

Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

01 – Einführung

Prof. Dr. Jochen Koubek



Was erwartet Sie dieses Semester?

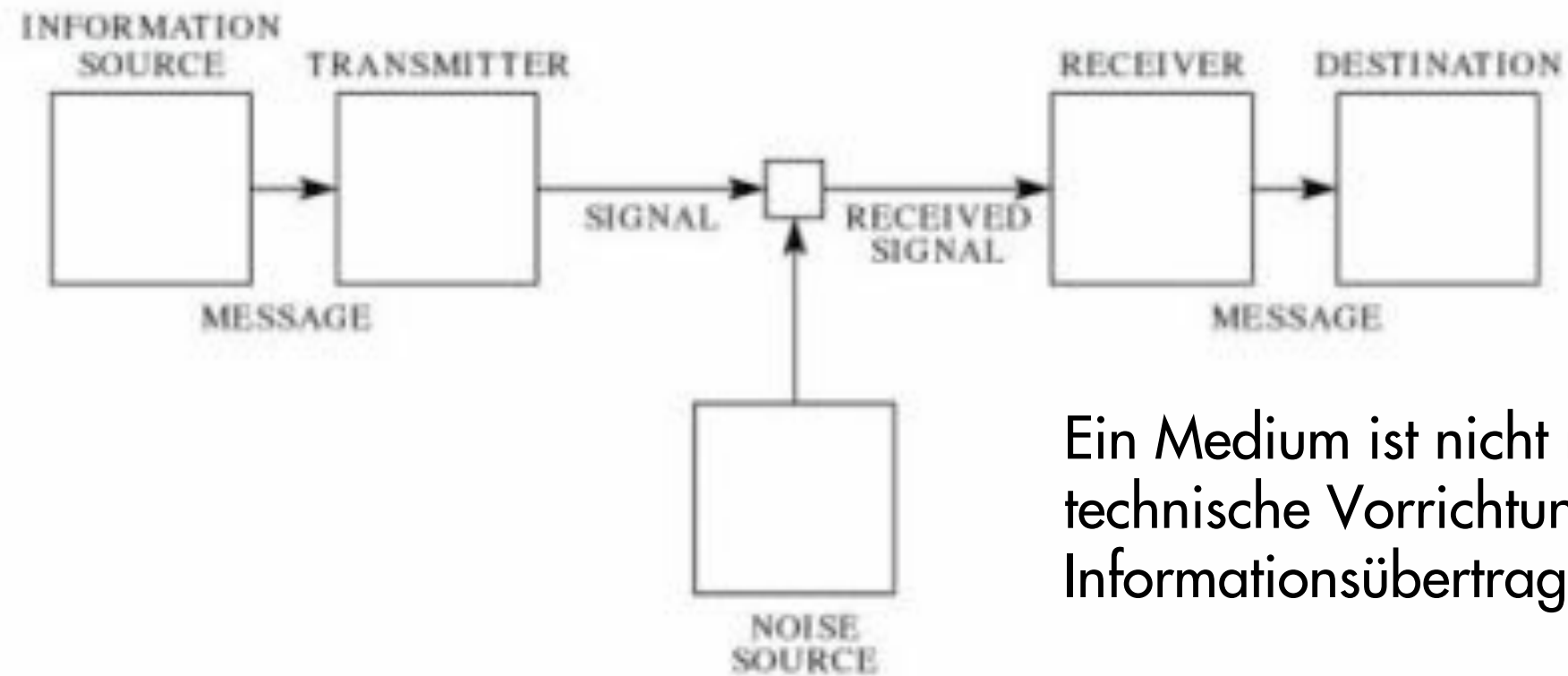
Geschichte und Ästhetik digitaler Medien



Medium

Rekapitulation des Wintersemesters: Was ist ein Medium?

Vermittelt zwischen Sender und Empfänger, mit wechselnden Rollen



Ein Medium ist nicht nur eine technische Vorrichtung der Informationsübertragung

Fig. 1—Schematic diagram of a general communication system.

Medium

Gesellschaftliches Dispositiv zur

...Produktion von Sinn und Bedeutung

... symbolhaften Welterschließung

Digitale Medien

Schwerpunkte in Bayreuth



Computerspiele



Animationsfilme



Netzmedien

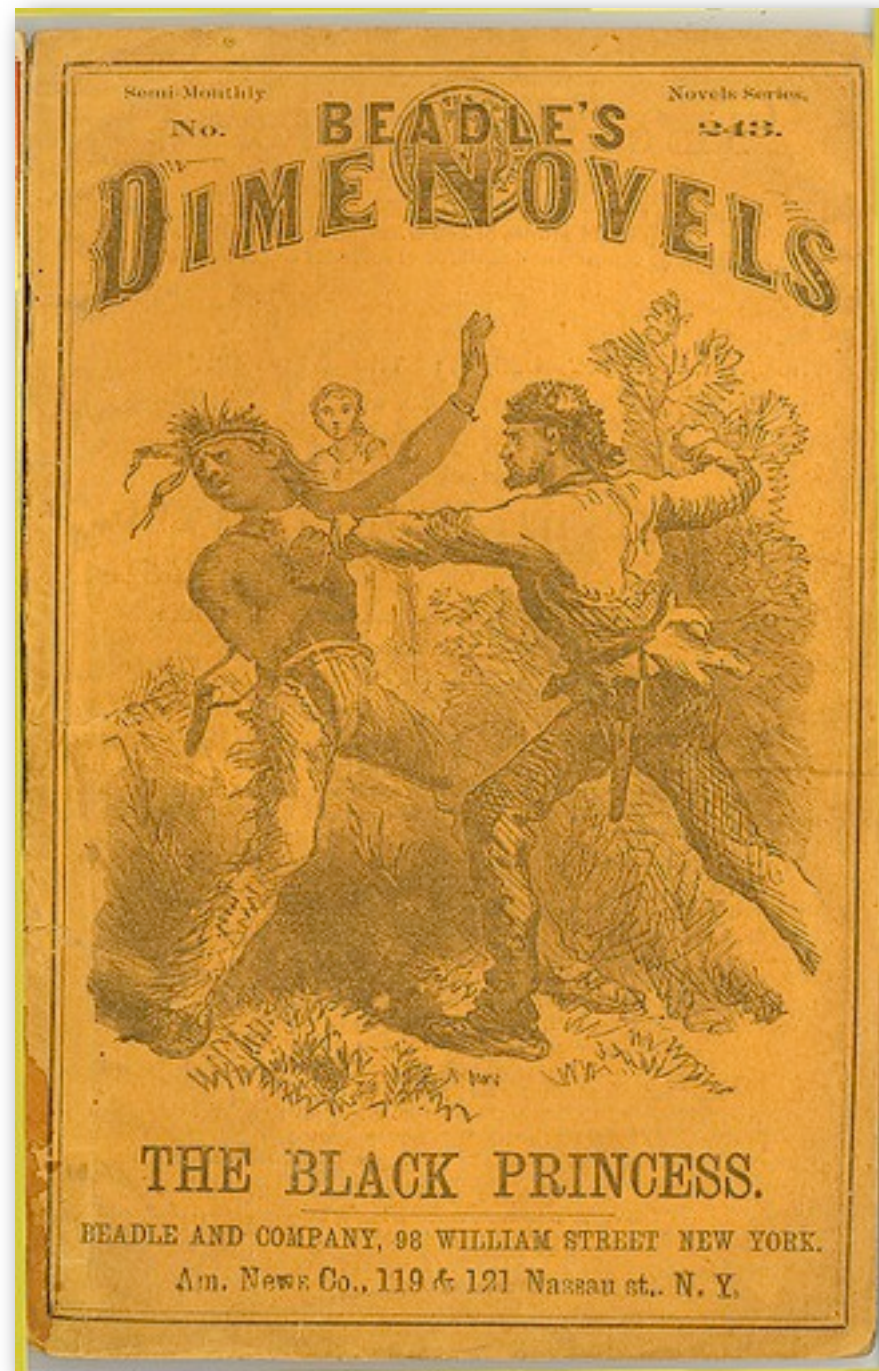
Geschichte digitaler Medien



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

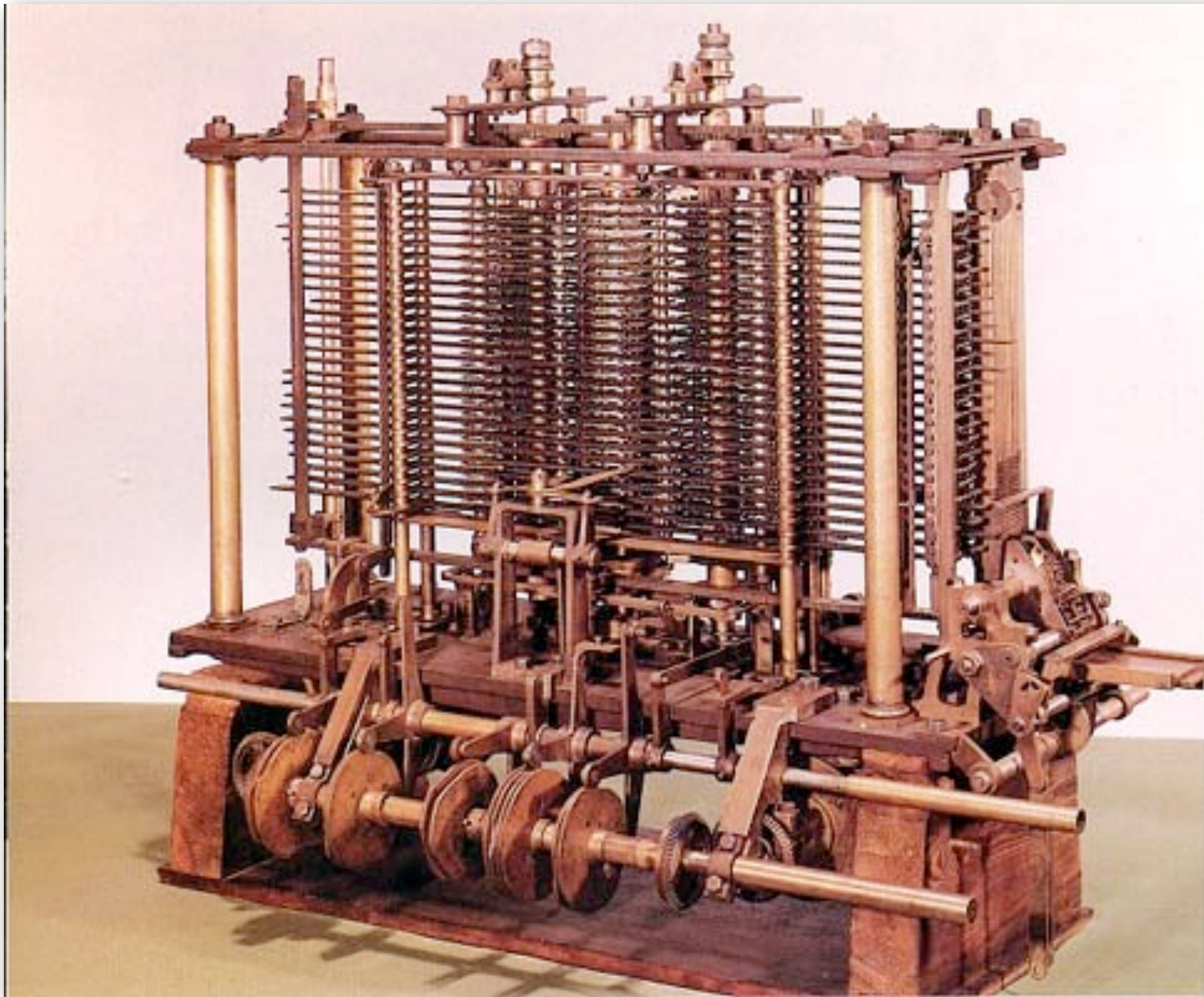
Kulturgeschichte
Mediengeschichte
Spielgeschichte

Kulturgegeschichte

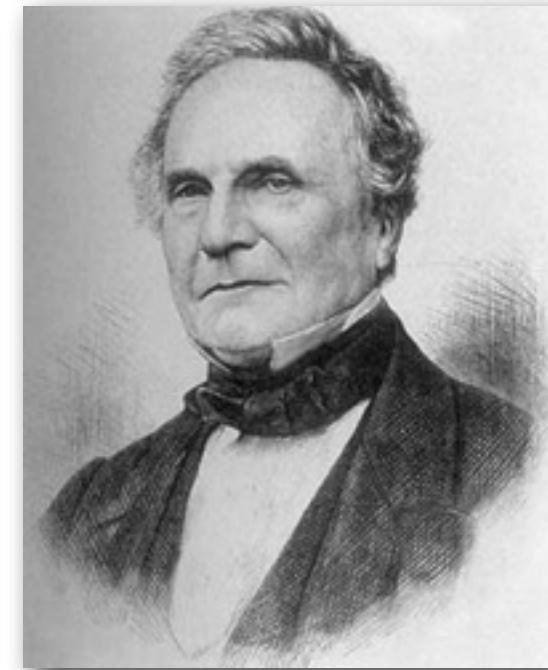


Abenteuer
Detektivgeschichten
Erotik
Krieg
Krimi
Fantasy
Horror
Liebe / Romantik
Science-Fiction
Science Fantasy
Sport
Western

Mediengeschichte



Analytical Engine (Fragment)

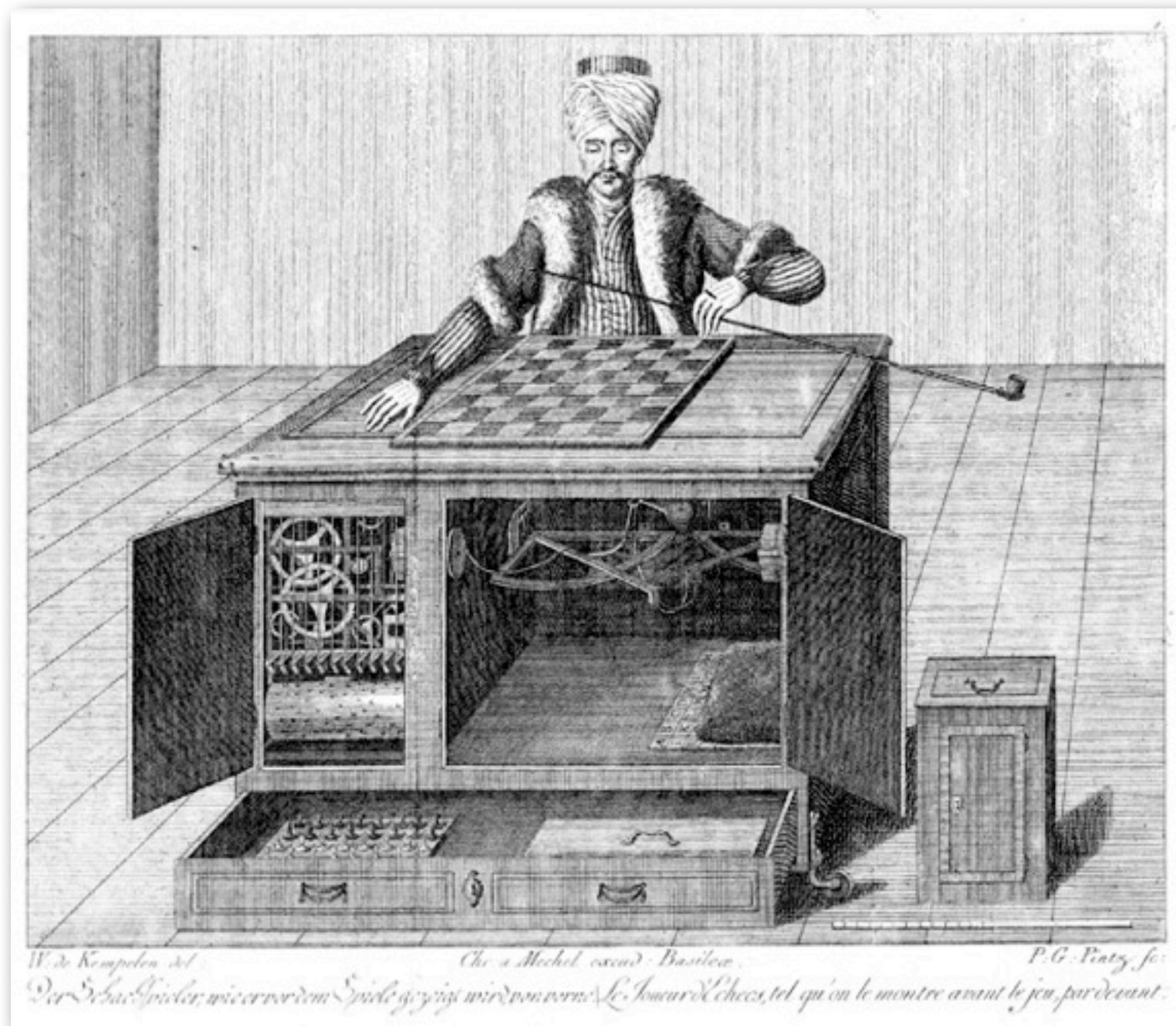


Charles Babbage (1792-1871)



Ada Lovelace (1815-1852)

Spielgeschichte



Wolfgang von Kempelen
Schachtürke
1769

Ästhetik digitaler Medien



Rekapitulation des Wintersemesters:
Was ist Ästhetik?

Das Schöne

Wie etwas aussieht und
welche Wirkung es hat

Was man ausdrücken möchte

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)

Urheber-/ Produktionsästhetik

Wie (unter welchen Bedingungen) wurde das Werk gestaltet?

Wie war die Intention des Urhebers zu verstehen?

Werk-/ Formästhetik

Wie ist das Werk komponiert?

Wirk-/ Rezeptionsästhetik

Wie wirkt das Werk auf den Betrachter?

Entstehungsanalyse (Produktionsästhetik)

Titel, Urheber

Entstehungsjahr und -ort

Größe, Material


Fundstelle, Ort, Besitzer

Zielgruppe

Distributionsformen



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

Wirkungsanalyse (Rezeptionsästhetik)



als Methoden bieten
sich Semiotik,
Phänomenologie oder
Cultural Studies an.

Allerdings nicht in
diesem Semester

Das Fernziel: Spielanalyse



0. Spielen Sie das Spiel.

1. Analysieren Sie die ästhetischen, narrativen und ludischen Merkmale.

2. Einleitung: Fassen Sie den 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.

Murmelgruppe



Sprechen Sie mit Ihrem Nachbarn über ein Spiel, das Sie gerne gespielt haben und über eines, das Ihnen nicht gefallen hat. Begründen Sie Ihre Auswahl.

Vorlesungsziele

Am Ende der Vorlesung

Benennen Sie Meilensteine der Computerspielgeschichte.

Beschreiben Sie größere spielhistorische Zusammenhänge.

Bewerten Sie die historische Bedeutung von Spielentwicklungen.

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 ein und analysieren Sie den gezeigten Spielausschnitt unter zwei der in der Vorlesung behandelten medienästhetischen Gesichtspunkten. 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.mobymgames.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.

Fullerton: Game Design Workshop, 2. Aufl.