

BENJAMIN BEIL

Avatarbilder

Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels

[transcript]

Inhalt

Einleitung: Computerspielbilder und Avatarbilder | 7

Avatar(e) & Avatar-Theorie(n) | 11

Instrumental & Fictional Agency | 17

(K)Eine Stilgeschichte des Avatarbildes | 21

Das formbare Bild | 24

Epilog zur Einleitung: Screenshots und Momentaufnahmen | 31

Kapitel I: Interaktion – Handlungsevozierende Bilder | 33

Interaktivität und interaktive Bilder I | 36

Interaktivität und interaktive Bilder II | 42

Computerspielbilder als Avatarbilder | 53

Kapitel II: Raum – Bildraum & Spielraum | 55

Raumdarstellung und Avatarbild | 58

2D-Raum & 2D-Avatar | 59

3D-Raum & 2D-Avatar | 69

3D-Raum & 3D-Avatar | 72

Bildräume, Spielräume, Hebelpunkte | 84

Kapitel III: Interface – Fläche & Tiefe | 85

Flache und tiefe Bild-Welten | 87

Point of Action | 89

Hybride Steuerungsformen | 91

Der Avatar und sein Interface I: reflexiv | 95

Der Avatar und sein Interface II: transformativ | 105

Kapitel IV: Third-Person – Rückenfiguren | 131

Exkurs: Das Motiv der Rückenfigur | 136

Die ästhetische Grenze des Avatarbildes | 154

Der Avatar als Rückenfigur | 157

Der Avatar als Reflexionsfigur des interaktiven Bildes | 166

Kapitel V: First-Person – Fremde Blicke | 171

First-Person-Perspektiven | 177

Selbstanschauung Ich | 182

Wrong enough | 196

Literatur | 201

Computerspiele/Filme | 219

Abbildungen | 223