

Björn Blankenheim
Die Kunst des Computer Game Design

Design | Band 47

Meiner Familie

Björn Blankenheim (Dr. phil.), geb. 1982, ist Postdoktorand an der Bergischen Universität Wuppertal, wo er in Kunstgeschichte promovierte. Er lehrt und forscht zur Geschichte der Computer- und Videospiele sowie zu historischen Kunstlehren, insbesondere Rhetorik und Poetik in Kunstsämtkatur, Design und anderen Anwendungsfeldern.

Björn Blankenheim

Die Kunst des Computer Game Design

Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982-1996)
im Spiegel der historischen Kunsliteratur

[transcript]

Das vorliegende Buch ist die überarbeitete und in Teilen gekürzte Fassung der Dissertation »Real art through computer games ... (Computer Game Design, 1982-1996) Selbsttheoretisierung und Vermittlung einer Designpraxis«, die der Verfasser im Jahre 2017 der Fakultät für Design und Kunst an der Bergischen Universität Wuppertal zum Erwerb des akademischen Grades »Dr. phil.« vorgelegt hat. Die Arbeit wurde im Fach Kunstgeschichte angenommen und mit »summa cum laude« bewertet. Die Verteidigung fand am 30. April 2018 statt. Die Gutachter waren Prof. Dr. Ulrich Heinen und Prof. Dr. Claus Pias.

Die Arbeit ist im Jahr 2018 vom Promotionsausschuss der Fakultät für Design und Kunst an der Bergischen Universität Wuppertal als herausragende Dissertation ausgezeichnet und ihre Veröffentlichung entsprechend bezuschusst worden. Die Drucklegung erfolgte schließlich mit freundlicher Unterstützung des Instituts für angewandte Kunst- und Bildwissenschaften (IAKB) an der Bergischen Universität Wuppertal.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2023 transcript Verlag, Bielefeld

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: © Franklin L. Avery (www.franklinavery.com)

Atari 2600 Joystick Icon: © Mark Davis, 2014 (thenounproject.com)

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-4834-8

PDF-ISBN 978-3-8394-4834-2

<https://doi.org/10.14361/9783839448342>

Buchreihen-ISSN: 2702-8801

Buchreihen-eISSN: 2702-881X

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter www.transcript-verlag.de/vorschau-download