

Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

01 – Einführung

Prof. Dr. Jochen Koubek



Was erwartet Sie dieses Semester?

Geschichte und Ästhetik von Computerspielen

Digitale Medien

Schwerpunkte in Bayreuth



Computerspiele



Animationsfilme



Netzmedien

Medialität des Spiels

Spiel als technisches Medium

Computerspiele benötigen eine technische Plattform



```
response=None
while response not in ("y","n"):
    response=raw_input(question).lower()
return response
def ask_number(question,low,high):
    """Ask for a number within a range."""
    response=None
    while response not in range(low,high):
        response=int(raw_input(question))
    return response
def pieces():
    """Determine if player or computer goes
    go_first=ask_yes_no("Do you require the
    if go_first=="y":
        print "\nThen take the first move.
        human=X
        computer=O
    else:
        print "\nYour bravery will be your
        computer=X
        human=O
```


Spiel als narratives Medium

Spiele erzählen Geschichten

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Colossal Cave Adventure



Uncharted 3

Spiel als audiovisuelles Medium

Spiele sind interaktive Bild- und Klangwelten



Trauma



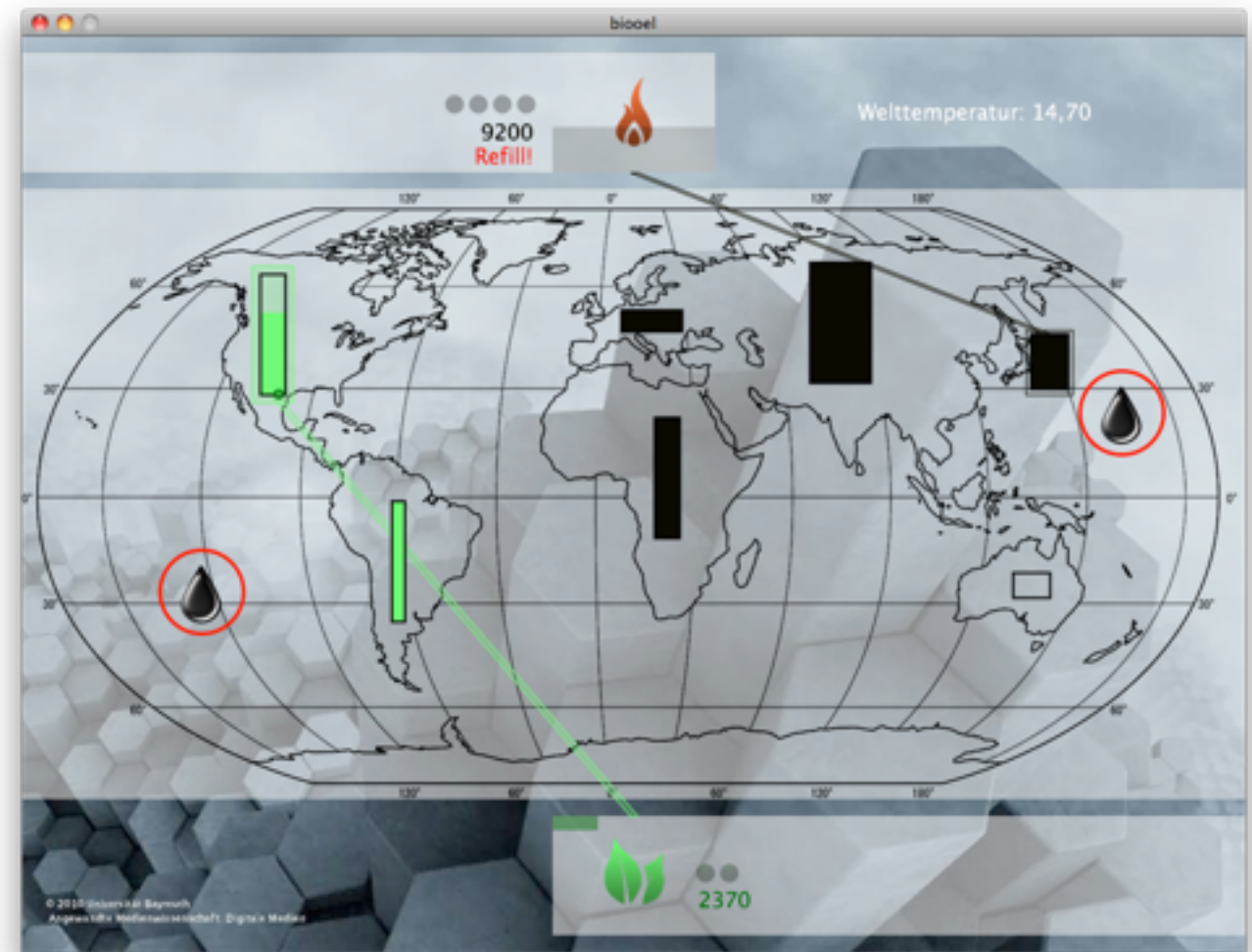
Patapon

Spiel als systemisches Medium

Spiele interpretieren über ihre Regeln komplexe Systeme



Energy Racer



Spiel als performatives Medium

Spielen ist Interaktion und Ausdruck der Spieler



Just Dance 4



Piano Legends

Spiele als generalisierende Medien

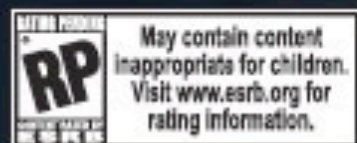
BEYOND

TWO SOULS™

10.08.13



THE FIRST EXCLUSIVE PLAYSTATION TITLE
TO BE SELECTED FOR THE TRIBECA FILM FESTIVAL



Only On PlayStation.

WATCH TRAILER



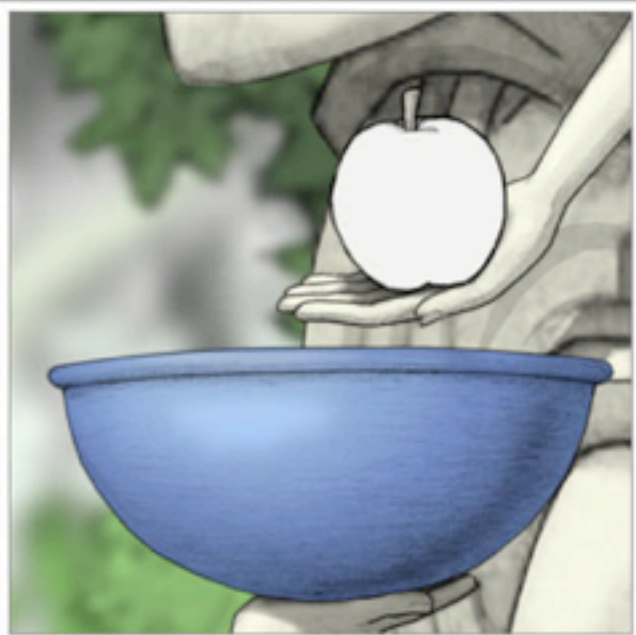
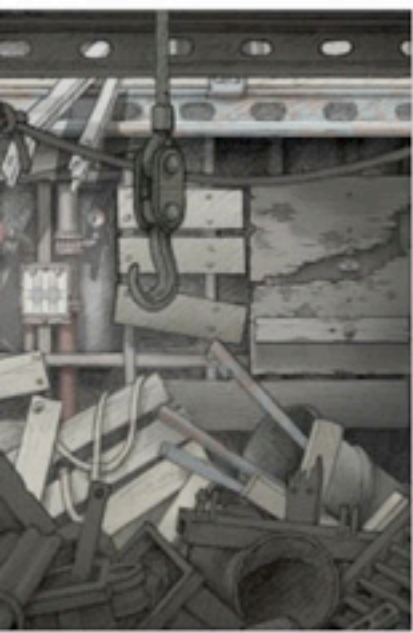
BASED ON THE VERTIGO COMIC BOOKS 'FABLES'
BY BILL WILLINGHAM AND PUBLISHED BY DC ENTERTAINMENT

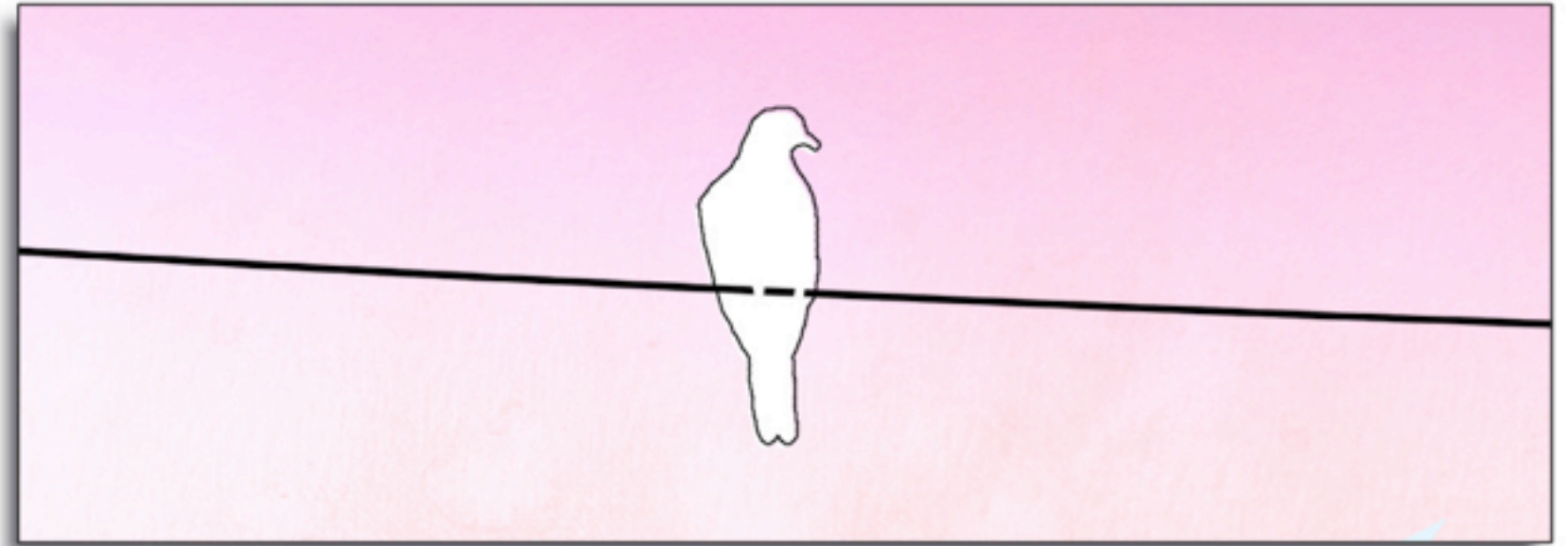
THE WOLF AMONGUS

A TELLTALE GAMES SERIES



Gorogoa







DEVICE6

1/2/3/4/5
5/6/7/8/9

>



She browsed the bookshelf. It was full of books about chemistry, mechanics, physics and mathematics. They were all out of date, just like everything else in the room. A calendar on the wall claimed that it was September 1946.

—————→
A museum then?

That would explain a lot.

● She left the room.

00476

00498

S1 S2

S1 S2

This is -- our song

We'll fight a thou -- sand le - gions

ZEIT

00:58

Sing Star



Johann Sebastian Joust

CRUSADER KINGS II

A GAME OF THRONES



New content is now available for purchase

Ruler Designer

Single Player

Multiplayer

Tutorial

Options

Credits

Ingame Store

Quit

CK2 v1.05f (EXOS)



Ästhetik von Computerspielen



Rekapitulation des Wintersemesters:
Was ist Ästhetik?

Ästhetische Analyseformen

»Jede Form des audiovisuellen Ausdrucks besitzt eine spezifische, ihr zugrundeliegende und nur ihr eigene Weise der Wahrnehmung. Diese ist nicht identisch mit dem, was gezeigt oder gesagt wird. Sondern sie besitzt ihre Spezifik in der Art und Weise, wie sie die ihr eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten, ihre Techniken, ihre Mittel zur Verarbeitung von vorgegebenen oder hergestellten Materialien einsetzt [...] Demnach steht in der Medienästhetik das WIE dieser Wahrnehmung im Mittelpunkt.«

(Schnell: *Medienästhetik*, S. 11)

1. Urheber-/ Produktionsästhetik

Wie (unter welchen Bedingungen) ist das Werk entstanden?

Wie war die Intention des Urhebers zu verstehen?

2. Werk-/ Formästhetik

Wie ist das Werk aufgebaut?

3. Wirk-/ Rezeptionsästhetik

Wie wirkt das Werk auf den Betrachter?

1. Entstehungsanalyse (Produktionsästhetik)

Titel, Urheber

Produktionsbedingungen

Entstehungsjahr und -ort

Größe, Material

Fundstelle, Ort, Besitzer

Zielgruppe


Distributionsformen



Prototypen in der Entwicklung von Plants vs. Zombies

<http://de.slideshare.net/biaodianfu/the-making-of-pop-caps-plants-vs-zombies>

2. Formanalyse (Werkästhetik)



Filmästhetische Merkmale

Bildaufbau (Mis-en-Scène)

Beleuchtung

Ausstattung

Kostüme / Maske

Bewegung und Schauspiel

Einstellung

Schnitt / Montage

Ton

Filmmusik

Narration

Bordwell/Thompson: Film Art

Spielästhetische Merkmale?

Spielästhetische Merkmale

Gliederung der Vorlesung, systematischer Teil

Technik: Plattformen (-> historischer Teil)

Audiovision: 3D-Grafik, Filmästhetik, Sound

Narration

Ludition: Regeln, GUI, KI, Physik

Performanz

Systematische Einordnung

Ein Genre wird bestimmt durch eine zusammenhängende Menge ästhetischer Merkmale



Technisches Genre: Arcade, Konsole, PC, Handheld etc.

Narratives Genre: Abenteuer, Science Fiction, Fantasy etc.

Audiovisuelles Genre/Stil: 8-Bit, Fotorealistisch, Cel-Shading etc.

Ludisches Genre/Spielgenre: Action, Adventure, Rollenspiel, Strategie etc.

Performatives Genre: Interface, Handlungsmuster, Sozialstruktur etc.

Ein Spiel wie Mass Effect lässt sich nicht eindeutig einem Spiel-Genre zuordnen

Mirror's Edge PS3

Für Fans von Parkour, Geschicklichkeit Schwierigkeit mittel TV-Ausgabe
 Einarbeitungszeit ca. 10 Minuten Spieldauer ca. 6 bis 8 Std. 43 VGA
 Speichersystem Speicherpunkte Speicherplatz 1 MB 16:9 HDTV

ACTION

Szenario: Science-Fiction Team-Feature: ja nein
 Spielbare Charaktere: 1 Steuerung: einfach komplex
 Anzahl der Waffen: 3 Geschwindigkeit: langsam schnell
 Anzahl der Level: 8 Fahrzeuge: ja nein

EINZELWERTUNGEN		
GRAFIK	<input checked="" type="checkbox"/> flüssig <input checked="" type="checkbox"/> Animationen <input checked="" type="checkbox"/> Anime-Cutscenes <input checked="" type="checkbox"/> Zeilenverschiebungen <input checked="" type="checkbox"/> wenige Details <input checked="" type="checkbox"/> Kantenflimmern <input checked="" type="checkbox"/> steril	8
SOUND	<input checked="" type="checkbox"/> Effekte <input checked="" type="checkbox"/> gute Sprachausgabe <input checked="" type="checkbox"/> Musik etwas eintönig	9
BEDIENUNG	<input checked="" type="checkbox"/> intuitiv und präzise <input checked="" type="checkbox"/> Wegmarkierungssystem <input checked="" type="checkbox"/> Tutorial	9
GAMEDESIGN	<input checked="" type="checkbox"/> innovatives Spielkonzept <input checked="" type="checkbox"/> intensives Mittendrin-Gefühl <input checked="" type="checkbox"/> alternative Routen <input checked="" type="checkbox"/> auf Dauer monoton <input checked="" type="checkbox"/> viel Trial and Error	8
STORY/SPIELWELT	<input checked="" type="checkbox"/> Science-Fiction-Setting <input checked="" type="checkbox"/> coole Heldin <input checked="" type="checkbox"/> wenige Schauplätze <input checked="" type="checkbox"/> lahme Handlung	7
UMFANG	<input checked="" type="checkbox"/> versteckte Extras <input checked="" type="checkbox"/> Time-Trial-Modus <input checked="" type="checkbox"/> Story-Modus könnte länger sein	7
SPIELSPASS		
Benedikt	Macht trotz nerviger Probier-Passagen viel Spaß.	8
Henry	Schnell, innovativ, kurzweilig!	9
Markus	Ist mir zu steril. Die Stunts sind aber schon cool.	8
Kai	Das Gehüpfe macht Laune: Endlich mal was Neues!	8
FAZIT	Erfrischend innovatives Ego-Gehüpfe mit massig Stunts, fordernden Geschicklichkeitstests und eigenwilliger Ästhetik, dem es auf Dauer allerdings etwas an Abwechslung fehlt.	
GESAMTWERTUNG IN %		81

Das deskriptive Zwischenziel: Spielreview

0. Spielen Sie das Spiel.

1. Beschreiben Sie die technischen, audiovisuellen, narrativen, ludischen und performativen Merkmale.

2. Bewerten Sie die Merkmale des Spiels auf einer Skala von 1-10.

3. Schreiben Sie einen Review.

Wussten Sie schon: Unser Medienblog *Dispositiv* sucht immer nach neuen Redakteuren.

3. Wirkungsanalyse (Rezeptionsästhetik)



als Methoden bieten
sich Semiotik,
Narratologie oder
Diskursanalyse an.

Allerdings nicht in
diesem Semester.

Mediengeschichte der Computerspiele

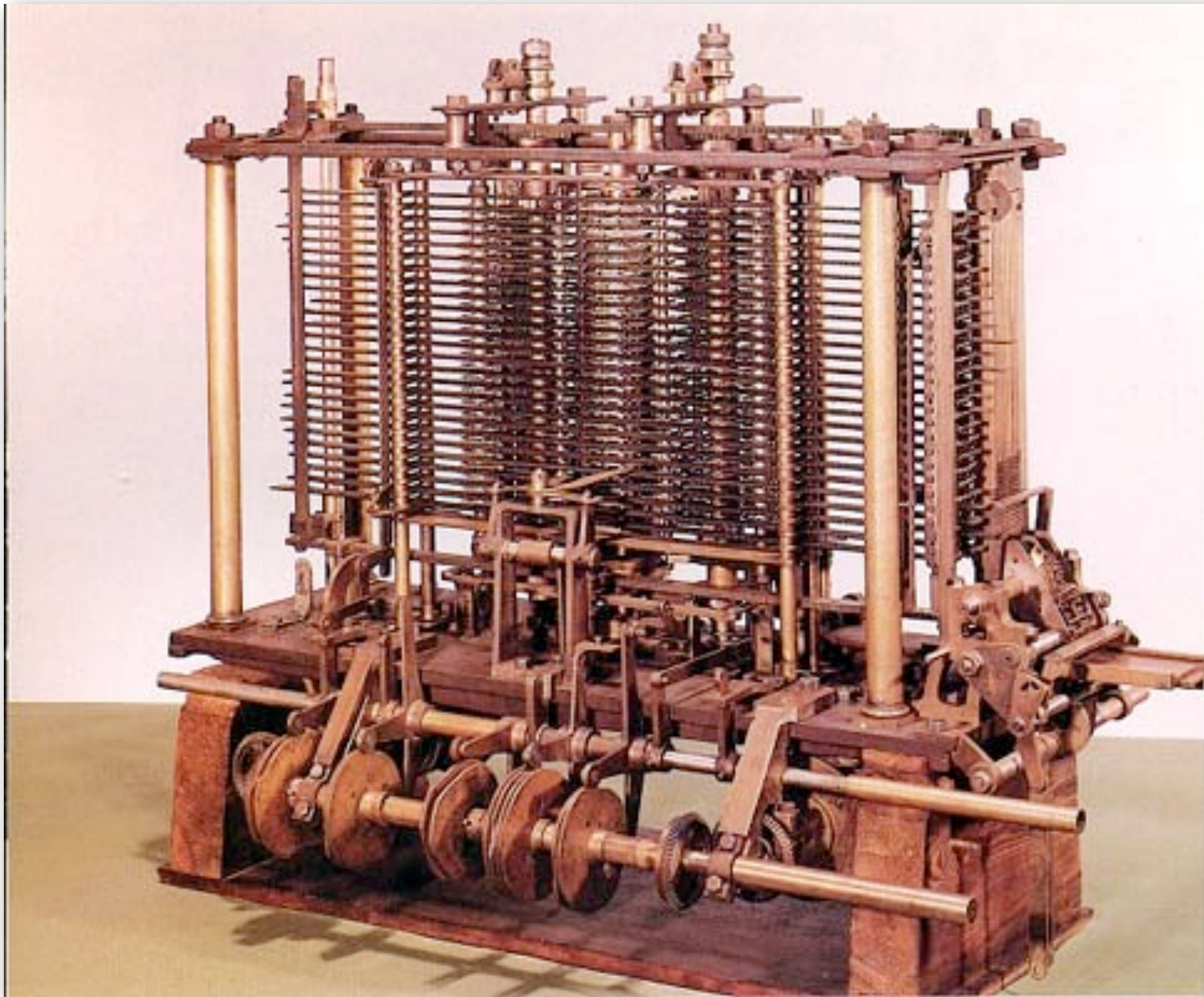


DECs PDP-1, ein in vielfacher Hinsicht wegweisender Computer.

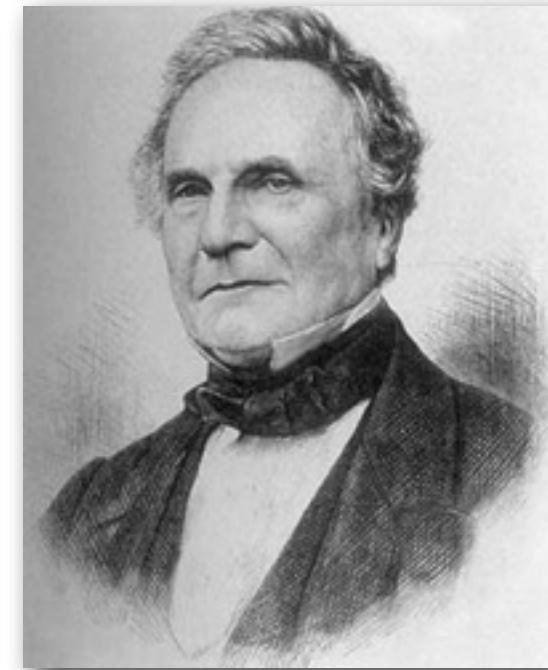
Technik
Audiovision
Narration
Ludition
Performanz

Technikgeschichte
Kulturgeschichte
Spielgeschichte

Technikgeschichte



Analytical Engine (Fragment)



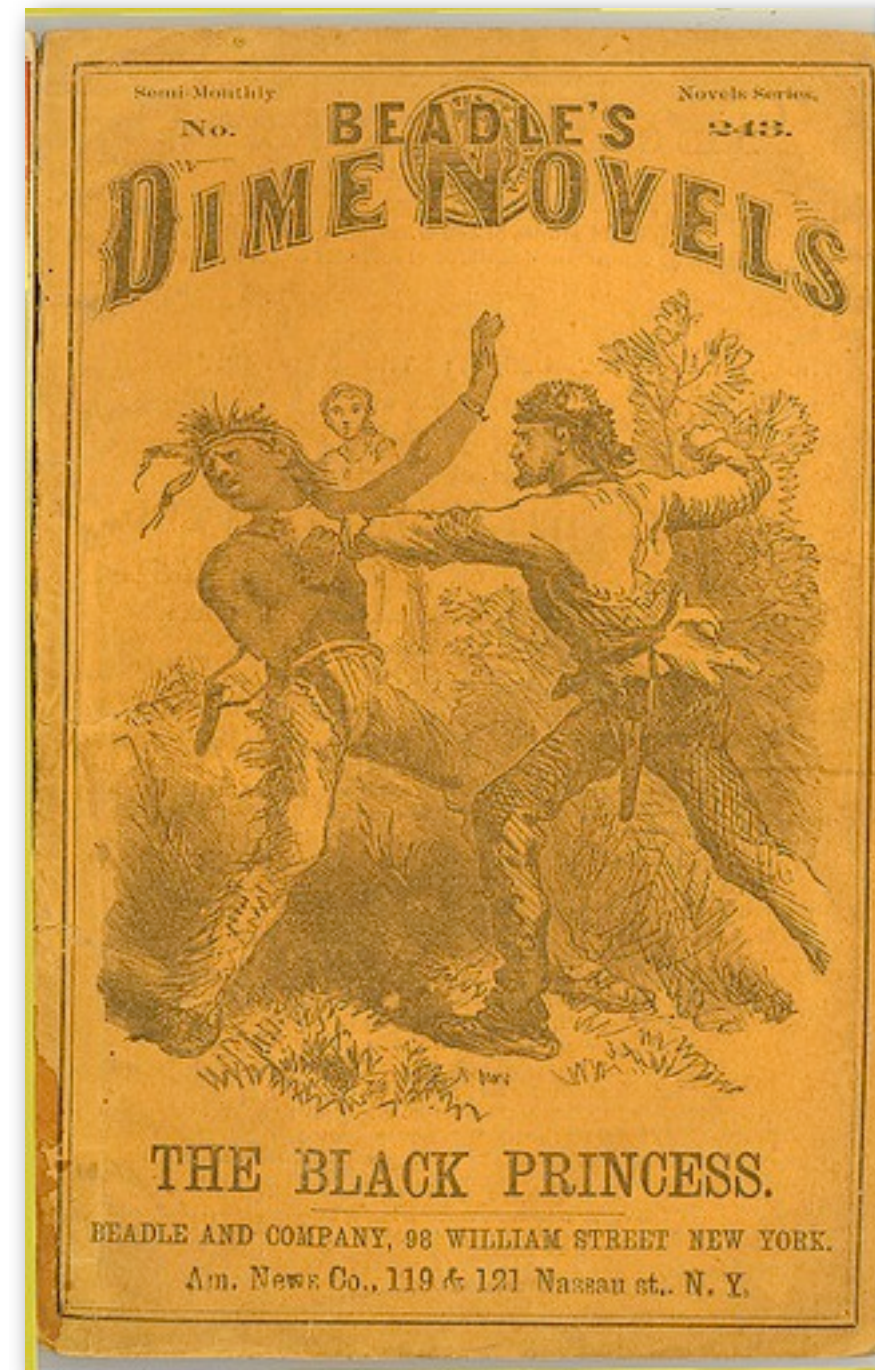
Charles Babbage (1792-1871)



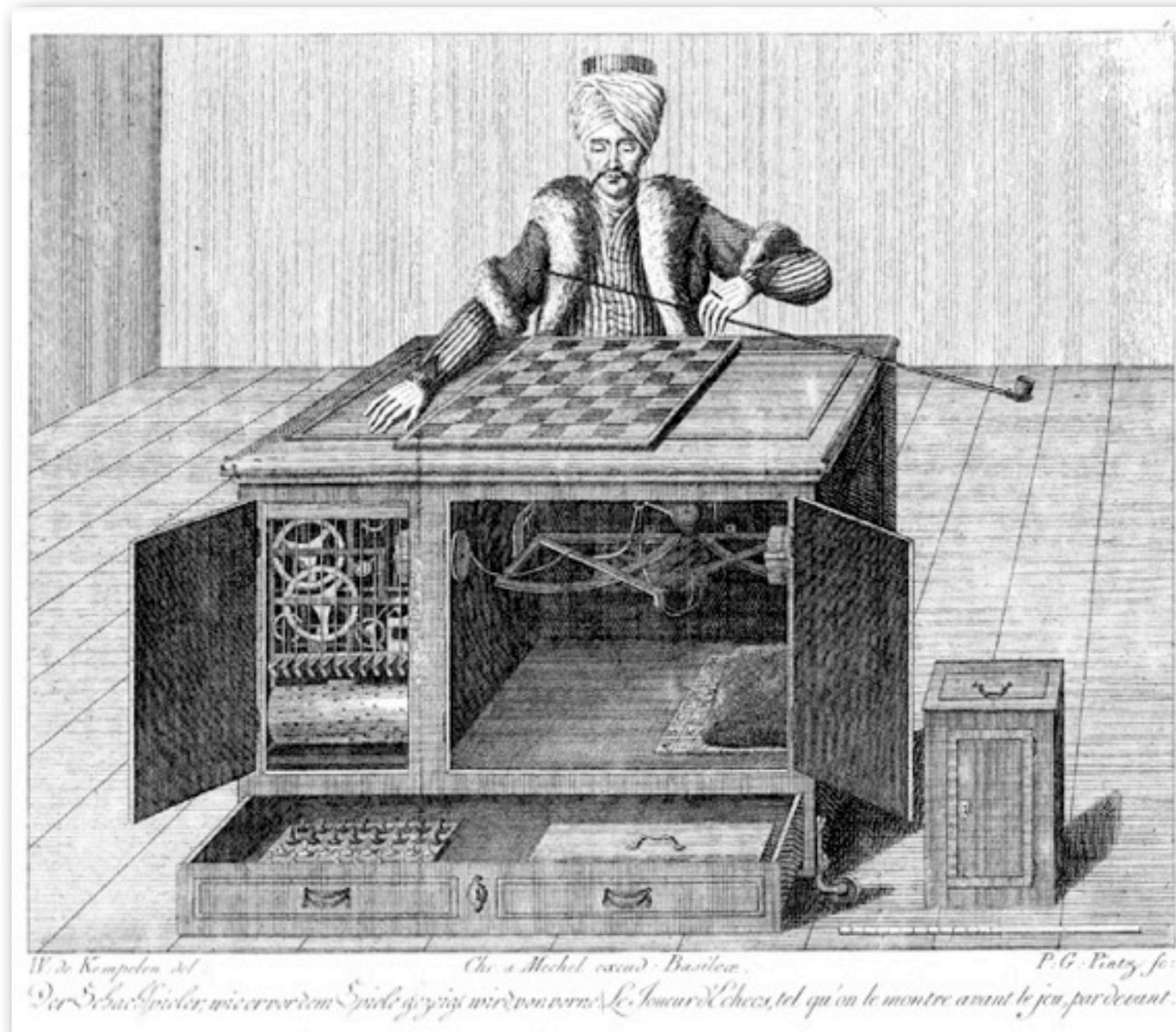
Ada Lovelace (1815-1852)

Kulturgeschichte

Abenteuergeschichten im
Groschenroman, 19. Jh.



Spielgeschichte

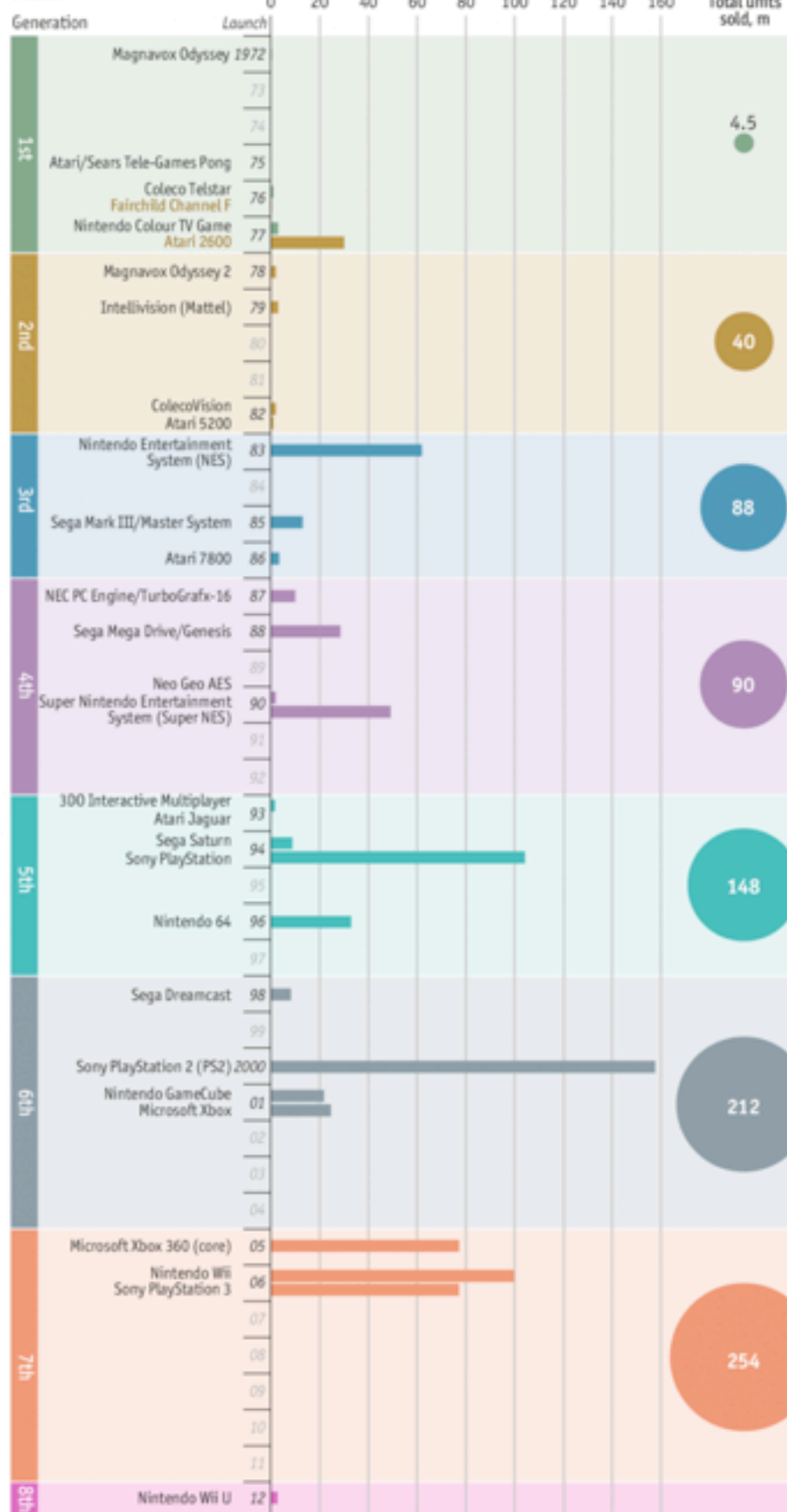


Wolfgang von Kempelen
Schachtürke
1769

Video-game consoles

Units sold (lifetime), m

Selected



Mediengeschichte der Computerspiele

Geplante Gliederung der Vorlesung, historischer Teil

1800-1945 Ursprünge

1945-1960 Mainframes

1960-1972 Minicomputer

1972-1977 (1. Generation)

1978-1982 (2. Generation)

1983-1986 (3. Generation)

1987-1992 (4. Generation)

1993-1997 (5. Generation)

1998-2004 (6. Generation)

2005-2011 (7. Generation)

2012-heute (8. Generation)

Technikgeschichte

Kulturgeschichte

Spielgeschichte

Das Ziel: Spielanalyse

0. Spielen Sie das Spiel.

1. Beschreiben Sie die technischen, audiovisuellen, narrativen, ludischen und performativen Merkmale.

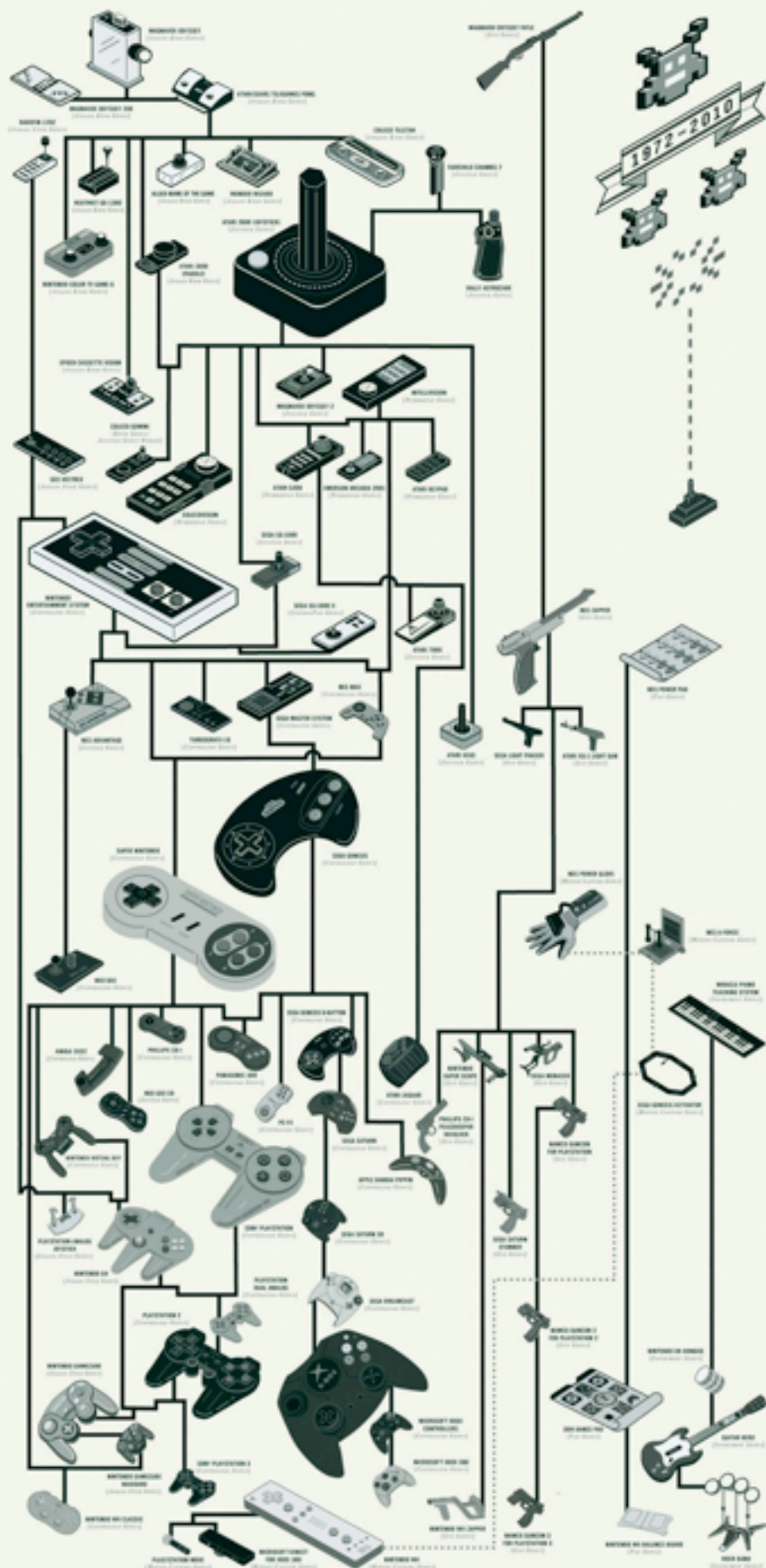
2. Einleitung: Fassen Sie den historischen und systematischen Hintergrund des Spiels zusammen.

3. These: Formulieren Sie eine zentrale These. Was zeichnet das Spiel aus?, was ist bemerkenswert?, stellt es etwas in besonderer Weise dar?, wie ist der Zusammenhang der narrativen und der ludischen Elemente? Wie ist die Wirkung auf den Spieler? etc.

4. Hauptteil: Begründen Sie die These anhand von Beispielen und Vergleichen.

5. Schluss: Wiederholen Sie die These und diskutieren Sie die Konsequenzen.

Wussten Sie schon: Unser Medienblog *Dispositiv* sucht immer nach neuen Redakteuren.



Vorlesungsziele

Am Ende der Vorlesung

Benennen Sie Meilensteine der Computerspielgeschichte.

Ordnen Sie Spiele systematisch und historisch ein

Verstehen/Erklären Sie werkästhetische Begriffe.

Verwenden Sie werkästhetische Begriffe in der Analyse von Medieninhalten.

Klausur

Hier ist die Frage für den digitalen Teil der Klausur am Ende des Semesters:

Ordnen Sie das Spiel historisch und systematisch ein und analysieren Sie den gezeigten Spielausschnitt unter einem in der Vorlesung behandelten medienästhetischen Gesichtspunkt. Im Anschluss an die Sichtung haben Sie 60 Minuten, teilen Sie sich Ihre Zeit gut ein.

Es handelt sich um die Punkte 1 und 2 des vorgestellten Analyseschemas.

So bereiten Sie sich darauf vor:

Besuchen Sie die Vorlesung.

Spielen Sie sich mit einem analytischen Blick durch die Spielgeschichte.

Recherchieren Sie die spielhistorischen Kontexte.

Üben Sie die Anwendung der spielästhetischen Merkmale.

Lassen Sie sich von guten Spielekritikern inspirieren wie Chris Franklin (errant signals), Stephen Bray (antisocialfatman), James Rolfe (Angry Video Game Nerd) oder Ben Croshaw (Zero Punctuation).

Quellen



http://en.wikipedia.org/wiki/Portal:Video_games

Die englischsprachige Wikipedia bietet teilweise sehr umfangreiche Informationen, allerdings ist wenig zu den kulturellen Kontexten verlinkt.



<http://www.mobgames.com/>

Mobygames ist eine nahezu vollständige Datenbank aller Computerspiele, jedoch müssen Sie wissen, wonach Sie suchen.



<http://www.hardcoregaming101.net/>

Eine kleinere aber handverlesene und kommentierte Sammlung klassischer Titel.



<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VideogameTropes>

TV Tropes hat eine lediglich alphabetisch geordnete aber höchst informative Sammlung an wiederkehrenden Mustern in Computerspielen.



Blogs

Verfolgen Sie Spielblogs wie IGN, Joystiq, Kotaku oder IndieGames.



Spieltagebuch



Beginnen Sie ein Spieltagebuch. Beschreiben Sie nicht nur die äußeren Merkmale des Spiels, gehen Sie vielmehr Ihrem Spiel auf den Grund, Ihren Entscheidungen, den Gedanken und Gefühlen, die mit diesen Entscheidungen einher gingen und die zugrunde liegenden Spielmechaniken, die diese Entscheidungen unterstützen. Gehen Sie ins Detail; suchen Sie nach Gründen für verschiedene Mechaniken des Spiels. Analysieren Sie, warum einzelne Momente des Spiels sich von den anderen abheben.

Schreiben Sie regelmäßig in Ihr Tagebuch, am besten jeden Tag.

Aus: Fullerton, *Game Design Workshop*, 2. Aufl.

-- Pause --