Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

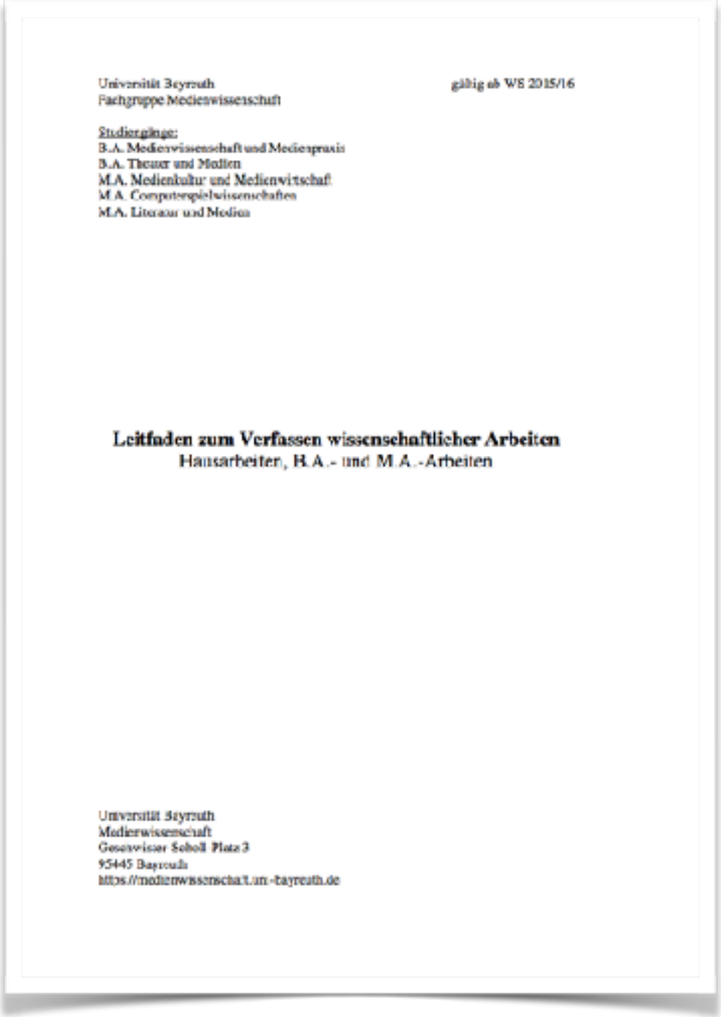
01 – Einführung

Prof. Dr. Jochen Koubek

Was erwartet Sie dieses Semester?

Ästhetik sowie Technik-, Kultur- und
Werkgeschichte von digitalen Medien im
Allgemeinen und Computerspielen im Speziellen

Leistungsnachweis



Universität Bayreuth
Fachgruppe Medienwissenschaft

gültig ab WS 2015/16

Studiengänge:
B.A. Medienwissenschaft und Medienpraxis
B.A. Theater und Medien
M.A. Medienkultur und Medienwirtschaft
M.A. Computerspielwissenschaften
M.A. Literatur und Medien

Leitfaden zum Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten
Hausarbeiten, B.A.- und M.A.-Arbeiten

Universität Bayreuth
Medienwissenschaft
Gesamtwissenschaftliches Zentrum
95445 Bayreuth
https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de

Analysieren Sie ein Spiel Ihrer Wahl nach dem genannten Schema in einer schriftlichen Hausarbeit. Umfang und Inhalt hängen davon ab, wieviele Leistungspunkte Sie erwerben möchten.

Nutzen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Quellen aber vermeiden Sie Plagiate.

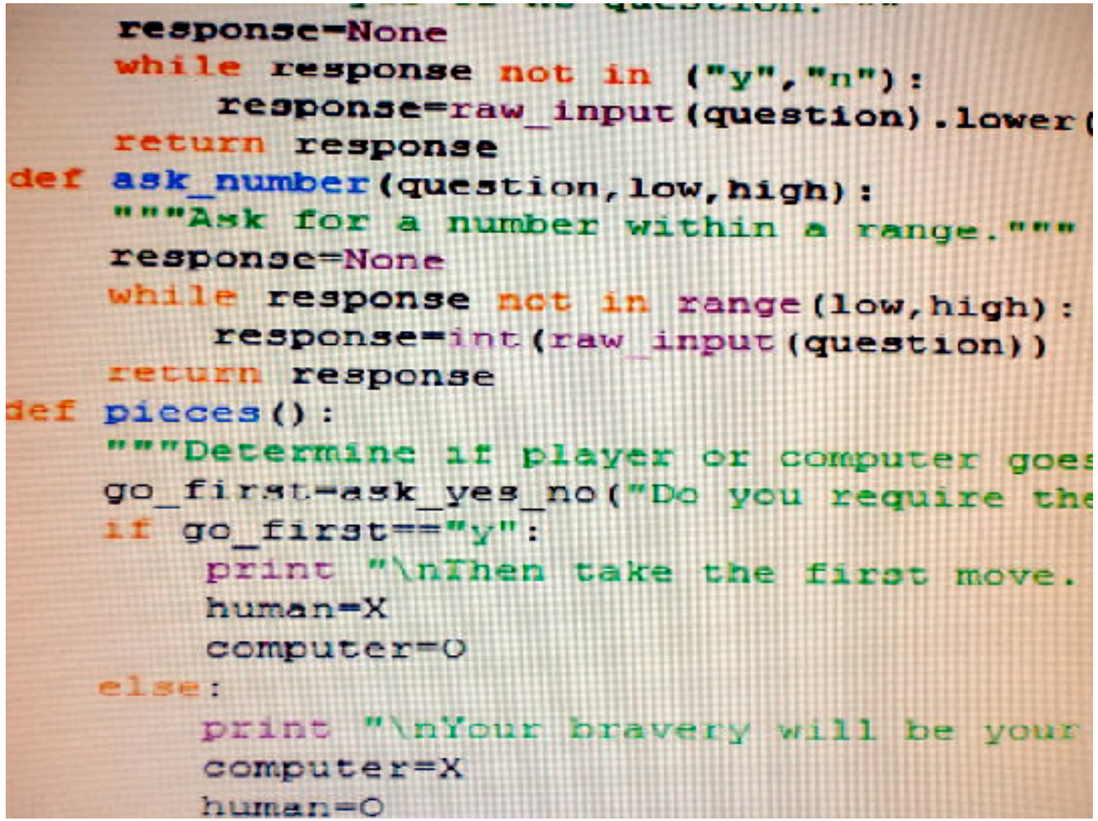
Formulieren Sie die Darstellung kompakt und sachlich.

Weitere Details zu Umfang und Inhalt folgen im Laufe des Semesters.

Medialität des Computerspiels

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 audiovisuelles Medium

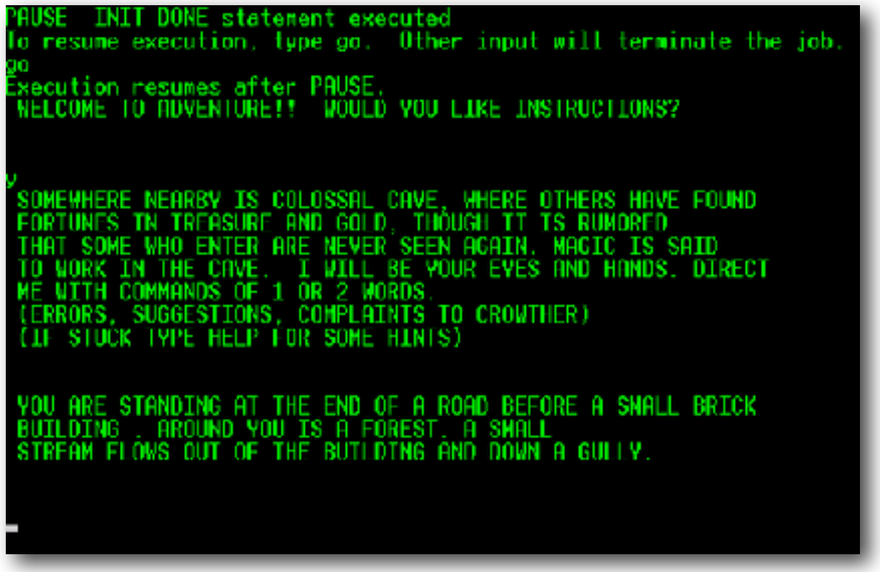
Spiele sind interaktive Bild- und Klangwelten

Krystian Majewski (2011): Trauma

SIE (2007): Patapon

Spiel als narratives Medium

Spiele als Erzählräume



William Crowther (1976): Colossal Cave Adventure

Naughty Dog (2016): Uncharted 4

Spiel als ludisches Medium

Spiele als komplexe Regelsysteme

Nintendo (2007): Super Mario Galaxy

Firaxis Games (2016): Civilization VI

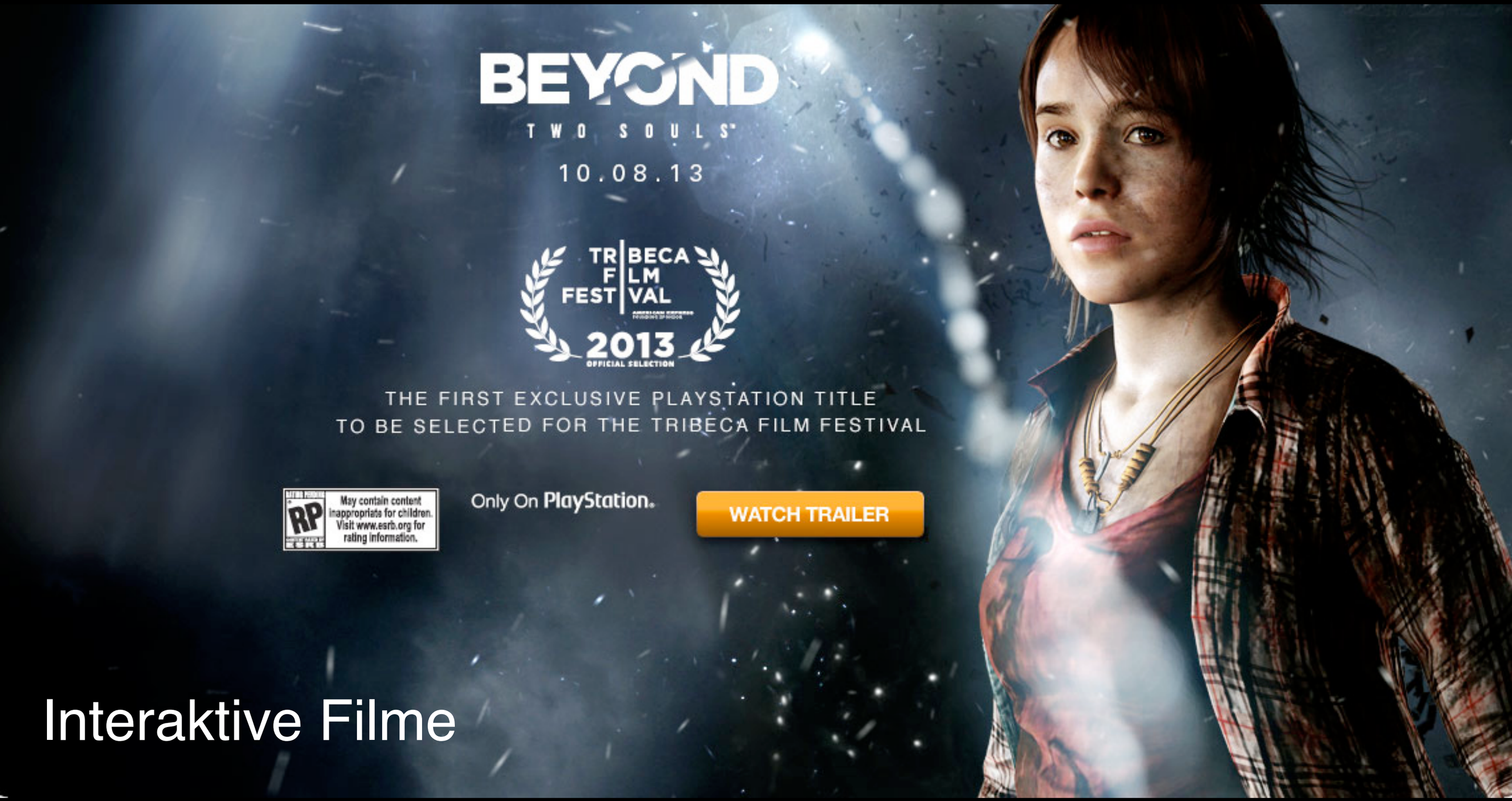
Spiel als performatives Medium

Spielen ist Interaktion und Ausdruck der Spieler

Just Dance 4

Piano Legends

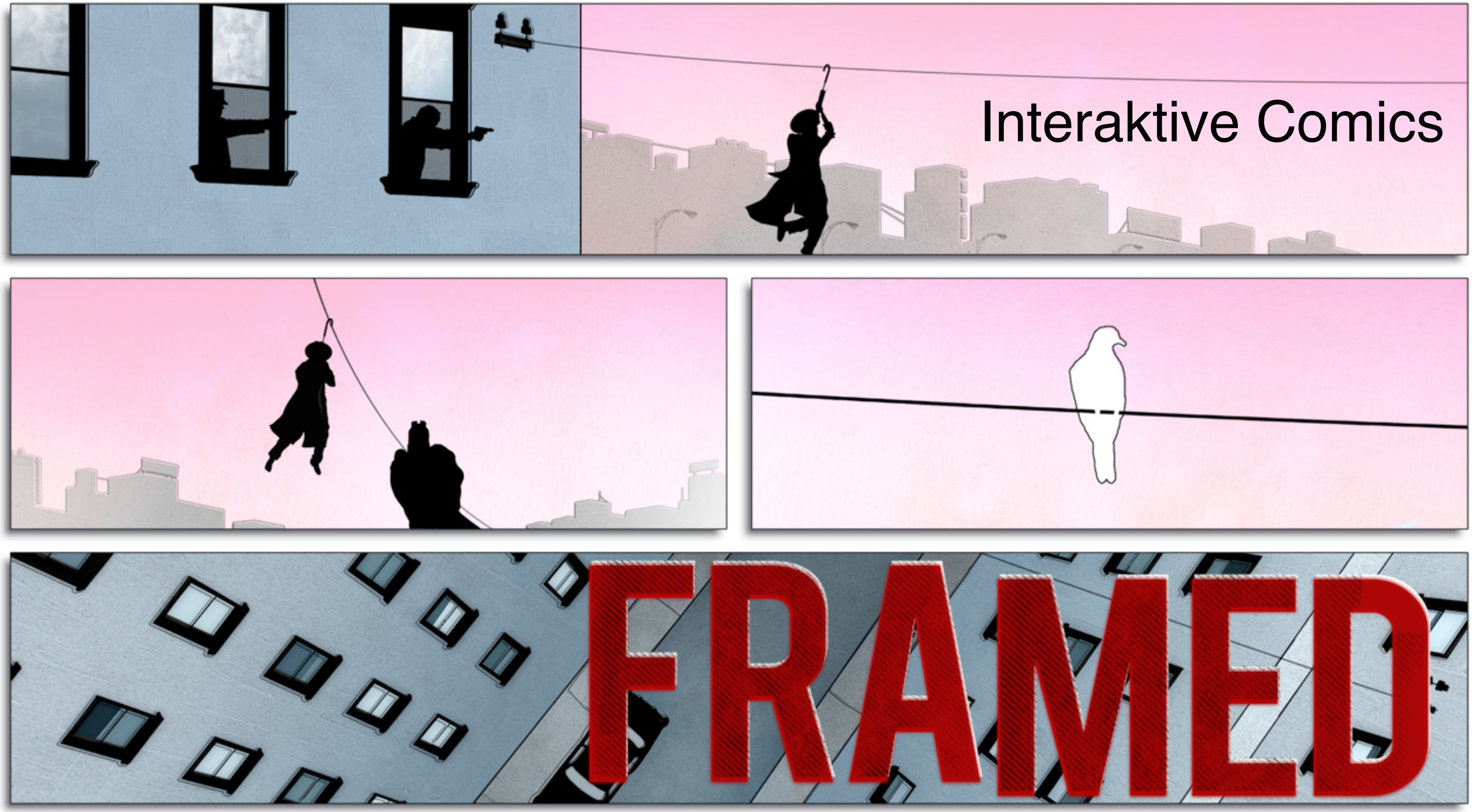
Computerspiele als generalisierende Medien



Interaktive Filme

Interaktive Serien

Interaktive Bilder


Interaktive Comics
FRAMED

Interaktive Texte

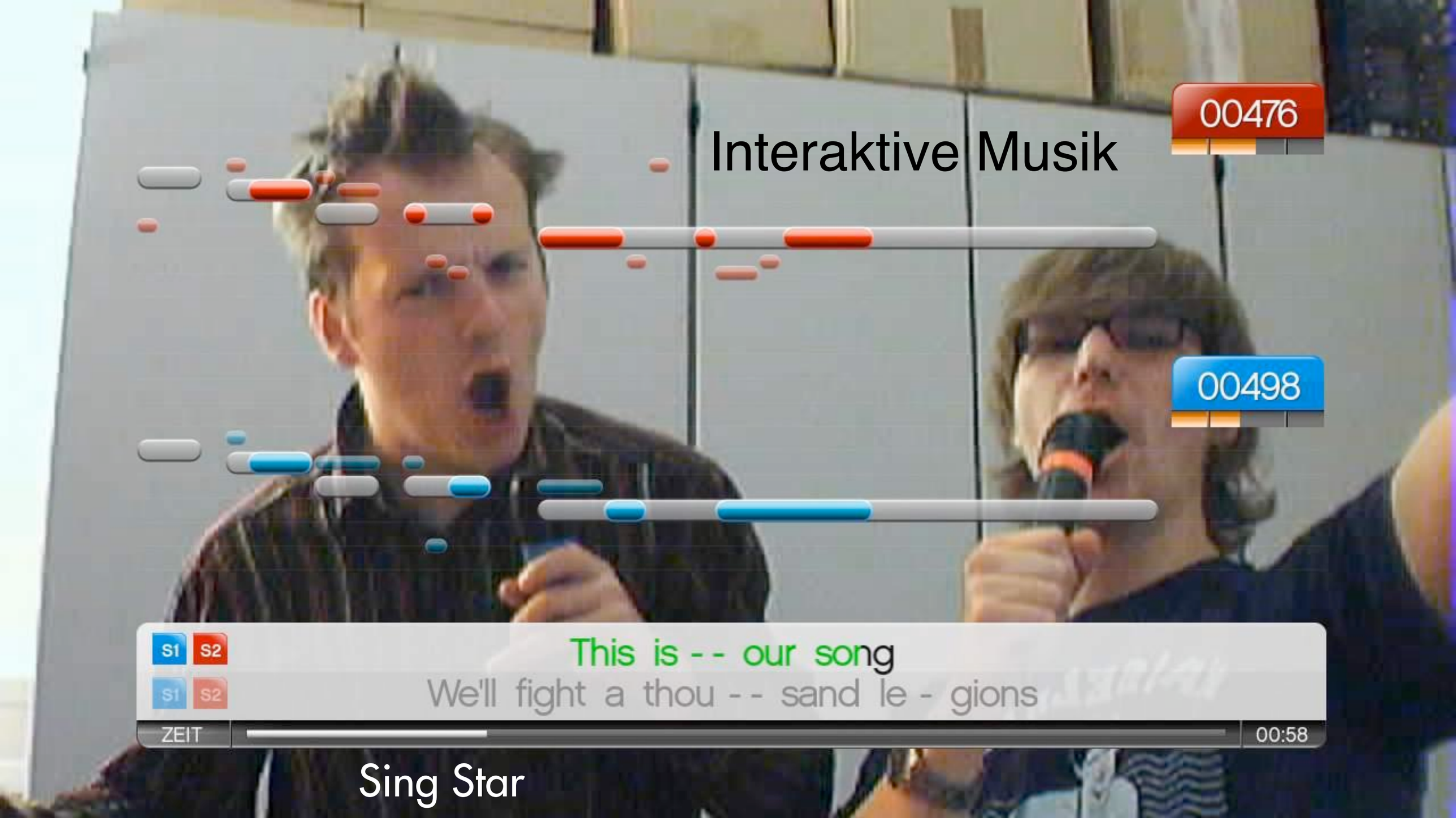
She browsed the bookshelf. It was full of books about chemistry, mechanics, physics and mathematics. They were all out of date, just like everything else in the room. A calendar on the wall claimed that it was September 1946.

A museum then?

That would explain a lot.

She left the room.

Interaktive Musik



Sing Star

Performanz

Johann Sebastian Joust

Interaktive Systeme

Ästhetik von Computerspielen

Ästhetik von Computerspielen

Was ist Ästhetik?

»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)

Ästhetische Analyseformen

1. Urheber-/ Produktionsästhetik

Wie (unter welchen Bedingungen) ist das Werk entstanden?

2. Werk-/ Formästhetik

Wie ist das Werk aufgebaut?

3. Wirk-/ Rezeptionsästhetik

Wie wirkt das Werk auf den Betrachter?

1. Entstehungsanalyse (Produktionsästhetik)

Prototypen in der Entwicklung von Plants vs. Zombies

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

Titel, Urheber

Produktionsbedingungen

Entstehungsjahr und -ort

Größe, Material

Fundstelle, Ort, Besitzer

Zielgruppe

Distributionsformen

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

Technik: Plattformen, Interfaces (-> historischer Teil)

Audiovision: 3D-Grafik, Animation, Filmästhetik, Sound

Narration

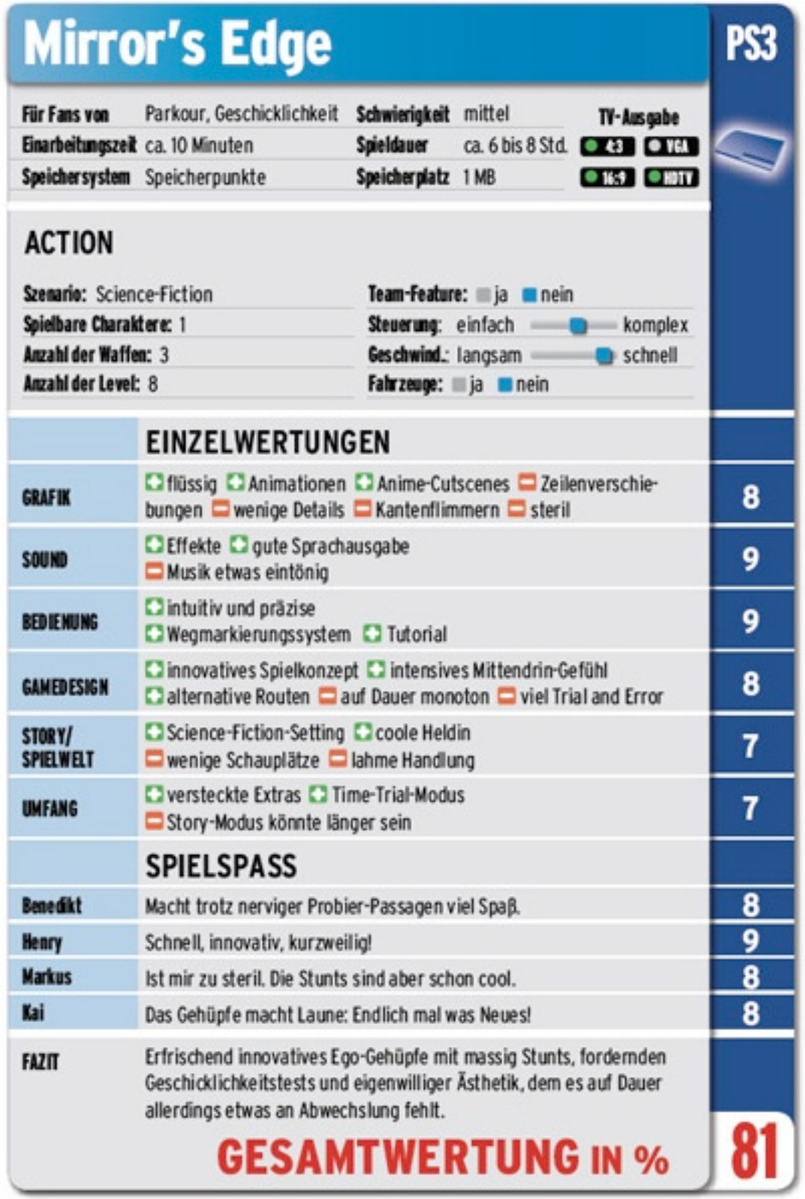
Ludition: Regeln, KI, Physik, Ökonomie

Performanz

GUI

Eve Online

http://deadendthrills.com/gallery/?gid=25#foobox-0/24/visitors.jpg



Mirror's Edge — PS3

Für Fans von	Parkour, Geschicklichkeit	Schwierigkeit	mittel	TV-Ausgabe	
Einarbeitungszeit	ca. 10 Minuten	Spieldauer	ca. 6 bis 8 Std.	4:3	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	Geschwind.: langsam – schnell
Anzahl der Level: 8	Fahrzeuge: ja / nein

	EINZELWERTUNGEN	
GRAFIK	+ flüssig + Animationen + Anime-Cutscenes − Zeilenverschiebungen − wenige Details − Kantenflimmern − steril	8
SOUND	+ Effekte + gute Sprachausgabe − Musik etwas eintönig	9
BEDIENUNG	+ intuitiv und präzise + Wegmarkierungssystem + Tutorial	9
GAMEDESIGN	+ innovatives Spielkonzept + intensives Mittendrin-Gefühl + alternative Routen − auf Dauer monoton − viel Trial and Error	8
STORY/ SPIELWELT	+ Science-Fiction-Setting + coole Heldin − wenige Schauplätze − lahme Handlung	7
UMFANG	+ versteckte Extras + Time-Trial-Modus − 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

GamePro 2008

Das deskriptive Zwischenziel: Spielreview

0. Spielen Sie das Spiel.

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

2. Optional: Bewerten Sie die Merkmale des Spiels auf einer Skala von 1-10 (bzw. von 7-10)

3. Schreiben Sie einen Review.

Wussten Sie schon: Das *Dispositiv* und *LevelUB* suchen immer nach neuen Redakteuren.

3.Wirkungsanalyse (Rezeptionsästhetik)

Shadow of the Colossus

Als Analysemethoden bieten sich Semiotik, Narratologie, Spieltheorie, Performanz- oder Diskursanalyse an.

Allerdings nicht in dieser Vorlesung.

Systematische Einordnung

—> VL: Spielegeschichte, Do 16-19 Uhr

Ein **Genre** wird bestimmt durch eine zusammenhängende Menge ästhetischer Merkmale

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

Technisches Genre/Dispositiv: 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: Sensation, Fantasie, Herausforderung, Exploration etc.

Kontext: Mediengeschichte der Computerspiele

Die Mediengeschichte der Computerspiele ist zugleich die Geschichte der digitalen Medien

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

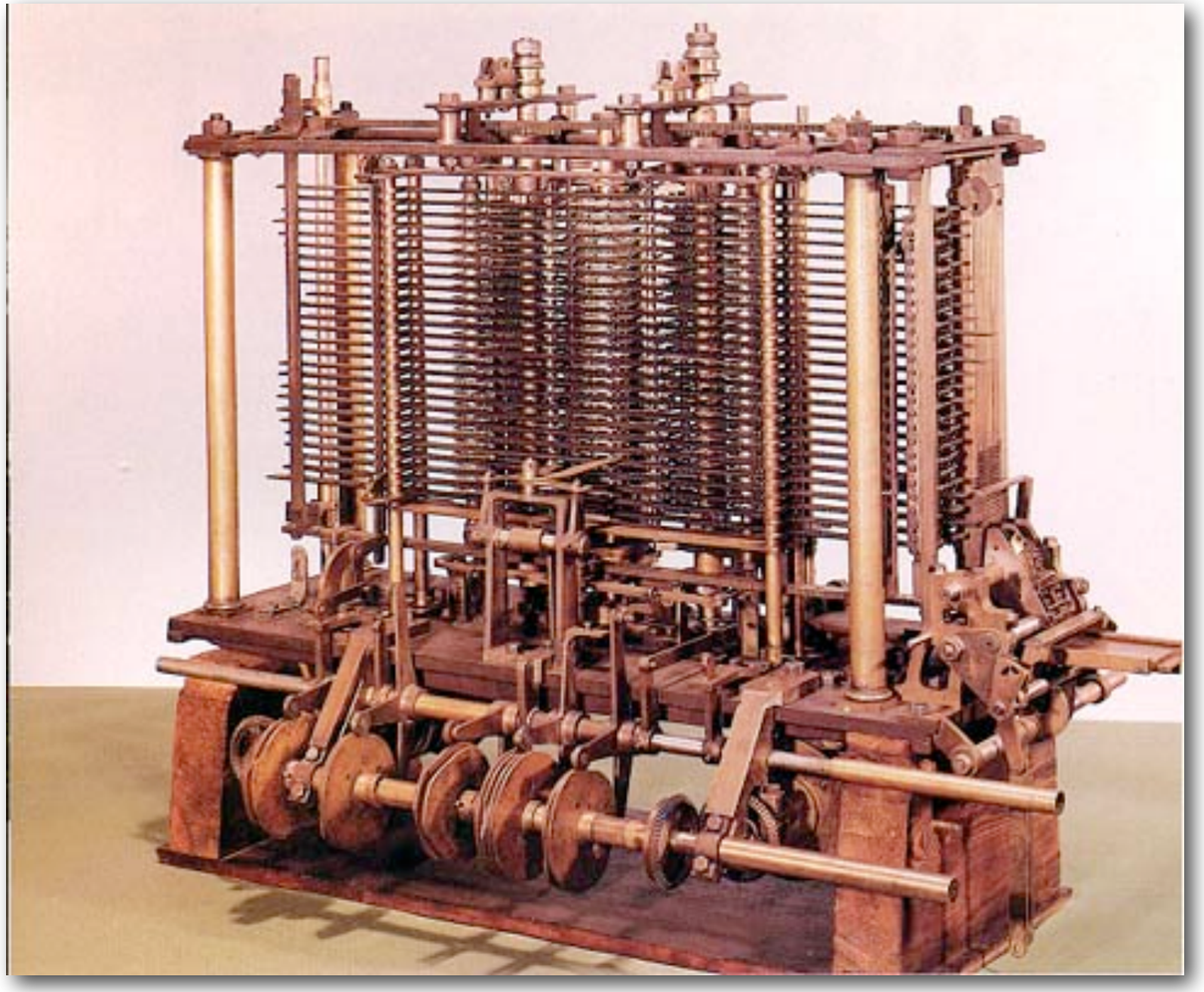
Die Aspekte

- Technik
- Audiovision
- Narration
- Ludition
- Performanz

Gliedern sich historisch in

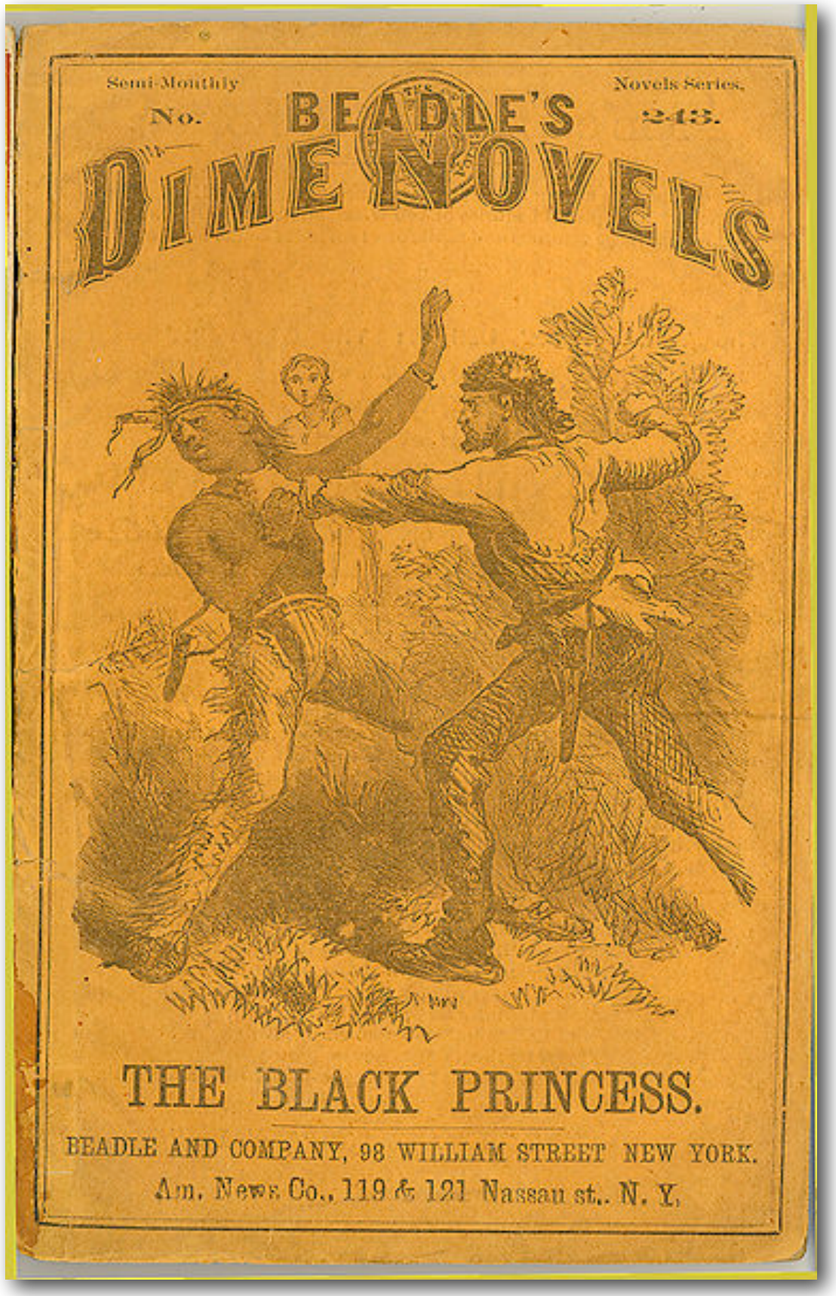
- Technikgeschichte
- Kulturgeschichte
- Spielgeschichte

Technikgeschichte



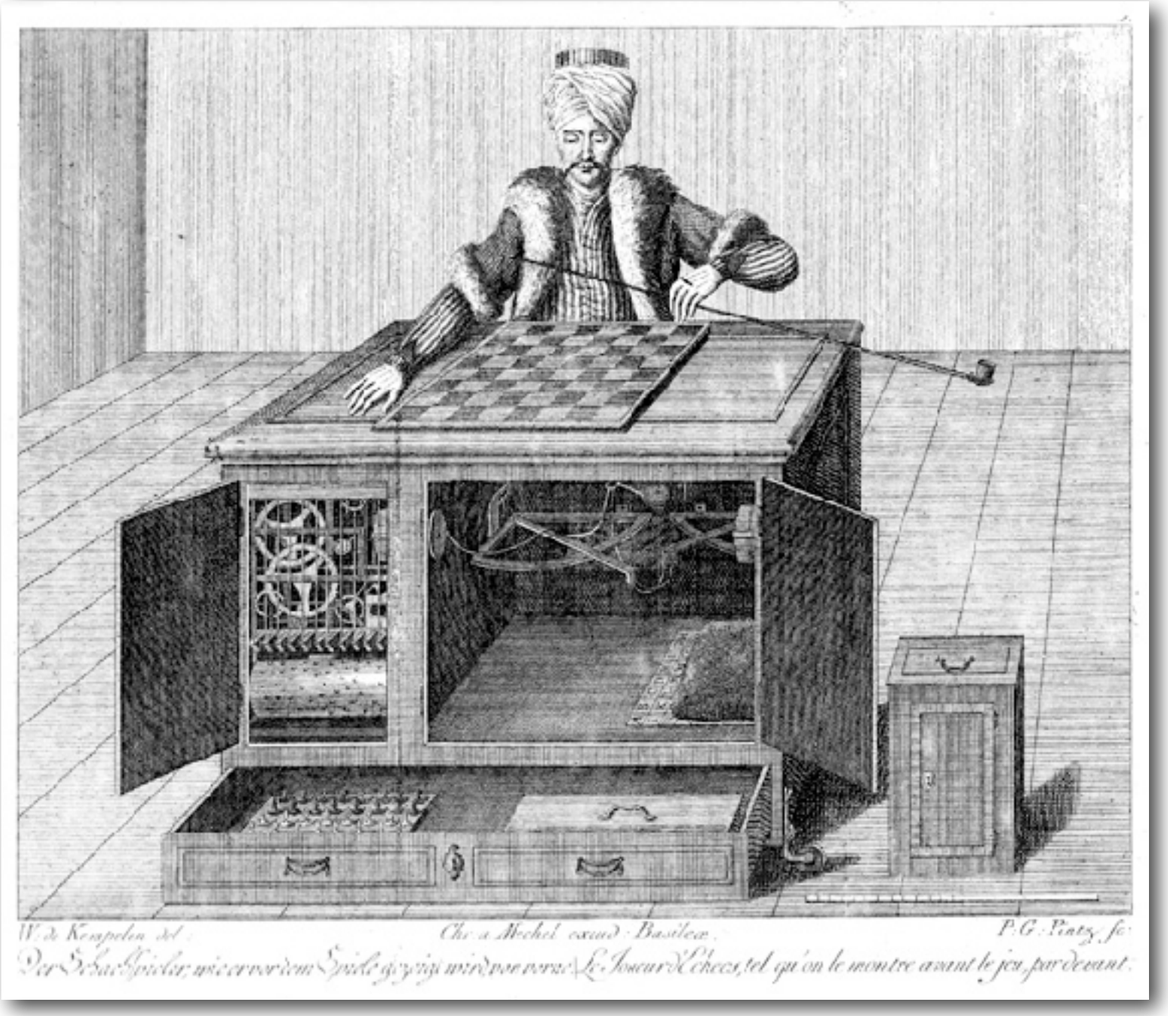
Charles Babbage: Analytical Engine (Fragment)

Kulturgeschichte

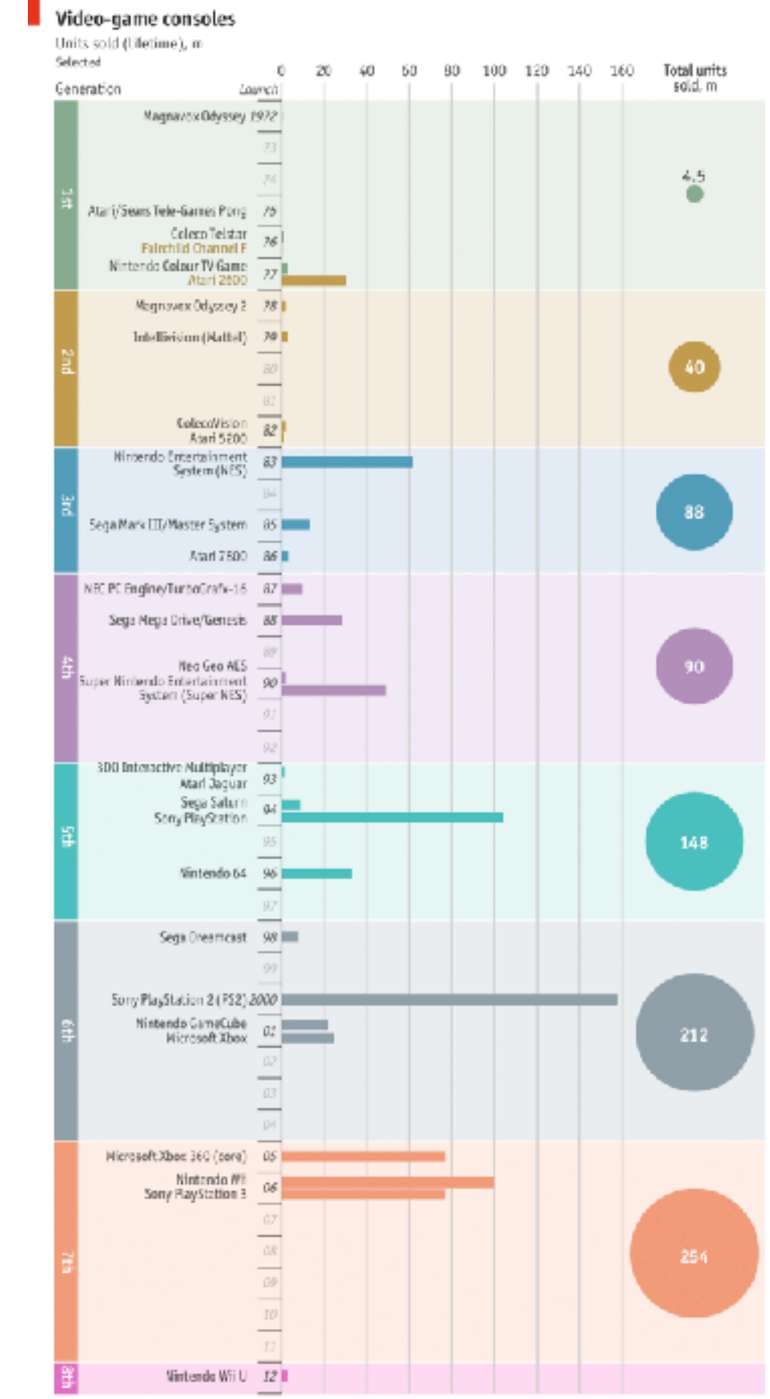


Abenteuergeschichten im Groschenroman,19. Jh.

Spielgeschichte



Wolfgang von Kempelen
Schachtürke
1769



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)

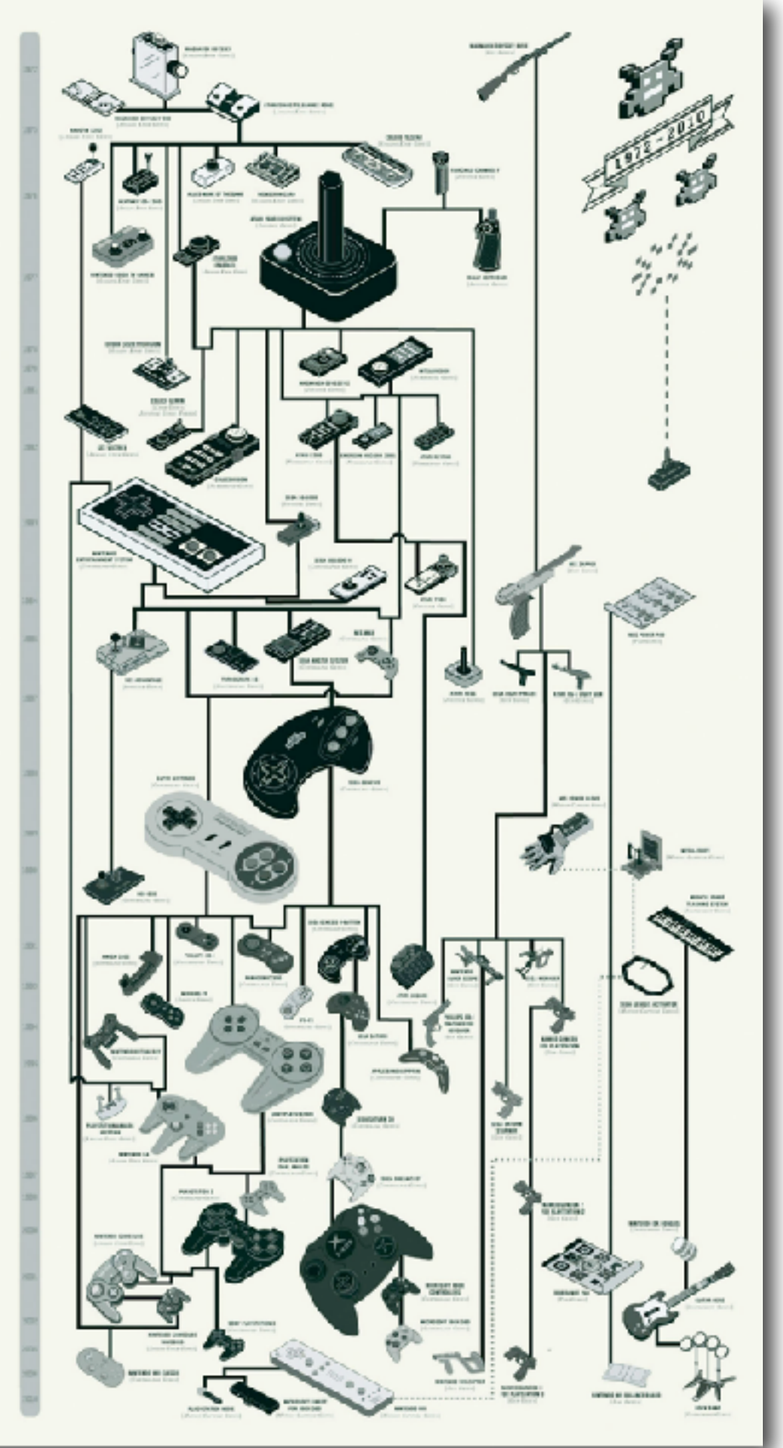
2012-heute (8. Generation)

Technikgeschichte

Kulturgeschichte

Spielgeschichte

http://i.imgur.com/Xcma0cL.png



Vorlesungsziele

Am Ende der Vorlesung

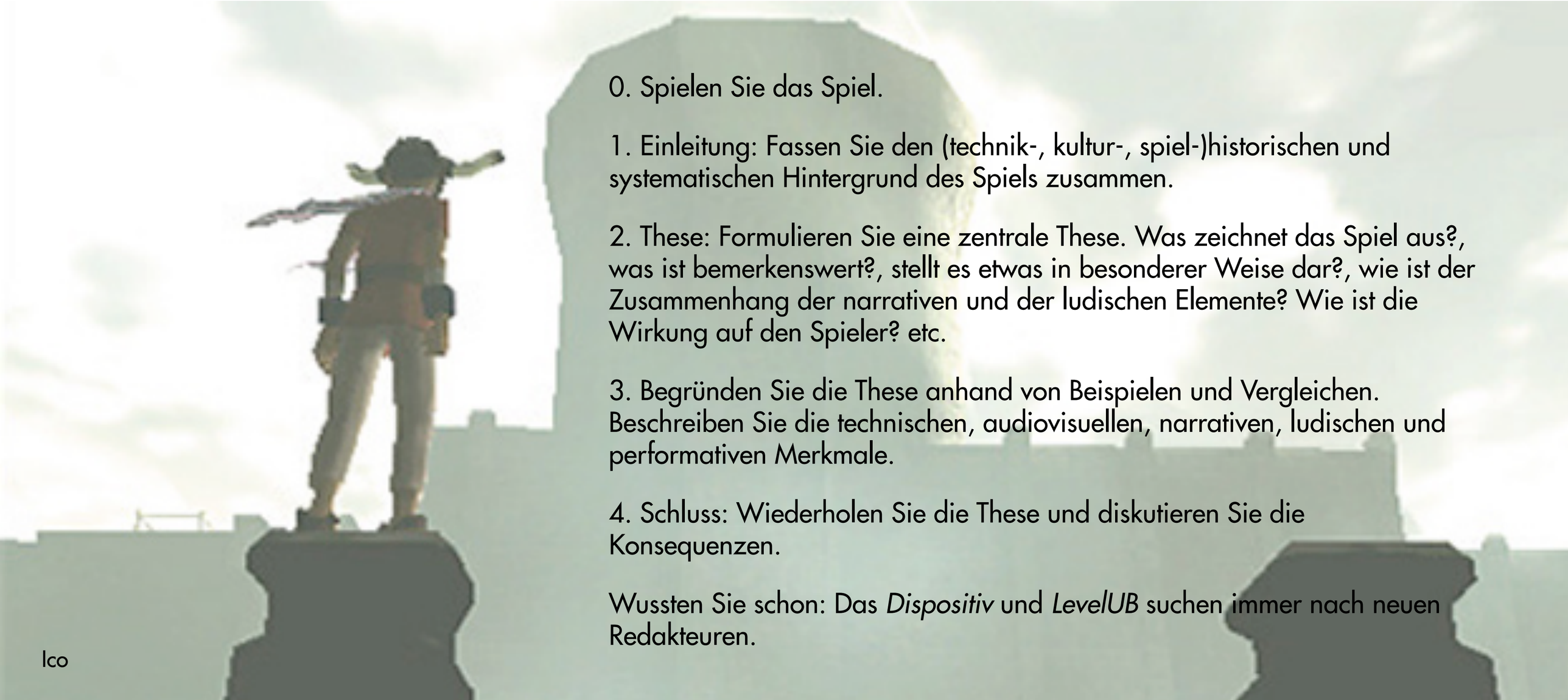
Benennen Sie Meilensteine der Computerspielgeschichte.

Ordnen Sie Spiele systematisch und historisch ein

Verstehen/Erklären Sie werkästhetische Begriffe.

Verwenden Sie werkästhetische Begriffe in der Analyse von Medieninhalten.

Spielanalyse



0. Spielen Sie das Spiel.

1. Einleitung: Fassen Sie den (technik-, kultur-, spiel-)historischen und systematischen Hintergrund des Spiels zusammen.

2. 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.

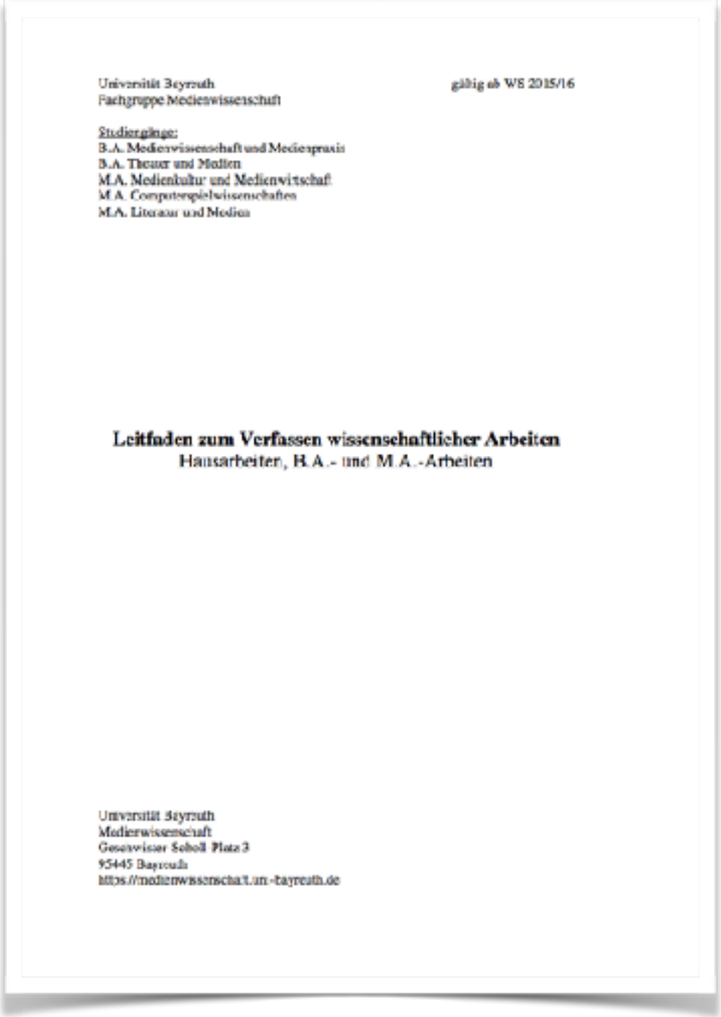
3. Begründen Sie die These anhand von Beispielen und Vergleichen. Beschreiben Sie die technischen, audiovisuellen, narrativen, ludischen und performativen Merkmale.

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

Wussten Sie schon: Das *Dispositiv* und *LevelUB* suchen immer nach neuen Redakteuren.

Ico

Leistungsnachweis



Universität Bayreuth
Fachgruppe Medienwissenschaft

gültig ab WS 2015/16

Studiengänge:
B.A. Medienwissenschaft und Medienpraxis
B.A. Theater und Medien
M.A. Medienkultur und Medienwirtschaft
M.A. Computerspielwissenschaften
M.A. Literatur und Medien

Leitfaden zum Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten
Hausarbeiten, B.A.- und M.A.-Arbeiten

Universität Bayreuth
Medienwissenschaft
Gesamtwissenschaftliches Zentrum
95445 Bayreuth
https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de

Analysieren Sie ein Spiel Ihrer Wahl nach dem genannten Schema in einer schriftlichen Hausarbeit. Umfang und Inhalt hängen davon ab, wieviele Leistungspunkte Sie erwerben möchten.

Nutzen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Quellen aber vermeiden Sie Plagiate.

Formulieren Sie die Darstellung kompakt und sachlich.

Weitere Details zu Umfang und Inhalt folgen im Laufe des Semesters.

Analyseebenen

Historische Analyse: Ordnen Sie das Spiel technik-, kultur- und spielhistorisch ein.

Systematische Analyse: Ordnen Sie das Spiel seinen Genres zu. Begründen Sie Einflüsse und Wirkungen. Diese Analyseebene bezieht sich auf die Vorlesung „Spielegeschichte“

Ästhetische Analyse: Beschreiben Sie die formästhetischen Merkmale unter Einsatz der in der Vorlesung angesprochenen Fachbegriffe.

Vorbereitung

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), Matthew Matosis, George Weidman (Super Bunnyhop), James Rolfe (Angry Video Game Nerd), Ben Croshaw (Zero Punctuation), Bobby the Tonge (Mr. BTongue), Clint Basinger (Lazy Game Reviews).

Quellen

http://en.wikipedia.org/wiki/Portal:Video_games
Die englischsprachige Wikipedia bietet teilweise sehr umfangreiche und gut recherchierte Informationen; allerdings ist wenig zu den kulturellen Kontexten verlinkt.

http://www.mobygames.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 Rock Paper Shotgun, Polygon, Kotaku, Destructoid 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 --