



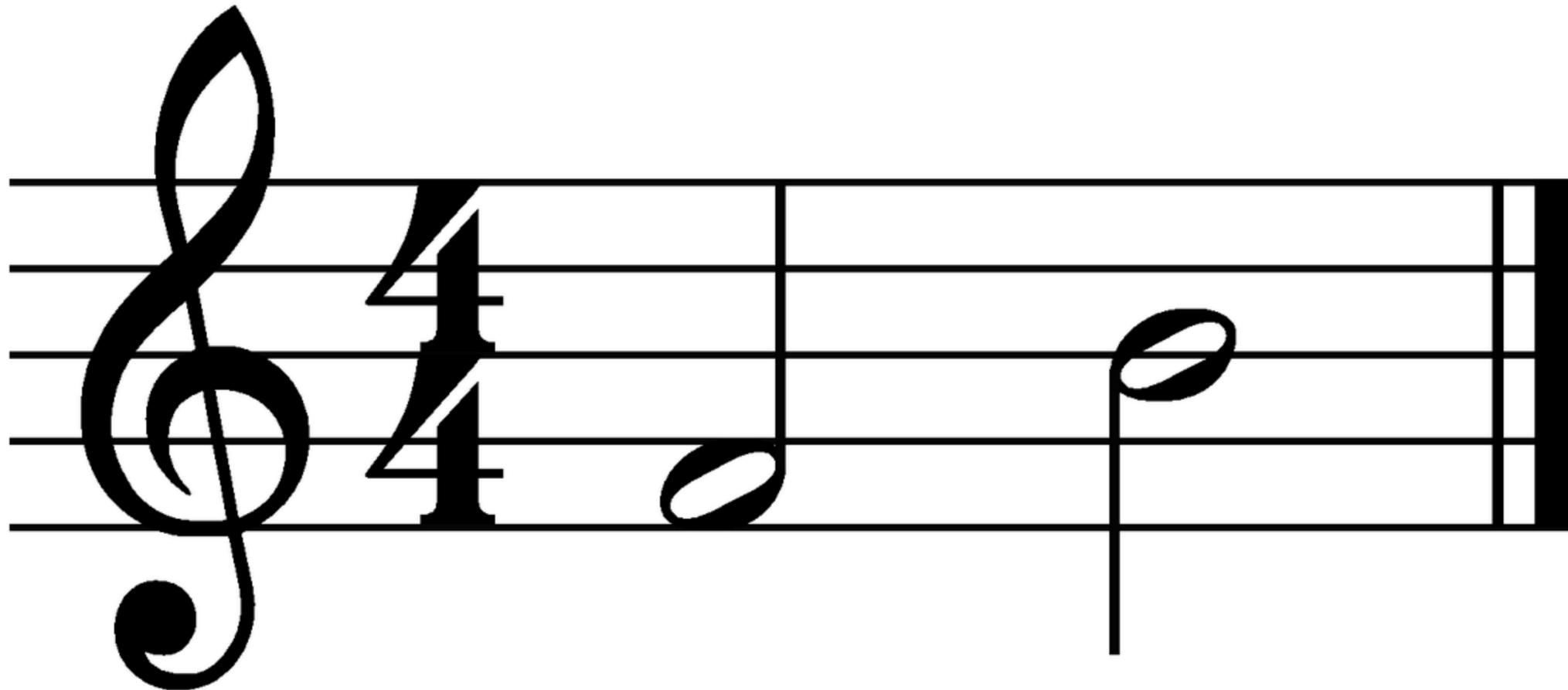
Fall Game Jam

17.-19. November 2017

Designprinzipien

Akustische Dissonanz

Dissonanz (von lateinisch: dis = „unterschiedlich, auseinander“ und sonare = „klingen“) bezeichnet in der Musik im Unterschied zur Konsonanz Intervalle und Akkorde, die in der traditionellen Musik als „auflösungsbedürftig“ empfunden werden.



Visual Dissonance

„Visual Dissonance is defined as a state of psychological tension caused when one experiences a disparity between what one expects to see and what one actually sees.“

Robert L. Solso: Cognition and the Visual Arts, S. 122



Yellow

Red

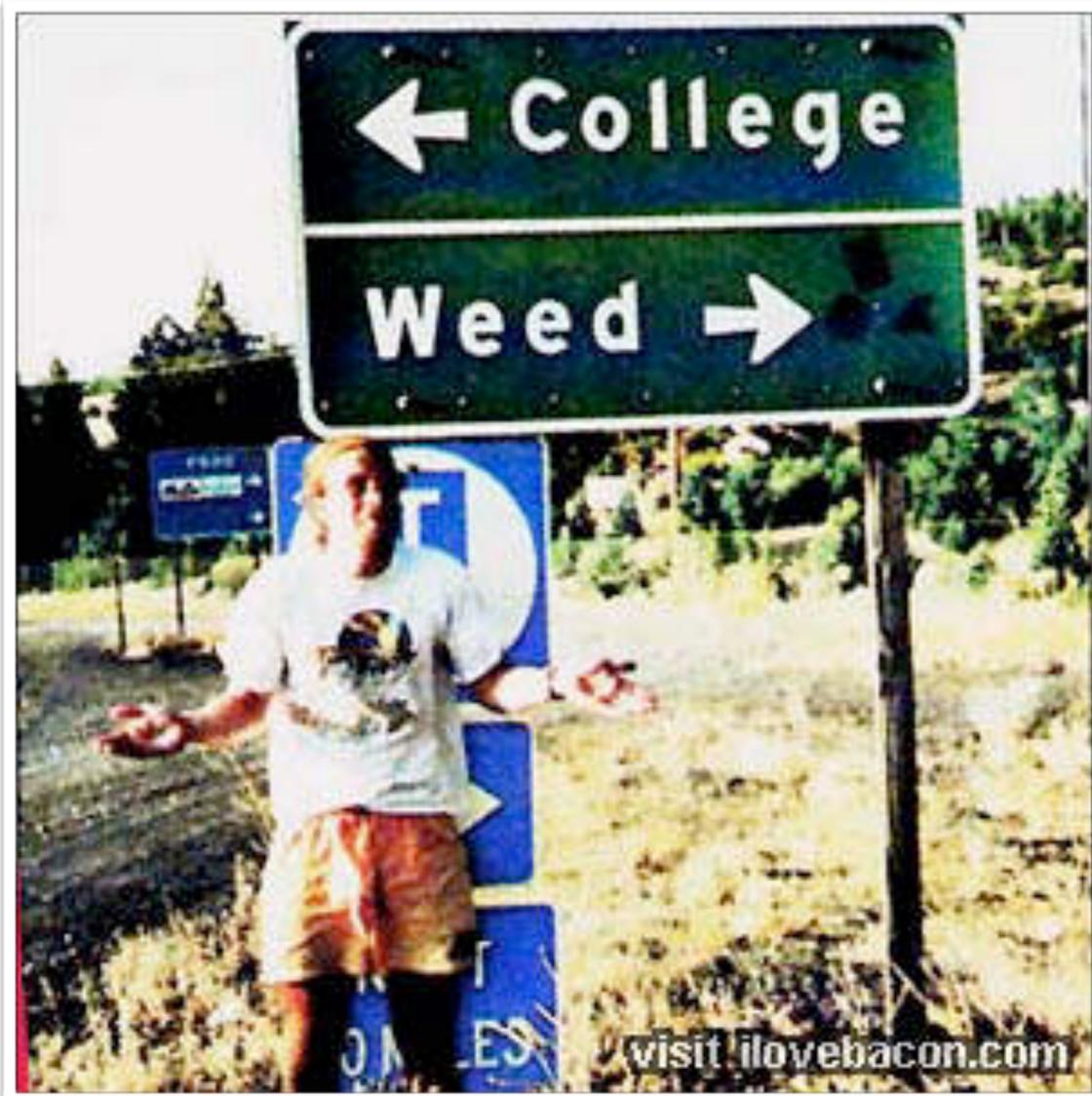
Blue

Purple

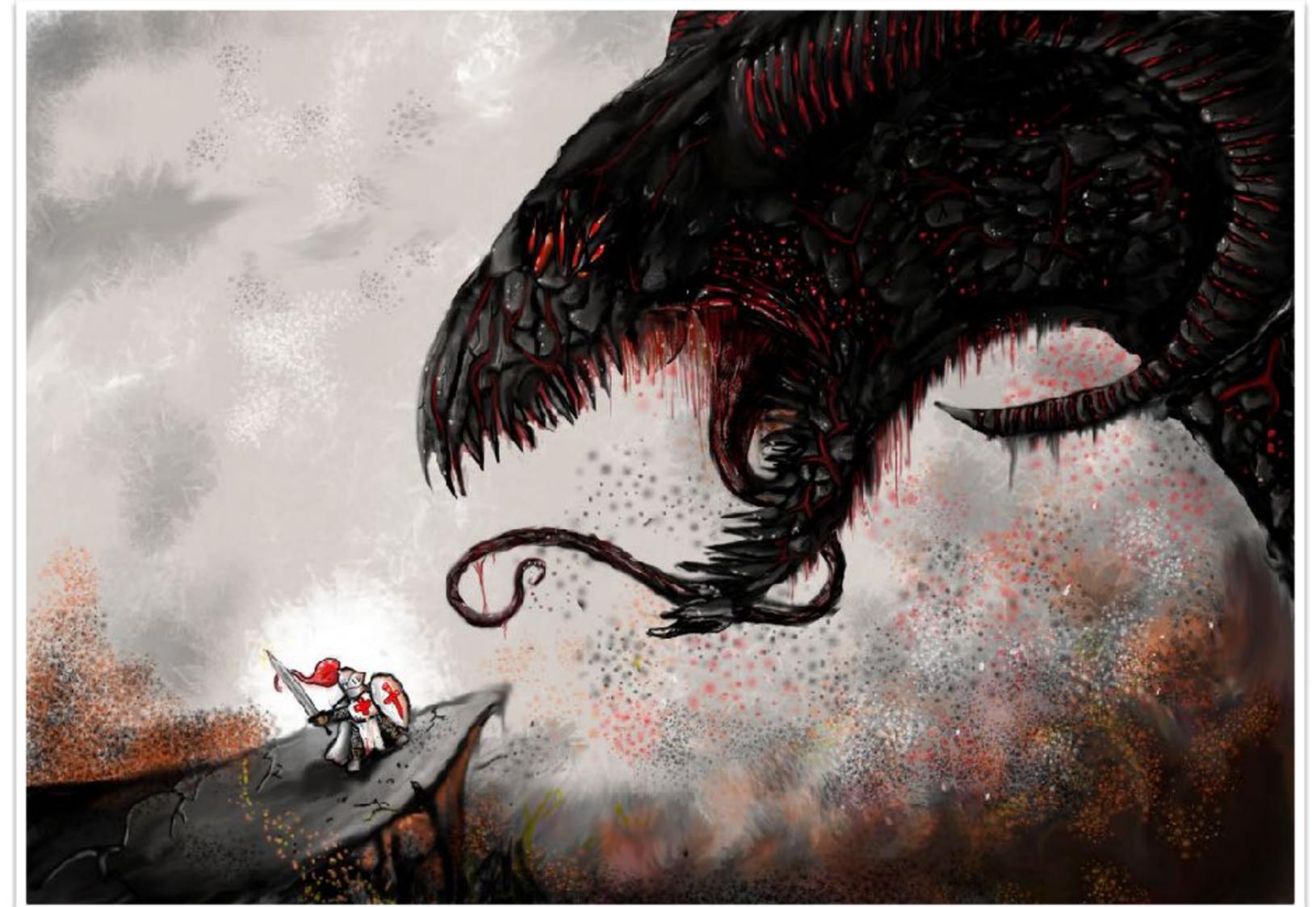
Orange

Green

Narrative Dissonanz: Konflikt

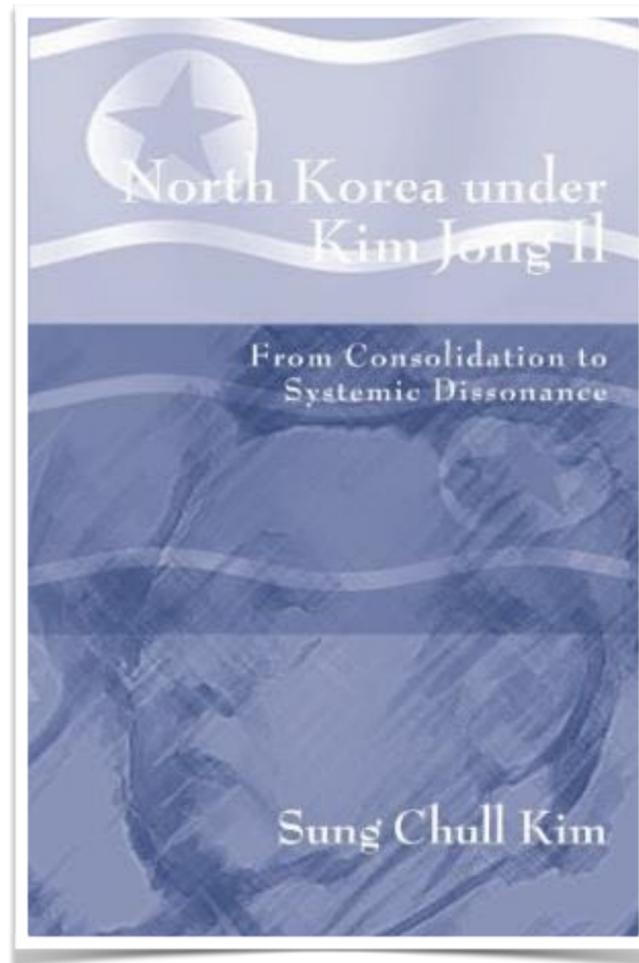


Innerer Konflikt



Äußerer Konflikt

Systemic Dissonance



„Systemic dissonance refers to an emergence of systemwide asymmetry or discrepancy between official and unofficial spheres, because of the dual operation of each subsystem. More importantly, systemic dissonance refers to a fluctuation affecting the original identity that has rendered the system distinctive externally and cohesive internally.“

Sung Chull Kim (2006): North Korea under Kim Jong Il. From Consolidation to Systemic Dissonance

Performative Dissonanz



„Ethnomethodologists explore background assumptions, the taken-for-granted ideas about the world that underlie our behavior. Most of these assumptions, or basic rules of social life, are unstated. We learn them as we learn our culture, and it is risky to violate them. Deeply embedded in our minds, they give us basic directions for living everyday life.“

<http://bit.ly/2hFsUbM>

Kognitive Dissonanz

Kognitive Dissonanz bezeichnet in der Sozialpsychologie einen als unangenehm empfundenen Gefühlszustand. Er entsteht dadurch, dass ein Mensch mehrere Kognitionen hat (Wahrnehmungen, Gedanken, Meinungen, Einstellungen, Wünsche oder Absichten), die nicht miteinander vereinbar sind.



Derartige Zustände werden als unangenehm empfunden und erzeugen innere Spannungen, die nach Überwindung drängen. Der Mensch befindet sich im Ungleichgewicht und ist bestrebt, wieder einen konsistenten Zustand – ein Gleichgewicht – zu erreichen.

Ludonarrative Dissonanz



NO GODS OR KINGS.
ONLY MAN.



Tomb Raider (2013)



Ludonarrative Dissonanzen

Bioshock

Bioshock Infinite

Duke Nukem 3D

FarCry 2

Gears of War 2

L.A. Noire

Mass Effect

Max Payne 3

The Last of Us

Tomb Raider

Uncharted

...

»Or any game where an NPC tells you you are the „chosen one/only hope/best there is“ and then refuses to give you equipment, training, or the Ultimate McGuffin until you prove yourself by killing 10,000 wolves in the forest *cough* zelda *cough* WoW *cough* every other rpg *cough*. You also have a problem if your game narrative is all about choice and free agency but you don't give them any choice or you give them a bipolar false choice. „You are totally free... to Slaughter the Innocent... or not.“«

Ludonarrative Dissonanz im Bildungssystem

(1) Die Schulen haben den in der Verfassung verankerten Bildungs- und Erziehungsauftrag zu verwirklichen. Sie sollen Wissen und Können vermitteln sowie Geist und Körper, Herz und Charakter bilden. Oberste Bildungsziele sind Ehrfurcht vor Gott, Achtung vor religiöser Überzeugung, vor der Würde des Menschen und vor der Gleichberechtigung von Männern und Frauen, Selbstbeherrschung, Verantwortungsgefühl und Verantwortungsfreudigkeit, Hilfsbereitschaft, Aufgeschlossenheit für alles Wahre, Gute und Schöne und Verantwortungsbewusstsein für Natur und Umwelt. Die Schülerinnen und Schüler sind im Geist der Demokratie, in der Liebe zur bayerischen Heimat und zum deutschen Volk und im Sinn der Völkerversöhnung zu erziehen.

Bayerisches Gesetz über das Erziehungs- und Unterrichtswesen, § 1.

Rahmenhandlung (Narrative Ziele)



Siegbedingungen

Dissonanz

„Dissonance is not, as I have pled the case before, unusual in different art forms, or even particularly controversial. There is no real expectation for all the pieces of a work to move completely in sync, particularly in narrative media, and if there were a great deal of artwork would lose the degree of conflict that makes it provocative and affecting. Dissonance, as far as the bulk of creative work is concerned, is not inherently a dirty word.“

Lana Polansky (2015): Coherence and Dissonance
<http://sufficientlyhuman.com/archives/1006>

Gameplay and Story Segregation

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

This occurs whenever there is inconsistency in how things work or behave between the gameplay and storyline sections of a video game

Dissonanz als ästhetische Kategorie



Gerhard Richter (1986): A B, Courbet

„Geht man davon aus, dass der Grund der Dinge ein sich selbst zerreiendes Chaos ist, dann handelt es sich bei einer Dissonanz, die nicht aufgelost wird (oder genauer: bei einem Werk, das davon absieht den trugerischen Schein ihrer Auflosung zu erwecken), nicht um etwas, das als hasslich zu verwerfen ist, sondern um eine Objektivierung des unvermeidlichen Scheiterns einer Synthese. [...]

Wenn in der radikalen Moderne aber kein verbindliches Regelwerk mehr existiert, das eine Form strukturieren konnte, und wenn hier der Glaube an das sthetische Subjekt oder die ewige Harmonie der Natur geschwunden ist, dann verliert die Dissonanz folglich ihren Bestimmungsgrund als verfemte oder als formtreibende Abweichung von Gegebenem. So gibt es in der neuen Musik, nach der berwindung der Tonalitat, nur noch Dissonanzen und damit gar keine mehr, da diese sich nur an ihrem Gegenbegriff, der Konsonanz, formiert.

Bezeichnet man nun solche Momente in der neueren Kunst, die sich den berkommenen Gesetzen des Harmonischen offensichtlich nicht mehr fugen, deshalb als hasslich-dissonant [...], dann halt man letztlich an dem obsoleten Mastab einer bergeordneten Harmonie fest und verkennt somit die stattgehabte Emanzipation der Kunst von solchen Ideen.“

Oliver Baron (2008): Dissonanz als sthetische Kategorie, S. 15 f.

Thema

Dissonanz

Modifier

Audio



Süß aber trivial: Cat Playing Piano

Rasch (♩ = ca. 192)

The image displays a page of musical notation for Arnold Schönberg's Suite for Piano, Op. 25. The score is written for piano and is in 2/2 time. It features complex rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes. The tempo is marked 'Rasch' (fast) with a quarter note equal to approximately 192 beats per minute. The score includes various dynamic markings such as *f* (forte), *sf* (sforzando), *p* (piano), *ff* (fortissimo), and *pp* (pianissimo). There are also performance instructions like '(ohne ritardando!)' and 'rit.' (ritardando). The score is divided into measures, with measure numbers 3, 5, 8, 10, and 11 clearly visible. The notation includes treble and bass clefs, a key signature of two flats, and various musical symbols like slurs, accents, and fermatas.

Sperrig aber virtuos: Arnold Schönberg,
Suite für Klavier op. 25,

Visuals: Kimokawaii

KIMOCCHI WARUI + KAWAII = KIMOKAWAII



クサマダラオオコビト



リトルハナガシラ



ナツノツマミ



カクレモモジリ



モクモドキオオコビト



ツチノコビト



ベニキノコビト



ワカイトキダケ



マツタケノフウミダケ



イヤシモドリバネ



セモグルメ



イケノモズクサ

Narration: Open End



Ludition: Dissonante Siegstrategie

GREETINGS PROFESSOR FALKEN

HELLO

A STRANGE GAME.

THE ONLY WINNING MOVE IS
NOT TO PLAY.

Plump: Performative Dissonanz

Performanz

Subtil: Controller-Filter

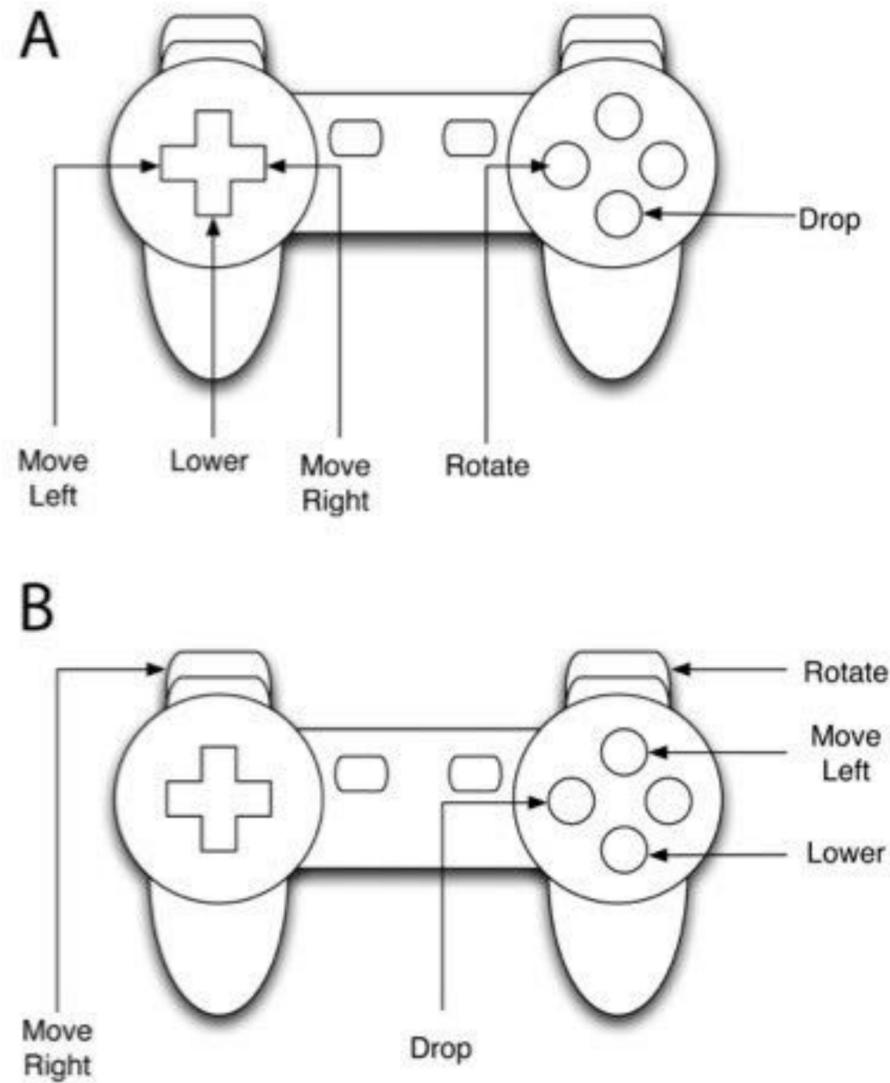
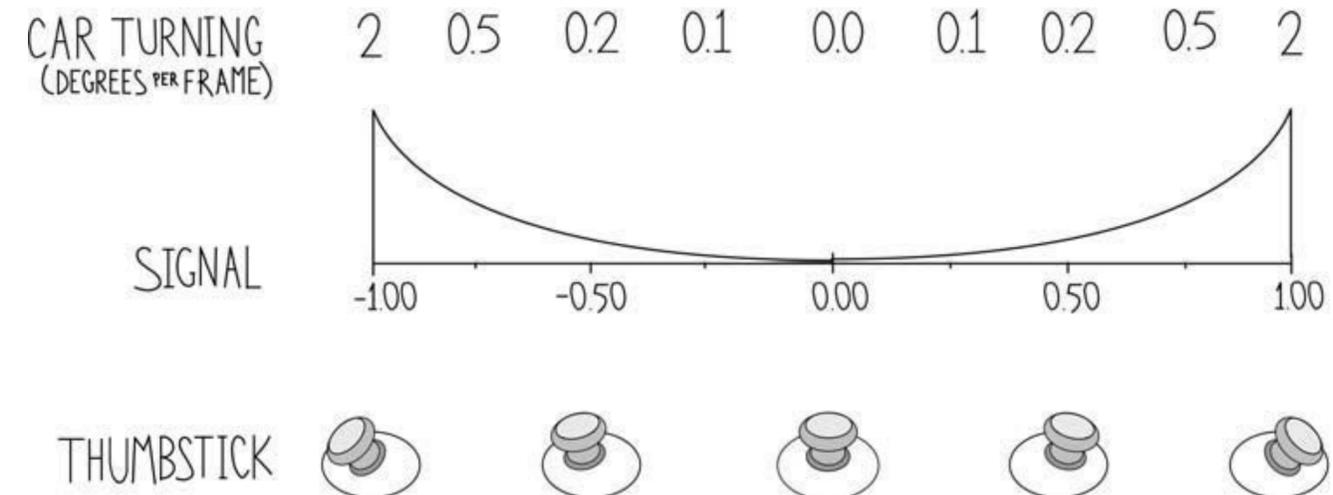
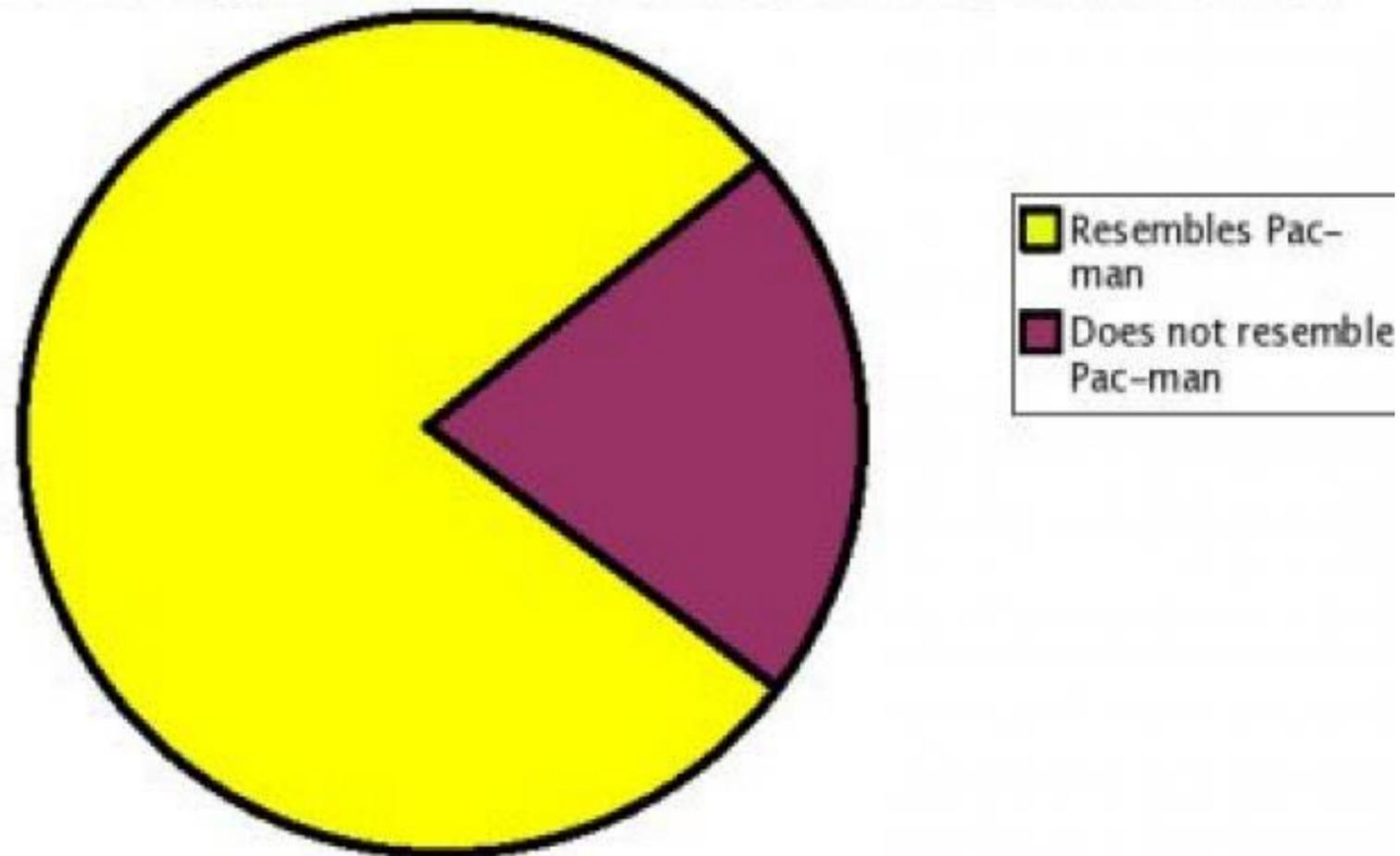


Figure 2. Simple (layout A) and complex (layout B) interfaces used in Studies 3 and 4.



Präsentation

Percentage of Chart Which Resembles Pac-man



Bereiten Sie sich rechtzeitig darauf vor, am Sonntag Ihr Spiel in **max. 10 Minuten** vorzustellen.

Dies kann von Ihrem eigenen Rechner oder auf dem Präsentationsrechner (Windows 10) erfolgen.

Exportieren Sie Ihr Spiel rechtzeitig.

Zeit



Beginn: 17:30 Uhr

Ende: In 48 Stunden

Viel Spaß!