

-LMU · Schellingstraße 3 · 80799 München

Dr. Markus May

Telefon +49 (0)89 2180-2450
Telefax +49 (0)89 2180-

markus.may@germanistik.uni-
muenchen.de

Postanschrift
Schellingstraße 3
80799 München

Ihr Zeichen, Ihre Nachricht vom

Unser Zeichen

München, 07.11.2012

Bericht zur Verwendung der [lehre@lmu-Stipendien](mailto:lehre@lmu.de) für studentische Forschungsprojekte

Im Sommersemester 2012 wurden zwei von mir betreute studentische Forschungsprojekte durch Mittel gefördert, die im Rahmen des Programms „lehre@lmu“ bereitgestellt wurden. Es handelte sich dabei um

1) Simone Ketterls Magisterarbeit zum Thema „Intertextualität in Thomas Bernhards *Ave Vergil*“

und

2) Robert Baumgartners Vortrag/Aufsatz „Die Erforschung des Raumes im Computerspiel“.

Beiden Projekten ist ein hohes Maß an Innovation zu bescheinigen.

Ad 1)

Frau Ketterls Ansatz bezüglich der intertextuellen Strukturen in Thomas Bernhards von der Forschung bislang wenig berücksichtigten, 1981 publizierten Gedicht *Ave Vergil* ist u.a. darauf ausgerichtet, die genetischen Schichten der intertextuellen Einschreibungen am Manuskript bzw. am erhaltenen Nachlass offenzulegen, um so die Spezifik der Bezugnahmen im Kontext des Entstehungsprozesses zu verorten und zu deuten. Dazu war es notwendig, umfangreiche Recherchen im Thomas-Bernhard-Archiv im oberösterreichischen Gmunden durchzuführen, um Einsicht in die Manuskripte bzw. Typoskripte zu nehmen, was vom 12. bis zum 14. Juni 2012 geschah. Die bewilligten Gelder wurden zur Deckung der Reisekosten der Bahnfahrt sowie zweier Übernachtungen in Gmunden verwendet. Die Ergebnisse der Recherchen im Archiv bilden integrale Bestandteile der Argumentation in der Magisterarbeit von Frau Ketterl.

Ad 2)

Herrn Baumgartners Forschungsprojekt zielt im Rahmen eines interdisziplinär und intermedial ausgerichteten Untersuchungsansatzes (Game Studies) auf die Analyse der spezifischen narratologischen Konstruktionsprinzipien von Computerspielen, insbesondere hinsichtlich der im jeweiligen Spiel entfaltenen Raumentwürfe. Die bewilligten Forschungsmittel wurden zum Kauf von Sekundärliteratur über raumtheoretische Überlegungen in der Literaturwissenschaft und Computerspielforschung verwendet. Die durch diese Lektüre erweiterten Forschungsperspektiven auf den Raum im Medium des

Computerspiels konnten mit den im Antrag formulierten eigenen Forschungsideen verbunden werden und wurden zur Grundlage für mehrere neue Ansätze zum Thema. Diese wurden bei zwei Gelegenheiten einem wissenschaftlichen Publikum vorgestellt: Erstens im Rahmen einer Projekttagung im August in der Form des Vortrags „Übermenschliche Perspektiven“ (unter Anwesenheit von drei Dozenten der LMU und Dr. Jochen Venus von der Universität Siegen am 5.08.2012), wie auch (wie angekündigt) bei „Researching Games“ (6./7.10.), einer interdisziplinären Tagung zur Erforschung von Computerspielen mit Teilnehmern aus Geistes- und Sozialwissenschaften, Informatikern und Medienjournalisten. Der dortige Vortrag beschäftigte sich mit dem Raum im Computerspiel „Dear Esther“ – einem sonst in narratologischer Hinsicht nur schwer erschließbaren Titel, der jedoch durch die Analyse seiner Raumstruktur in seiner Bedeutsamkeit (vor allem unter dem Aspekt des „Erinnerungsraumes“) bestätigt werden konnte. Schriftlich gefasst wurde der Vortrag auf der Webseite der Zeitschrift „Paidia“ im Rahmen des einjährigen Jubiläums des Magazins unter dem Titel „(Un)deutbare Räume – Die Insel von *Dear Esther*“ (<http://www.paidia.de/?p=1746>).

PD Dr. Markus May