

Stephan Schwingeler

Die Raummaschine

Raum und Perspektive
im Computerspiel

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

S. Schwingeler: Die Raummaschine

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2008

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz und Lektorat: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-24-7

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einleitung	9
2	Raum im Bild	15
2.1	Der Begriff des Raums	16
2.2	Perspektivkonstruktion	21
2.3	Die Entwicklung der Perspektivkonstruktion in der Renaissance	29
2.4	Erwin Panofskys Thesen zur Perspektive: der mathematische Raum	42
2.5	Vom mathematischen Raum zum digitalen Raum	48
3	Handeln im digitalen Raum	73
3.1	Interaktivität	73
3.2	Immersion	77
4	Das Streben des Computerspiels in den Raum	87
4.1	Exkurs: eine kurze Geschichte des Computerspiels	87
4.1.1	Vorgeschichte und die Anfänge der Industrie 1958–1972	87
4.1.2	Die Innovationen japanischer Firmen 1978–1989	92
4.1.3	Von der zweidimensionalen zur dreidimensionalen Raumrepräsentation 1990–2004	98
4.1.4	Neue Konzepte 2004 bis heute	101
4.2	Kategorien der Raumrepräsentation	103
4.2.1	Zweidimensionale Raumrepräsentation	105
4.2.1.1	Beschriebener Raum	105
4.2.1.2	Bildschirmcontainer	107
4.2.1.3	Scrolling	113
4.2.1.4	Isometrie	119
4.2.2	Dreidimensionale Raumrepräsentation	124
4.2.2.1	Erste-Person-Perspektive	127
4.2.2.2	Dritte-Person-Perspektive	135
4.2.2.3	Arbiträre Perspektive	140
5	Fazit	147

Literaturverzeichnis	151
Auflösung der Weblinks	161
Spieleverzeichnis	163
Register	165

Vorwort

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Gegenstand *Computerspiel* hat in den letzten Jahren einen regelrechten Boom erlebt. Wissenschaftler aus vielen Disziplinen widmen sich der Erforschung dieses „neuen Mediums“.

Die unter *Game Studies* zusammengefasste Computerspielforschung ist durch die Dichotomie von Narrativik und Ludologie geprägt. Die Narrativisten untersuchen die Strukturen des Erzählens im Computerspiel, während die Ludologen nach den spezifischen Wesensmerkmalen des Spiels fragen. Darüber hinaus werden Wirkungsfragen erörtert, die sich um die Gewalt- und Suchtproblematik entwickeln lassen.

Bei genauerem Hinsehen wird ein Defizit deutlich. Obwohl das Medium des Computerspiels mittlerweile in weiten Teilen der Gesellschaft als kulturelles Artefakt anerkannt ist, widmet sich kaum eine Arbeit der spezifischen Ästhetik von Computerspielen. Die visuellen Oberflächen der Spiele – die Bilder, die der Spieler sieht – werden in der gegenwärtigen Forschung selten behandelt.

Die Kunstgeschichte als Kerndisziplin zur Beurteilung, Analyse und historischen Verortung von Bildern kann einen wichtigen Beitrag leisten, das Computerspiel – oder genauer: das Computerspielbild – zu untersuchen und zu verstehen. Das Computerspiel steht außerhalb des Kunstsystems. Die Bilder, die es hervorbringt, können aber mit kunsthistorischen – oder genauer: bildwissenschaftlichen – Methoden untersucht werden.

Das vorliegende Buch, das aus meiner Magisterarbeit mit dem Titel *Raum und Perspektive im Computerspiel – von der statischen Raumkonstruktion zur Simulation arbiträrer Perspektiven* – eingereicht an der Universität Trier im Fach Kunstgeschichte – hervorgegangen ist, fragt mit bildwissenschaftlichen und medienwissenschaftlichen Methoden nach den spezifischen Charakteristika von Computerspielbildern. Dabei wird in besonderem Maße der Frage nachgegangen, welches Verhältnis Computerspielbilder zur Abbildung von räumlichen Phänomenen haben.

Mein Dank gilt besonders Frau Jun.-Prof. Dr. ULRIKE GEHRING, die mir im Laufe meines Studiums neue, verblüffende Wege im Umgang mit Bildern aufgezeigt hat.

Meinen Freunden FLORIAN SCHWARZ, CHRISTIAN WEIGAND, THOMAS FROMMHOLD und JULIA SCARAMUZZA möchte ich für die Hilfe während der

Entstehung der Arbeit von Herzen danken. WERNER HÜLSBUSCH gebührt Dank für das umfassende Lektorat.

Meinen Eltern – denen ich das Buch widmen möchte – danke ich für Alles ... und für den in Geschenkpapier gewickelten *GameBoy* im Jahr 1990.

Trier, im April 2008

STEPHAN SCHWINGELER