

In diesem Seminar werden wir das Sehen [Vision] als spezifische, das heisst historisch/technisch/kulturell/politisch bedingte Wirklichkeitsdimension diskutieren, die mit der Geschichte ästhetischer Formen zusammenhängt. Genauer: wir werden überlegen, wie sich diese Geschichte der ästhetischen Formen als Mobilisierung von und Zugriff auf Sinne und Begehren in Games wiederfindet. Dazu lesen und spielen wir uns durch Arbeiten von Theoretiker*innen und Game Developer*innen. Wir werden kleine Einführungssnippets zu den jeweiligen Lehrinhalten machen und online stellen, und es wird kleine Hausaufgaben für alle geben. Wir wünschen uns, dass die Studierenden, die an den jeweiligen Terminen teilnehmen, die angekündigten Texte und Spiele vorher spielen/lesen und die kleinen Hausaufgaben machen und uns zuschicken. Oder das wenigstens zu tun versuchen. Die Hausaufgaben werden für alle Teilnehmenden sichtbar zur Verfügung gestellt. Einen Schein gibt es dann, wenn jemand vier Hausaufgaben an uns geschickt hat. Das Seminar ist auch ein Versuch, sich zu Game Studies Gedanken zu machen, und das vor dem Hintergrund poststrukturalistischer Theorien zu tun (was das alles heisst, werden wir besprechen).

Wer nicht am Seminar teilnehmen kann oder will, sich aber für das diskutierte Material und die Einführungsvideos interessiert, kann uns eine Email schicken, um Zugang zu erhalten.

Wo? [https://discord.com/Wie?](https://discord.com/Wie?anmelden) anmelden bis 06.11.20 bei tobiaszargesATuni-kassel.de Wieviele teilnehmende Studierende? 16 max.

9.11.20: Vorbesprechung & Hausaufgaben?!)

23.11.20: Vision

Michel Foucault, *Der Panoptismus*. in: ders., *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Übers. Walter Seitter. Frankfurt, M.: Suhrkamp, S. 251-292.

Paolo Perdicini 2016, *A Short History Of The Gaze*, <https://vimeo.com/214736992>, [accessed Nov 6th, 2020]

Gilles Deleuze, Postskriptum über die Kontrollgesellschaft. in: Gilles Deleuze,

Unterhandlungen 1972 – 1990, Frankfurt/M. 1993, S. 254 – 262, Suhrkamp Übersetzung: Gustav Roßler Original: Post-scriptum sur les sociétés de contrôle, in: *L'Autre Journal* 1, Mai 1990, Paris. Leicht gekürzte Fassungen in anderer Übersetzung: *Das elektronische Halsband. Innenansicht der kontrollierten Gesellschaft*, in: *Neue Rundschau* 3, 1990, S. 5 – 10, ebenfalls in: *Kriminologisches Journal* 24, 1992, S. 181 – 186

Erwin Panofsky 1998 [1929], *Die Perspektive als "symbolische Form"*, in: Michels, K. / Warnke, M. (Hg.): *Erwin Panofsky. Deutschsprachige Aufsätze*, Berlin, Bd. II, S. 664-756.

30.11.20: System

Aubrey Anabel 2018, *Feeling History, in: dies., Playing With Feelings: Video Games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 1–36.

Rod Humble 2007, *The Marriage* <http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html> [accessed Nov 6th, 2020]

Cardboard Computer 2013–2020, *Kentucky Route Zero*. Los Angeles: Annapurna Interactive

Something Cybernetics:

N. Katherine Hayles 2008, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, London: University of Chicago Press

Something Game Studies:

Jesper Juul 2001, *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. <https://www.jesperjuul.net/thesis/> [accessed Nov 6th, 2020]

14.12.20: Narration

Ursula LeGuin 2020 [1988], *The Carrier Bag Theory of Fiction*. London: Ignota, S. 25-37.

Tale of Tales 2013, *Luxuria Superbia*, <http://luxuria-superbia.com/>

Teresa DeLauretis 1984: *Desire in Narrative*, in: dies., *Alice Doesn't*. Bloomington: Indiana University Press, S. 103-157

Karo Achilles, *Mino Comics* [schriftl. Teil d. Abschlussarbeit, KhK 2017]

Bini Adamczak 2016, *Come on. Über ein neues Wort, das sich aufdrängt - und unser Sprechen über Sex revolutionieren wird*. https://archiv.akweb.de/ak_s/ak614/04.htm [Circumclusion, accessed Oct 28, 2020]

11.01.21: Empire & Erotics

Christopher B. Patterson 2020, *Touching Empire, Playing Theory*, in: ders., *Open World Empire. Race, Erotics, and the Global Rise of Video Games*. New York: New York University Press, S.1 – 34.

25.01.21

noch offen, aber vermutlich Fandom/Dark Fantasy

15.02.21: Cuteness

Allison Page 2017, *"This Baby Sloth Will Inspire You to Keep Going": Capital, Labor, and the Affective Power of Cute Animal Videos*. in: Joshua Paul Dale u.a. (Hg.): *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. London: Routledge, S.75-94.

Infinite Fall 2017, *Night in the Woods, Finji*

Adam Jasper and Sianne Ngai 2011, *Our Aesthetic Categories: An Interview with Sianne Ngai*. in: *Cabinet*, Issue 43, S. 45 – 51. http://www.cabinetmagazine.org/issues/43/jasper_ngai.php

Megan Arkenberg 2017, *Cuteness and Control in Portal*, in: Joshua Paul Dale u.a. (Hg.): *The Aesthetics and Affects of Cuteness*. London: Routledge, S. 56-74