exemplarisches Bild der Barockform gilt. Der Bildraum weist eine deutliche Glättung gegenüber der Darstellung von da Vinci auf: Die Röcke der Spinnerinnen werfen Falten und ihre Gesichter sind im Halbprofil gezeigt. Aber auch die Tiefe des Raumes wird mittels einer Öffnung ins Helle und einem vergleichsweise dunklen Vordergrund präsentiert. Gegenüber da Vincis Gemälde haben die Decken aufwendige Strukturen oder finden sich anstelle der Wände Vorhänge und Tücher, welche sie verhüllen. Nicht nur der Inhalt, sondern auch die Form von Computerspielen hat sich demnach dem Barock angenähert.

Freilich gibt es zwischen Computerspielen und Tafelbildern große Unterschiede, wie allen voran die Interaktivität und die Gebrauchskontexte, aber stilistisch können Parallelen aufgezeigt

werden. Das heißt nicht, dass aus den Stilen die Grenzen historischer Epochen abgeleitet oder Entwicklungen vorhergesehen werden können. Dies heißt nur, dass Formen historisch nicht vergehen müssen und in neuen Kontexten zu anderen Zeiten wieder auftauchen können.

Referenzen

Boulez, Pierre (1963): *Musikdenken heute*, Mainz: Schotts.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1992): „1400 – Das Glatte und das Gekerbte“, in: *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie 2*, hrsg. v. G. Deleuze/F. Guattari, Berlin: Merve, 657–693 [frz. 1980].

Focillon, Henri (1954): *Das Leben der Formen*, Bern: Francke [frz. 1934].

Manovich, Lev (2000): „Navigable Space. Raumbewegung als kulturelle Form“, in: *Onscreen/Offscreen. Grenzen, Übergänge und Wandel des filmischen Raumes*, hrsg. v. H. Beller/M. Emele/M. Schuster, Ostfildern bei Stuttgart: Hatje Cantz, 185–207.

Ndalianis, Angela (2004): *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge/London: MIT Press.

Panofsky, Erwin (1998): „Die Perspektive als ‚symbolische Form‘“, in: ders.: *Deutschsprachige Aufsätze*, hrsg. v. K. Michels/M. Warnke, Bd. 2, Berlin: Akademie, 664–757 [1927].

Riegl, Alois ([?]1927): *Spätromische Kunstindustrie*, Wien: Österreichische Staatsdruckerei [1901].

Wiesing, Lambert (2008): *Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik*, Frankfurt a. M./New York: Campus [1997].

Wölfflin, Heinrich (¹⁹2004): *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe. Das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*, Basel: Schwabe [1915].

Lara Croft: Tomb Raider (2001), Simon West, USA/D/UK/J.

Max Payne (2008), John Moore, USA.

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (2003), Gore Verbinski, USA.

Spider-Man (2002), Sam Raimi, USA.

DOOM 3 (2004), Activision, PC.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990), Lucasfilm Games, PC.

WOLFENSTEIN 3D (1992), Apogee Software, PC.

Biographie



Stephan Günzel, Prof. Dr.

Fachgebietsleiter und Gastprofessor für Medienwissenschaft,
Institut für Sprache und Kommunikation, Technische Universität
Berlin.

Forschungsinteressen:

Kulturtheorie, Medientheorie, Raumtheorie.

Publikationen mit Themenbezug:

- Günzel, Stephan (2012): *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt a. M./New York: Campus.
- Günzel, Stephan (2014): *Push Start. The Art of Video Games*, Hamburg: Edel.
- Günzel, Stephan (2016): *8-Bit. Art-Book*, Hamburg: Edel.

<http://www.stephan-guenzel.de/>
stephan.guenzel@tu-berlin.de