



Computerspiele und Kunst

Was ist Kunst?



Barnett Newman: Who's Afraid of Red, Yellow and Blue IV, 1969/70

Subjektivismus

Kunst liegt im Auge des Betrachters

Alles ist Kunst



dtp young entertainment GmbH: Mein Reiterhof 3D: Rivalen im Sattel, 2012

Nichts ist Kunst

Können

„Kunst“ kommt von „Können“

SCRATCH

New Open Save Save As Share! Undo Language Extras Want Help?

FortuneCookie

Motion
Looks
Sound
Pen

Control
Sensing
Numbers
Variables



Scripts Costumes Sounds

mouse x
mouse y
mouse down?

key space pressed?

touching ?
touching color ?
color is over ?

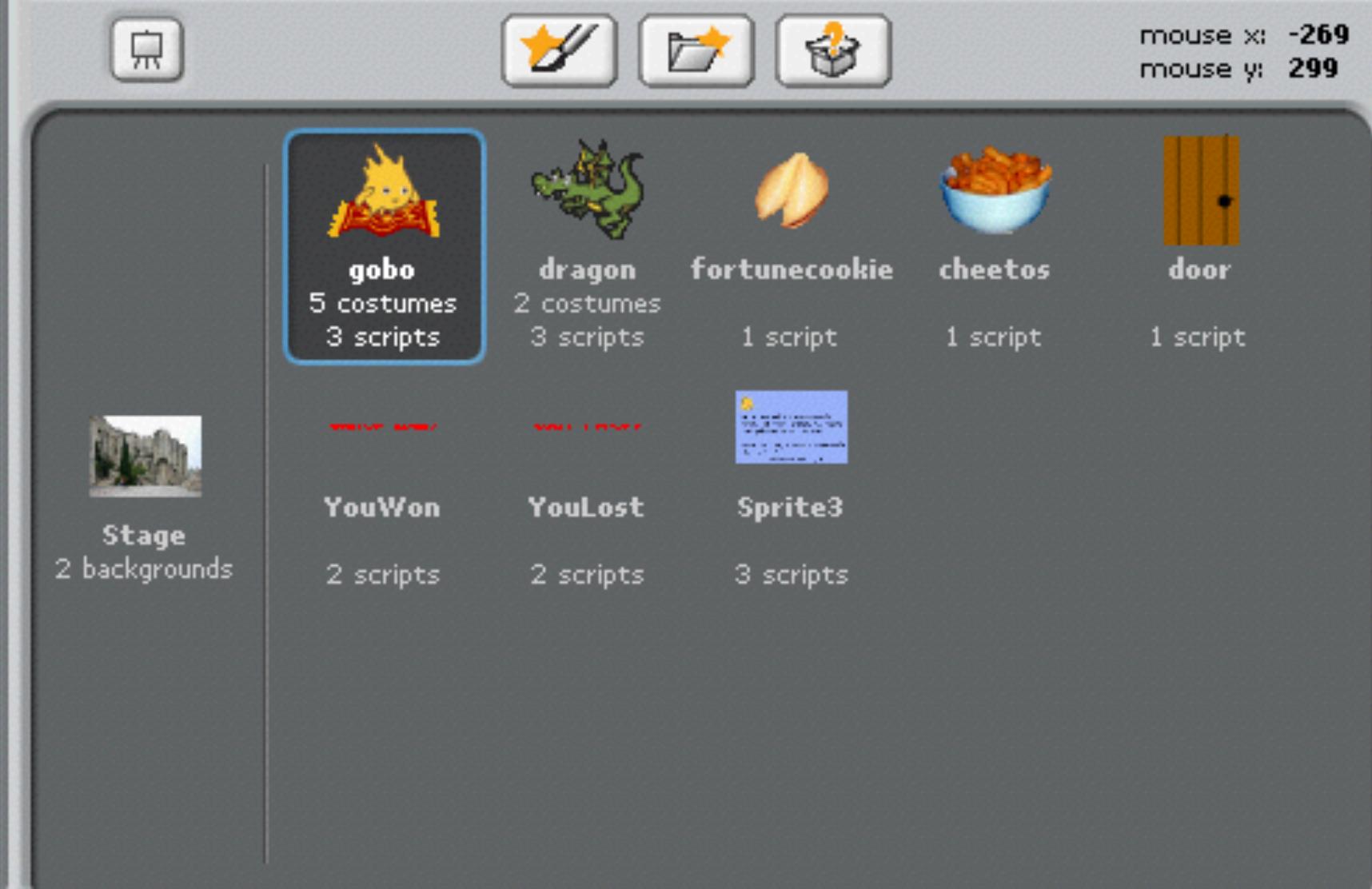
distance to

reset timer

timer

loudness
loud?

slider sensor value
sensor button pressed?



33



The player character Link has four hearts indicating full health.

Ranger
2B

99

15



34

Traditioneller Essentialismus

Was *ist* ein Kunstwerk?



Marcel Duchamp: Fountain, 1917

Spiele als Kunst?

“Video games can never be art.” – Roger Ebert (2005)



I did indeed consider video games inherently inferior to film and literature. There is a structural reason for that: Video games by their nature require player choices, which is the opposite of the strategy of serious film and literature, which requires **authorial control**.

I am prepared to believe that video games can be elegant, subtle, sophisticated, challenging and visually wonderful. But I believe the nature of the medium prevents it from moving beyond craftsmanship to the stature of art. To my knowledge, no one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers. That a game can aspire to artistic importance as a visual experience, I accept. But for most gamers, video games represent a loss of those precious hours we have available to make ourselves more cultured, civilized and empathetic.

Funktionalismus

Welche *Funktionen* hat Kunst?

Funktionen der Kunst im Mittelalter



Auftragswerke für Klerus und Adel

Romantischer Kunstbegriff



Kunst ist frei

Kunst befreit den Menschen

Künstler sind ihrer Zeit voraus

Kunstgeschichte ist Fortschritt

Kunst



Bildersäle werden betrachtet als Jahrmärkte, wo man neue Waren im Vorübergehen
beurteilt, lobt und verachtet, und es sollten Tempel sein, wo man in stiller und
schweigender Demut und in herzerhebender Einsamkeit die grossen Künstler als die
höchsten unter den Irdischen bewundern und mit der langen, unverwandten Betrachtung
ihrer Werke in dem Sonnenglanze der entzückenden Gedanken und Empfindungen sich
erwärmten möchte.

W. H. Wackenroder, 1797

Ebert: Videospiele und Kunst II

http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html

I thought about those works of Art that had moved me most deeply. I found most of them had one thing in common: Through them I was able to learn more about the experiences, thoughts and feelings of other people. My empathy was engaged. I could use such lessons to apply to myself and my relationships with others. They could instruct me about life, love, disease and death, principles and morality, humor and tragedy. They might make my life more deep, full and rewarding.

My error in the first place was to think I could make a convincing argument on purely theoretical grounds. What I was saying is that video games could not *in principle* be Art. That was a foolish position to take, particularly as it seemed to apply to the entire unseen future of games. This was pointed out to me maybe hundreds of times. How could I disagree? It is quite possible a game could someday be great Art.

I had to be prepared to agree that gamers can have an experience that, for them, is Art. I don't know what they can learn about another human being that way, no matter how much they learn about Human Nature. I don't know if they can be inspired to transcend themselves. Perhaps they can. How can I say? I may be wrong. but if I'm not willing to play a video game to find that out, I should say so. I have books to read and movies to see. I was a fool for mentioning video games in the first place.



ThatGameCompany: Journey, 2010



How Tomb Raider Saved My Life In One Way Or Another



Clustertheorie

Kunst weist eine Teilmenge eines Katalogs von Eigenschaften auf.



Foto: deadendthrills.com

DICE: Mirror's Edge, 2008

Intentionalismus

Kunst gründet in der *Absicht* des Künstlers

Ausdruckswillen



Alles kann Kunst sein, aber nicht alles ist Kunst.

Laut Arthur C. Danto ist Kunst immer über-etwas
(aboutness)

Brillo-Topfreiniger sind nicht über etwas.

Warhols »Brillo Boxes« (1964) sind über die
Welt, in der wir leben. (Martin Damus)

Mit andern Worten: Nicht das Werk ist entscheidend,
sondern dessen Konzeption, Präsentation und Interpretation.

Kunst und Unterhaltung

Unterhaltung formuliert – so läßt sich vielleicht pointiert
sagen – Sinn, dessen Bedeutung fraglich bleibt,
während im Kunsterlebnis etwas fraglos Bedeutendes
rezipiert wird, dessen Sinn fragwürdig bleibt.

Hans-Otto Hügel



Escape from Woomera
2003-2004

Historizismus

Kunst hat Bezug zur Kunstgeschichte

Gerhard Mantz





Institutionstheorie

Kunst ist, was der Kunstbetrieb dazu erklärt

MoMa Collection

http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters



Pac-Man



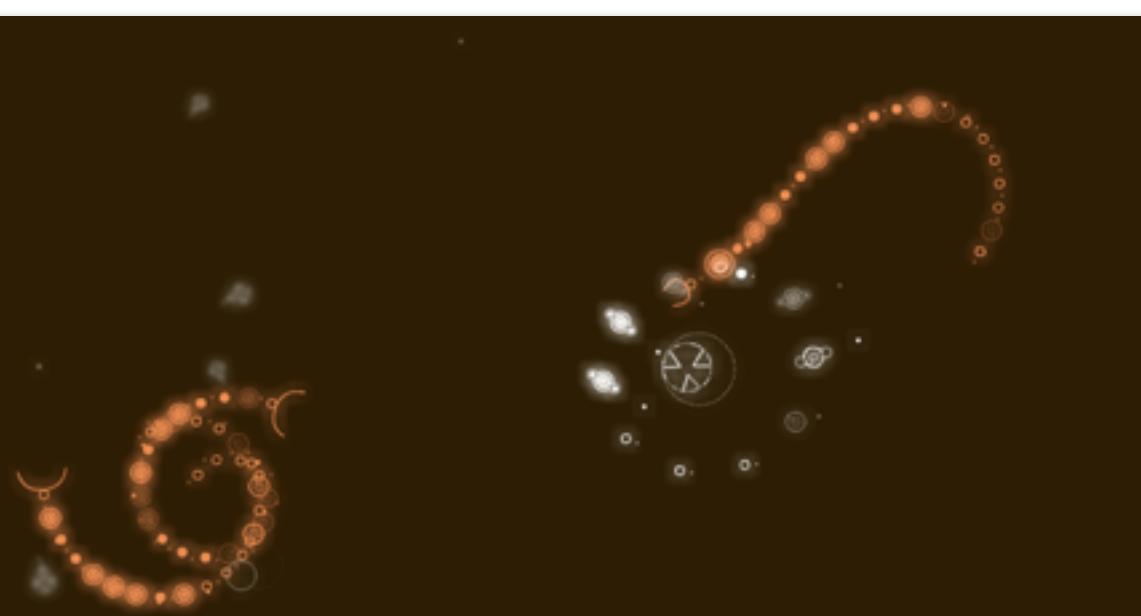
Portal



Eve Online



Dwarf Fortress



Flow



Tetris



Myst

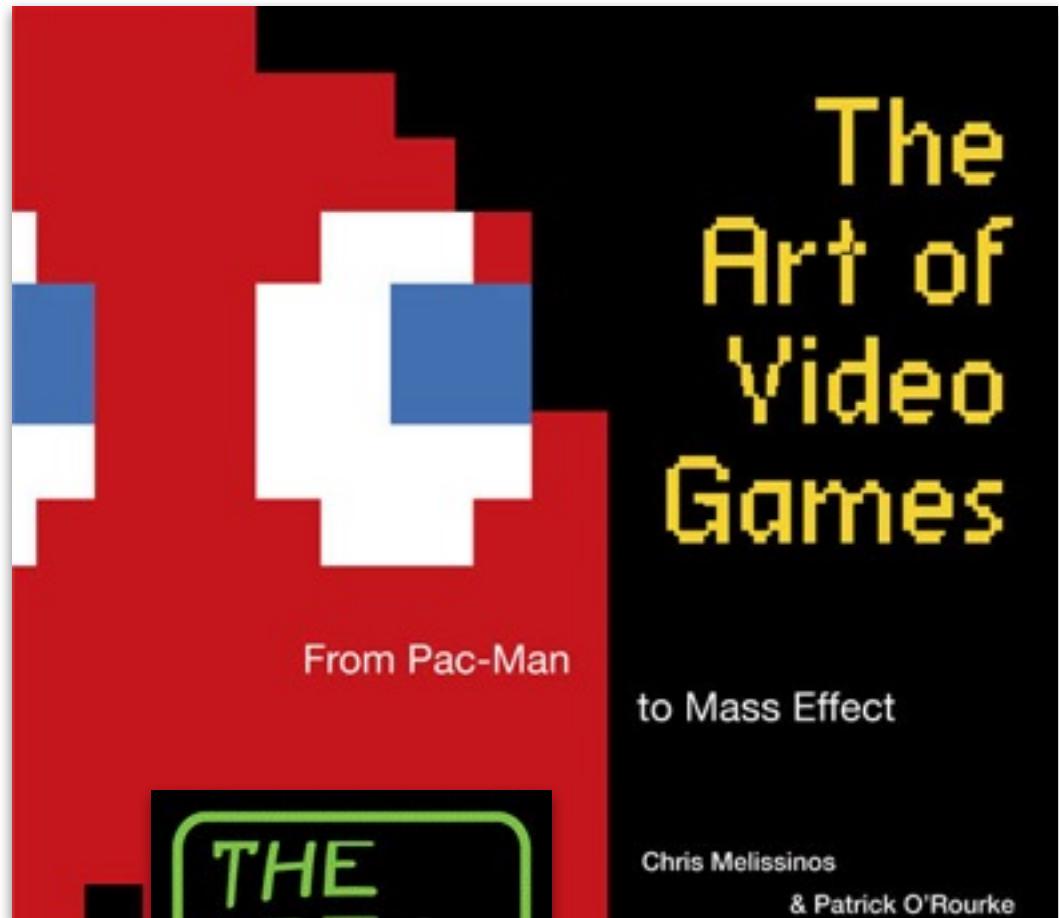


Sim City 2000



Canabalt

The Art of Video Games



Advances in Mechanics



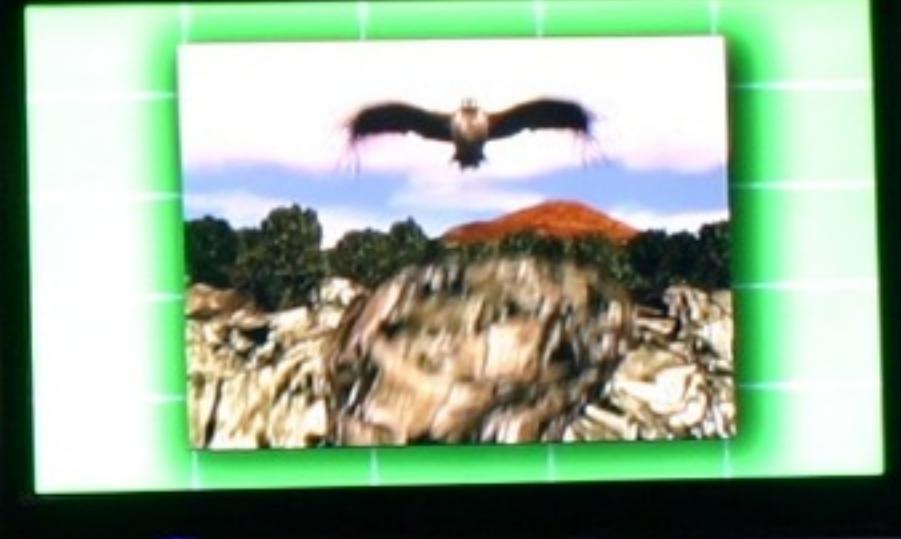
Era 1: Start



Era 2: 8-Bit



Era 3: Bitwars



Era 4: Transition

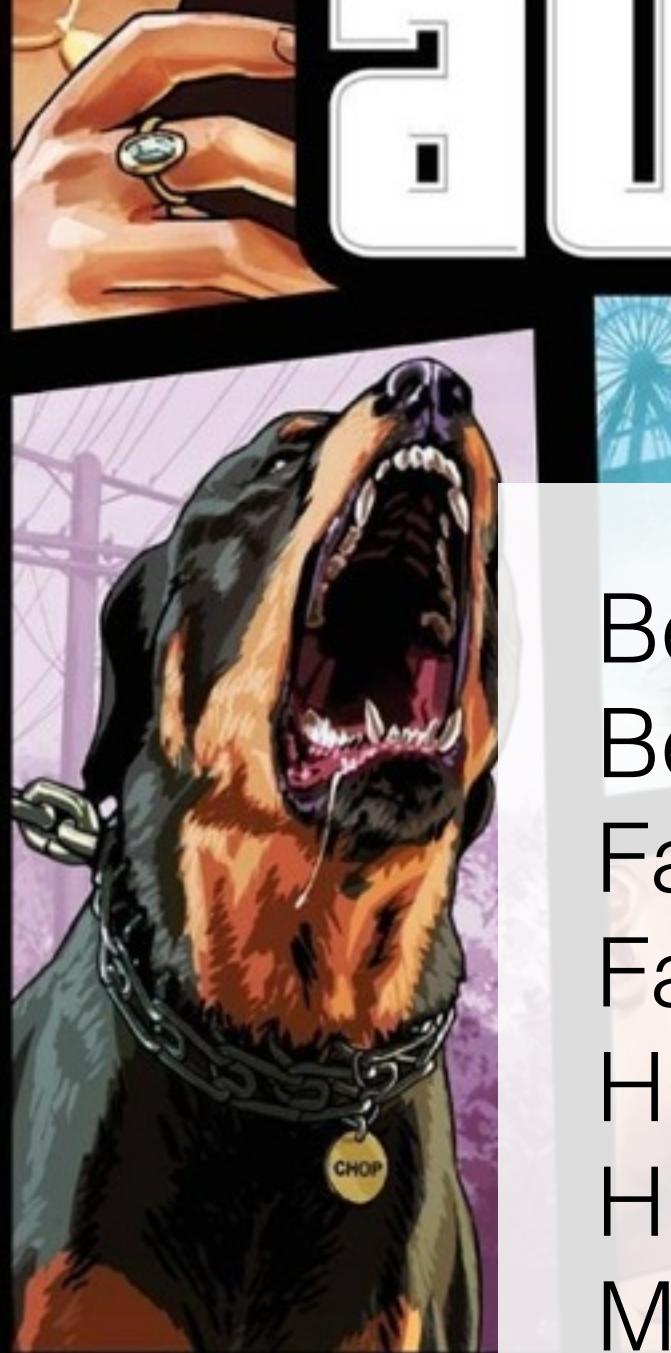


Era 5: Next Generation

Scan the code
for more info

Ökonomische Theorie

Kunst ist, was auf dem Kunstmarkt hohe Preise erzielt.



grand theft auto V

FIVE

Best-selling action-adventure videogame in 24 hours
Best-selling videogame in 24 hours
Fastest entertainment property to gross \$1 billion
Fastest videogame to gross \$1 billion
Highest grossing videogame in 24 hours
Highest revenue generated by an entertainment product in 24 hours
Most viewed trailer for an action-adventure videogame

Kulturgüter

»Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele.«
Olaf Zimmermann, Deutscher Kulturrat, 2007

<http://www.kulturrat.de/text.php?rubrik=72>



Das Schwarze Auge
Drakensang

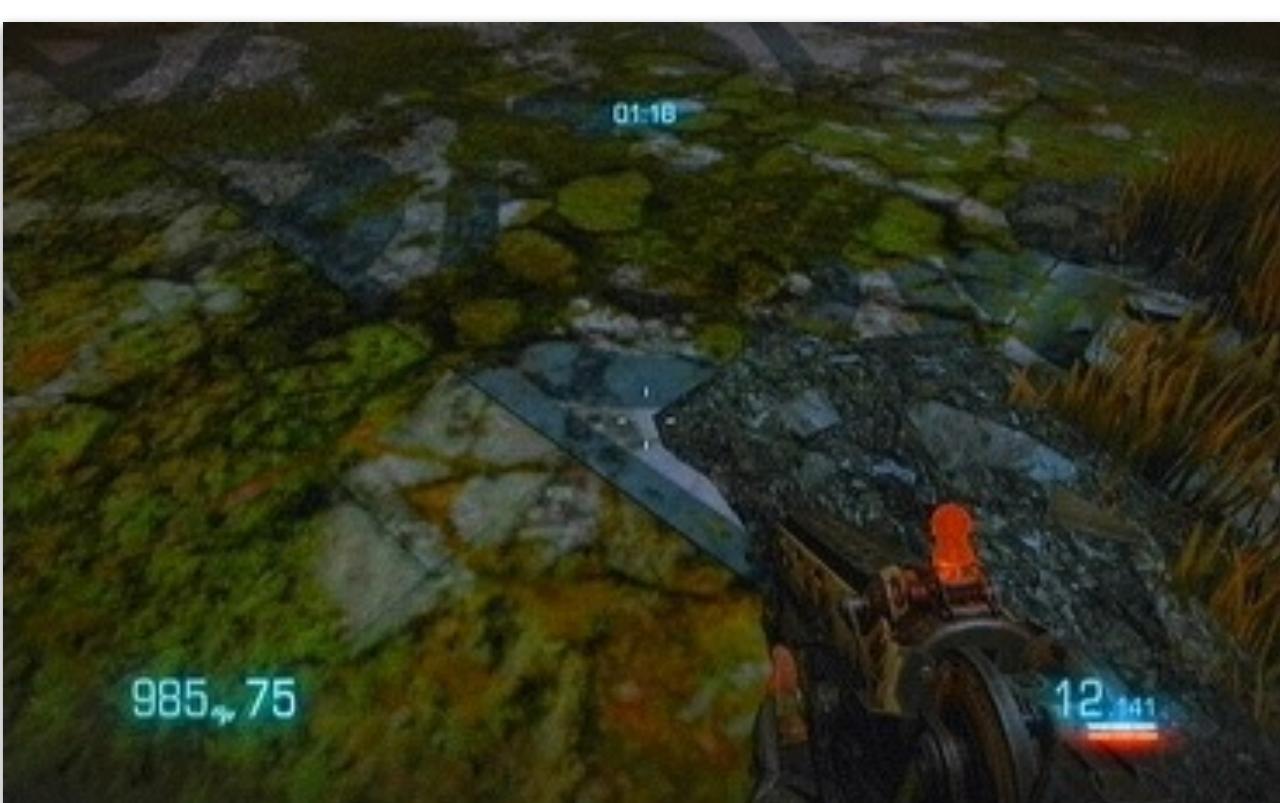
Deutscher Computerspielpreis
2009

Kunst- vorbehalt



Jake & Dinos Chapman: Hell, 2000

Kunstfreiheit vs. Zensur



Bulletstorm (2011) Original

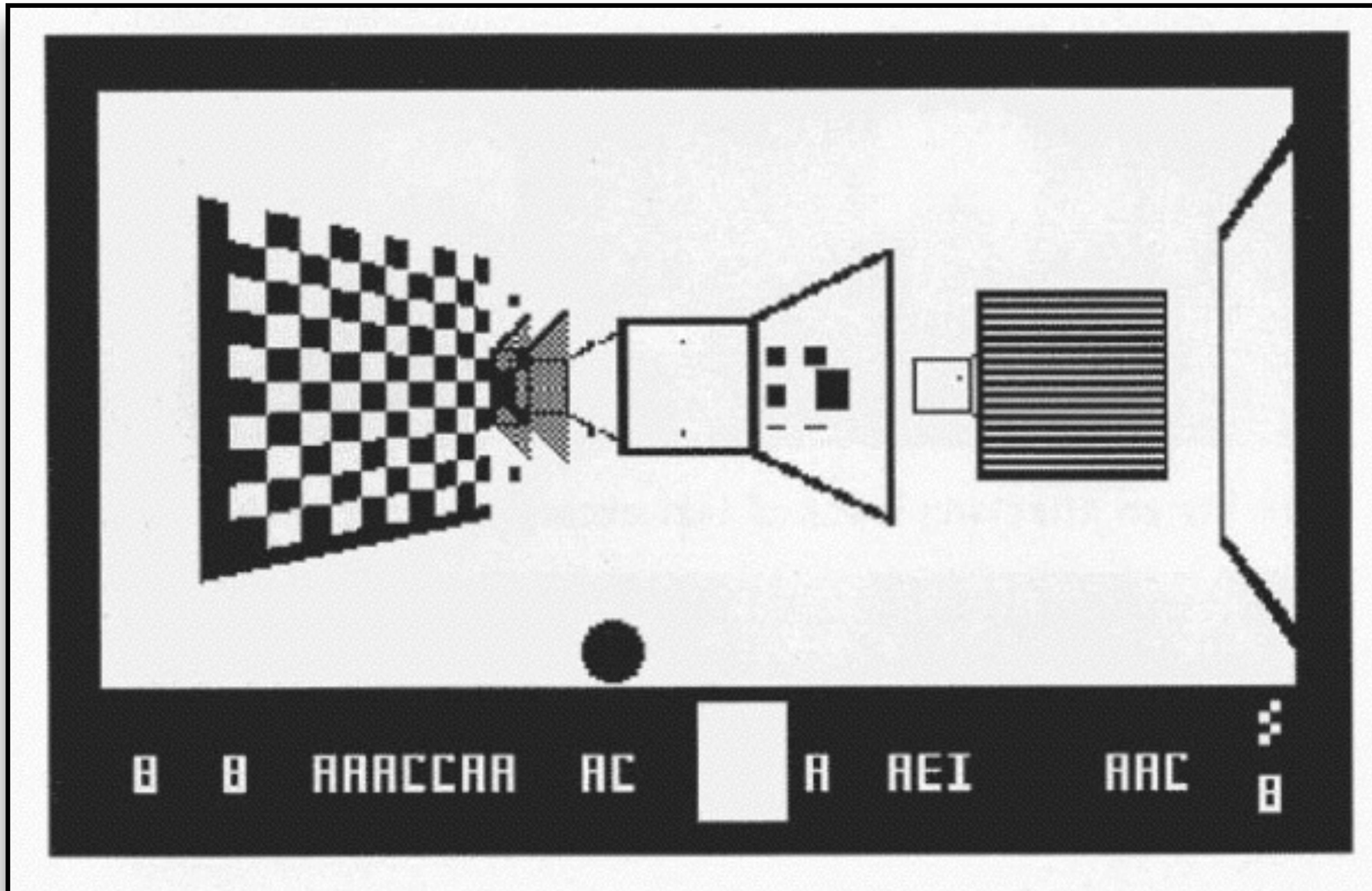
Deutsche Fassung, USK 18

Art Games



Kentucky Route Zero (2013)

Art Mods



JODI SOD

Not Games



Net Art

Naked on Pluto, 2012





Jason Rohrer



Jonathan Blow



Steve Gaynor

Artist

Games



Brenda Romero



Jane McGonnigal



Deirdra Kiai