

# Geschichte und Ästhetik von Film, Fernsehen und Neuen Medien II

1960-1972

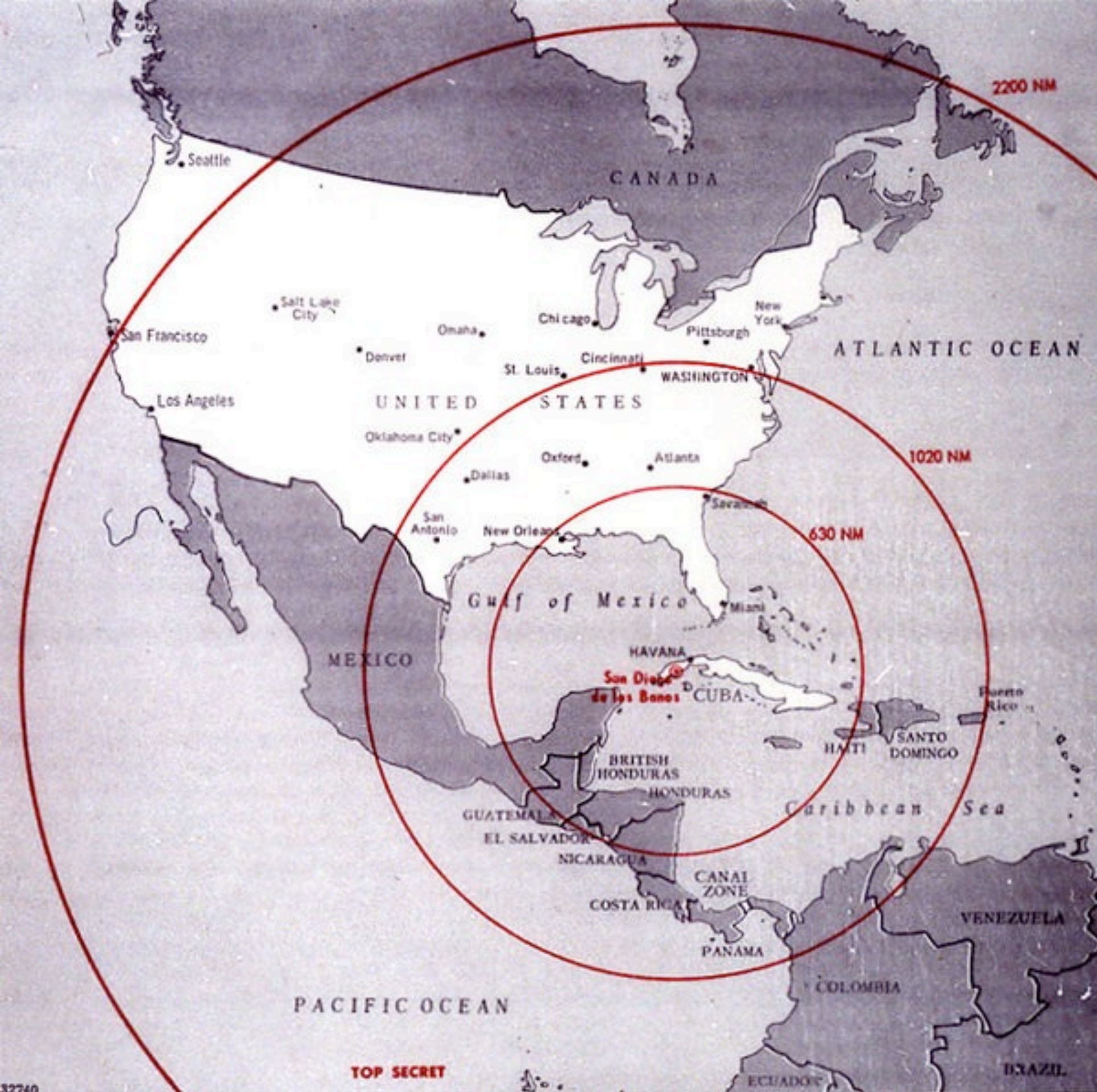
Prof. Dr. Jochen Koubek



Zeitgeschichtlicher Kontext

Vietnamkrieg, 1957-1975





# Kubakrise 1962

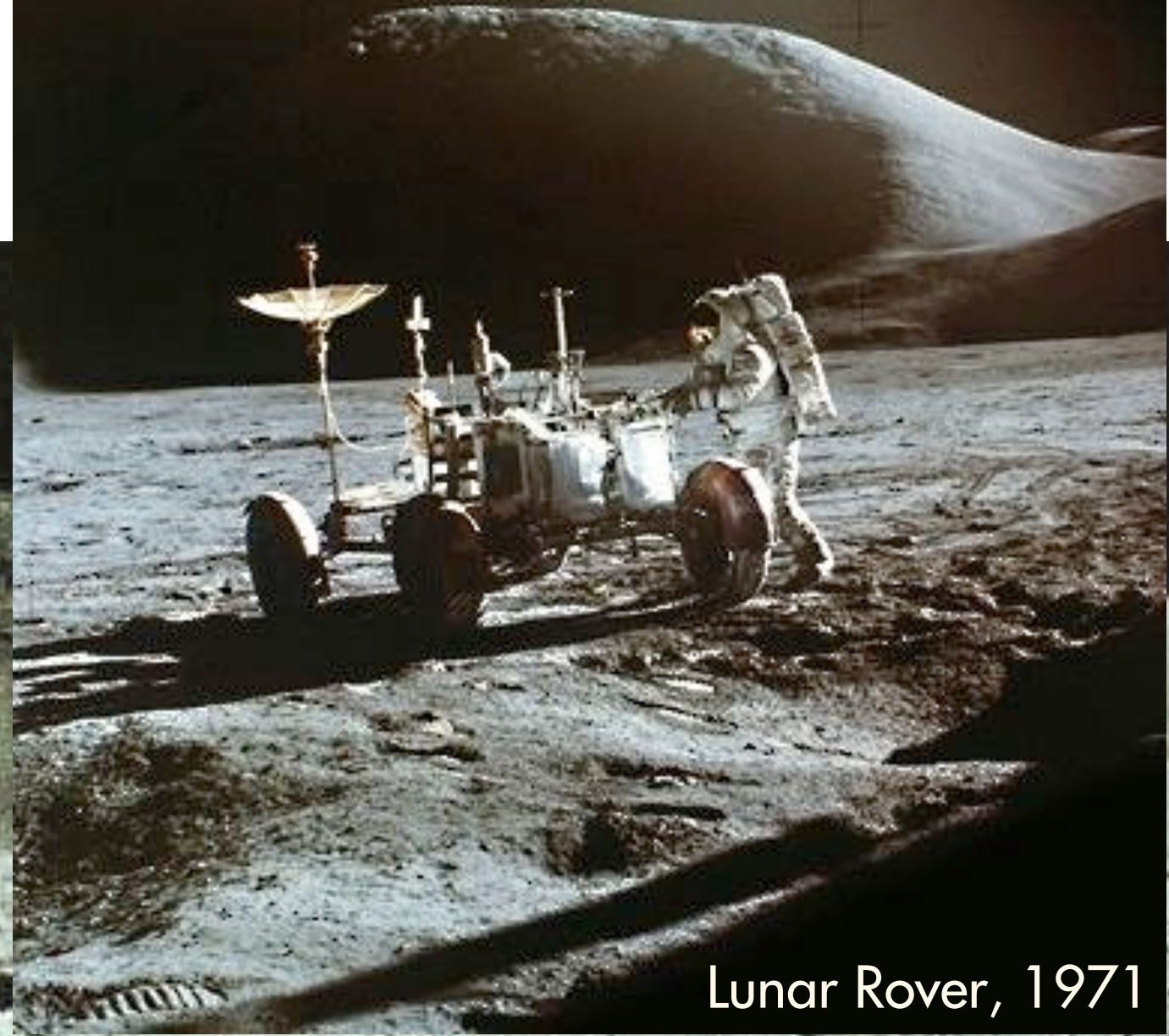


# Summer of Love

1967-1969

# Mondlandung

Apollo 11, 1969

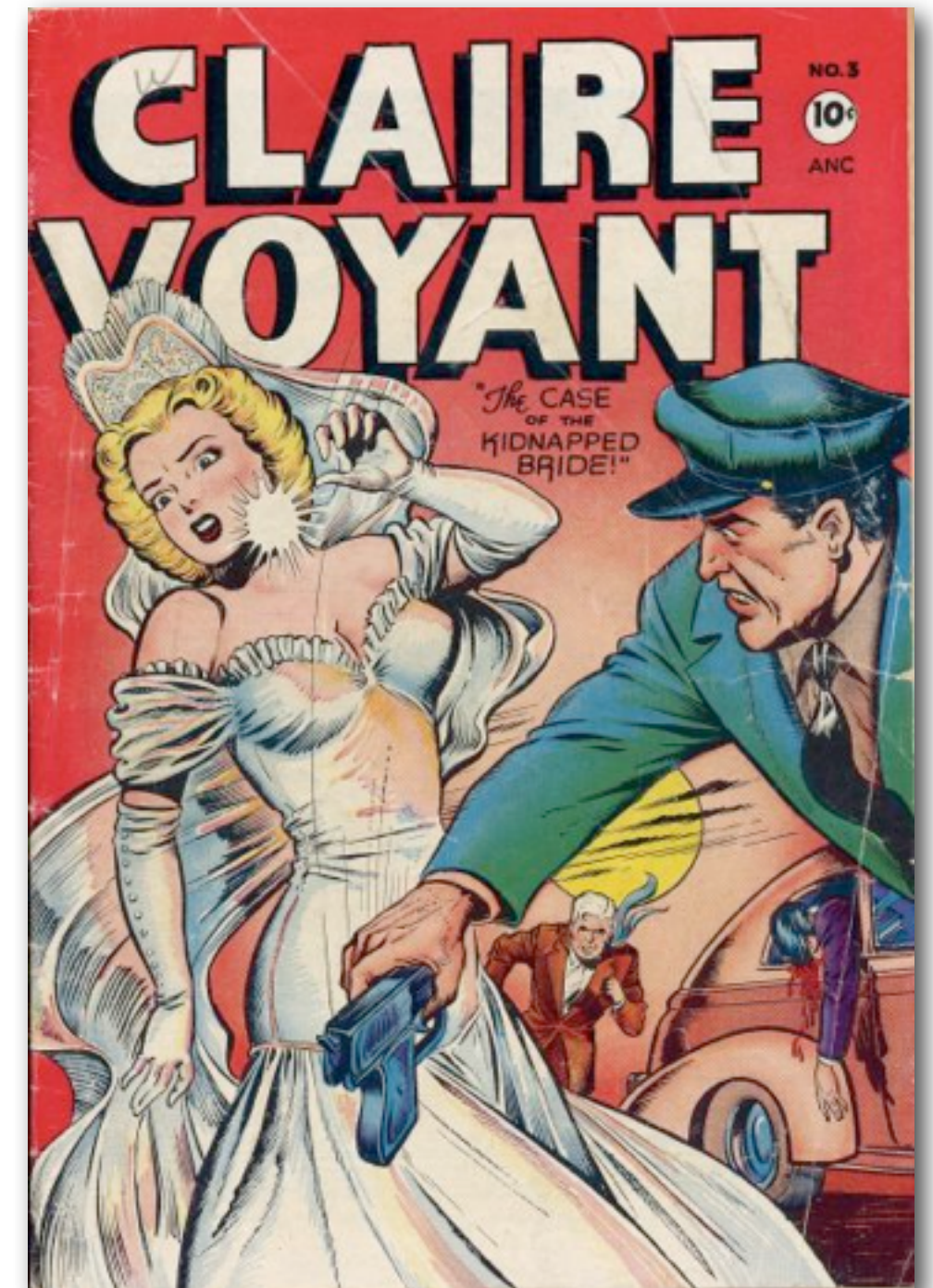
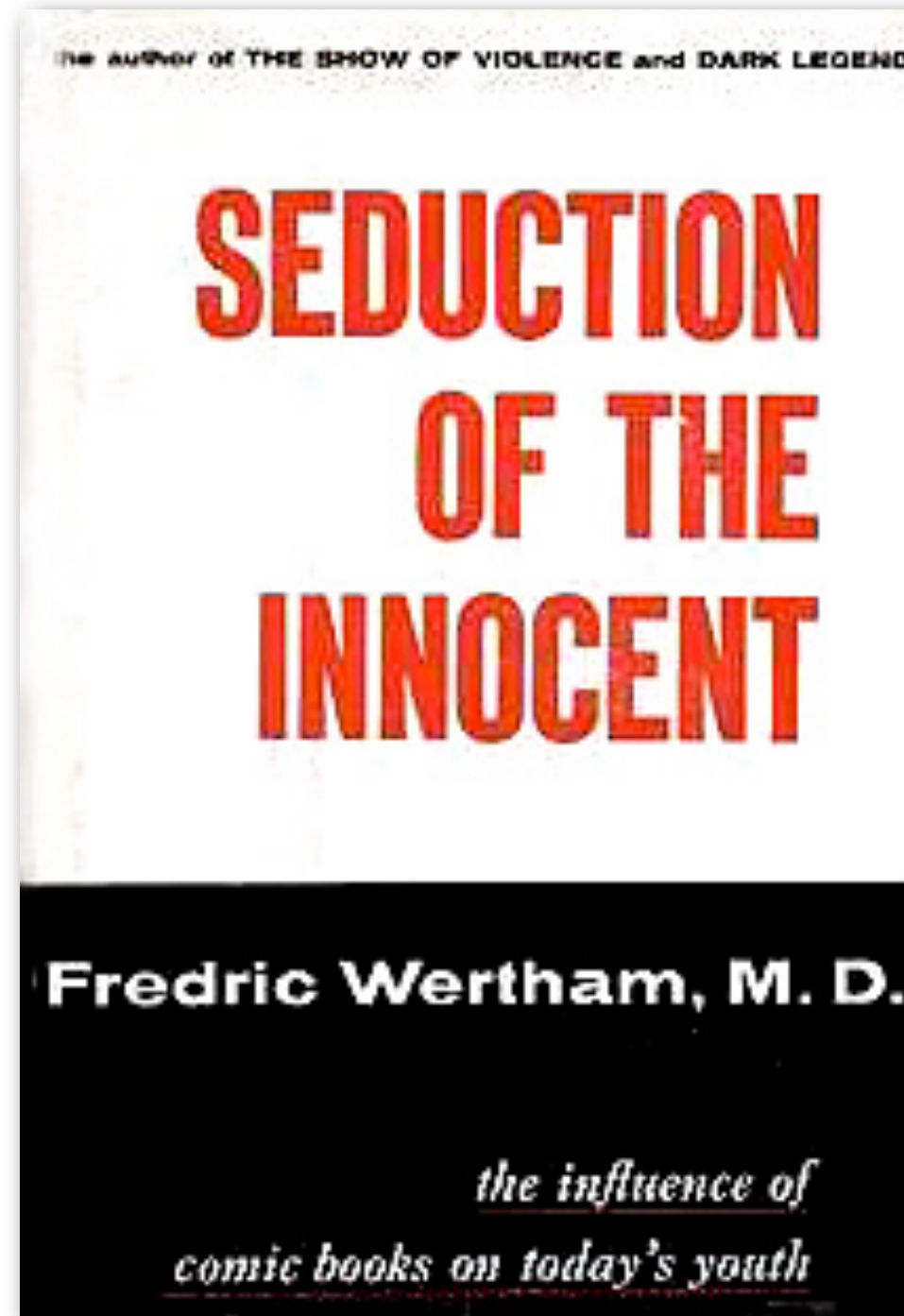
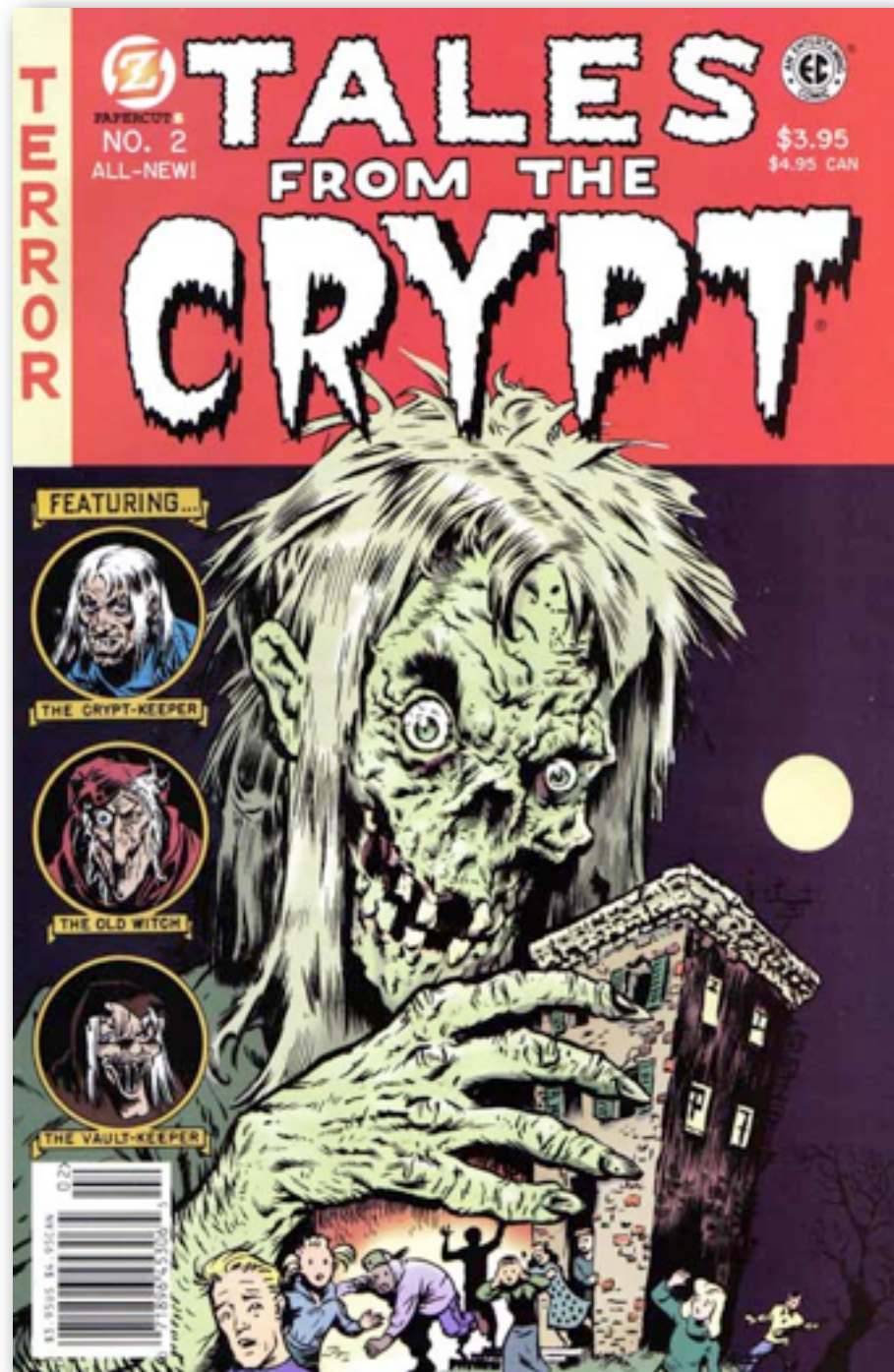


Lunar Rover, 1971

# Kultureller Kontext

# Amerika: Comic Code, ab 1954

<http://www.seductionoftheinnocent.org>





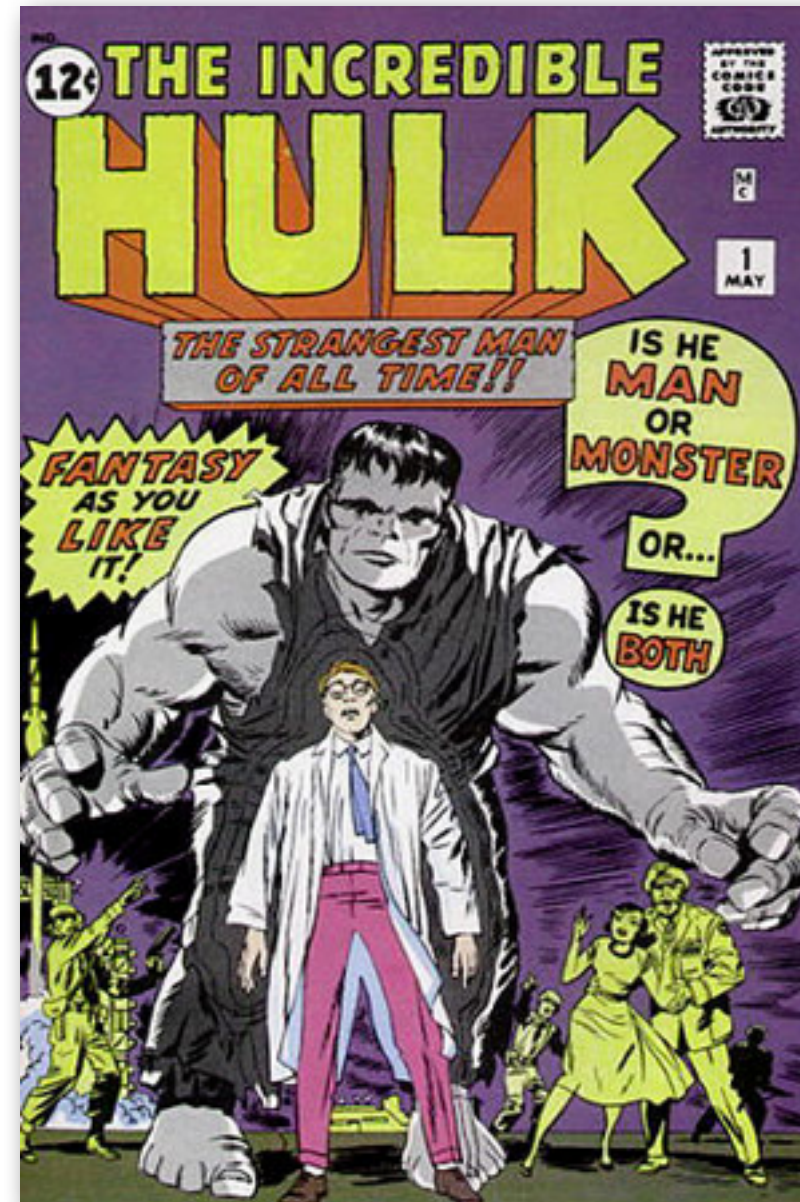
# Marvel Super Heroes



ab 1961



ab 1962



ab 1962



ab 1963

# Japan: Manga



Osamu Tezuka: Ribbon no Kishi, 1953-59



Shōnen Magazine, ab 1959



Tetsujin 28-gō, ab 1956, hier 1962

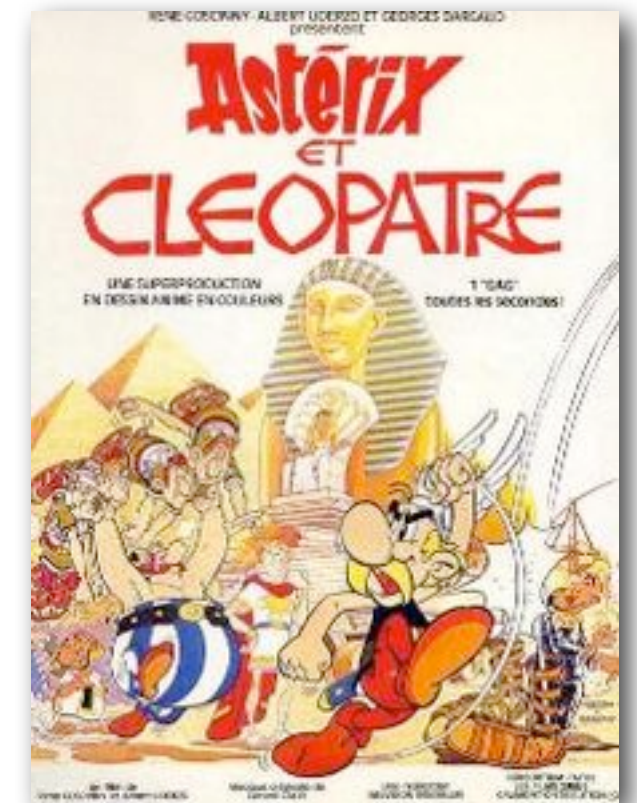
# Trickfilm



1963 Wanpaku Ōji no Orochi Taiji  
The Little Prince and the Eight  
Headed Dragon



1963 The Sword in the Stone



1968 Asterix et Cléopâtre

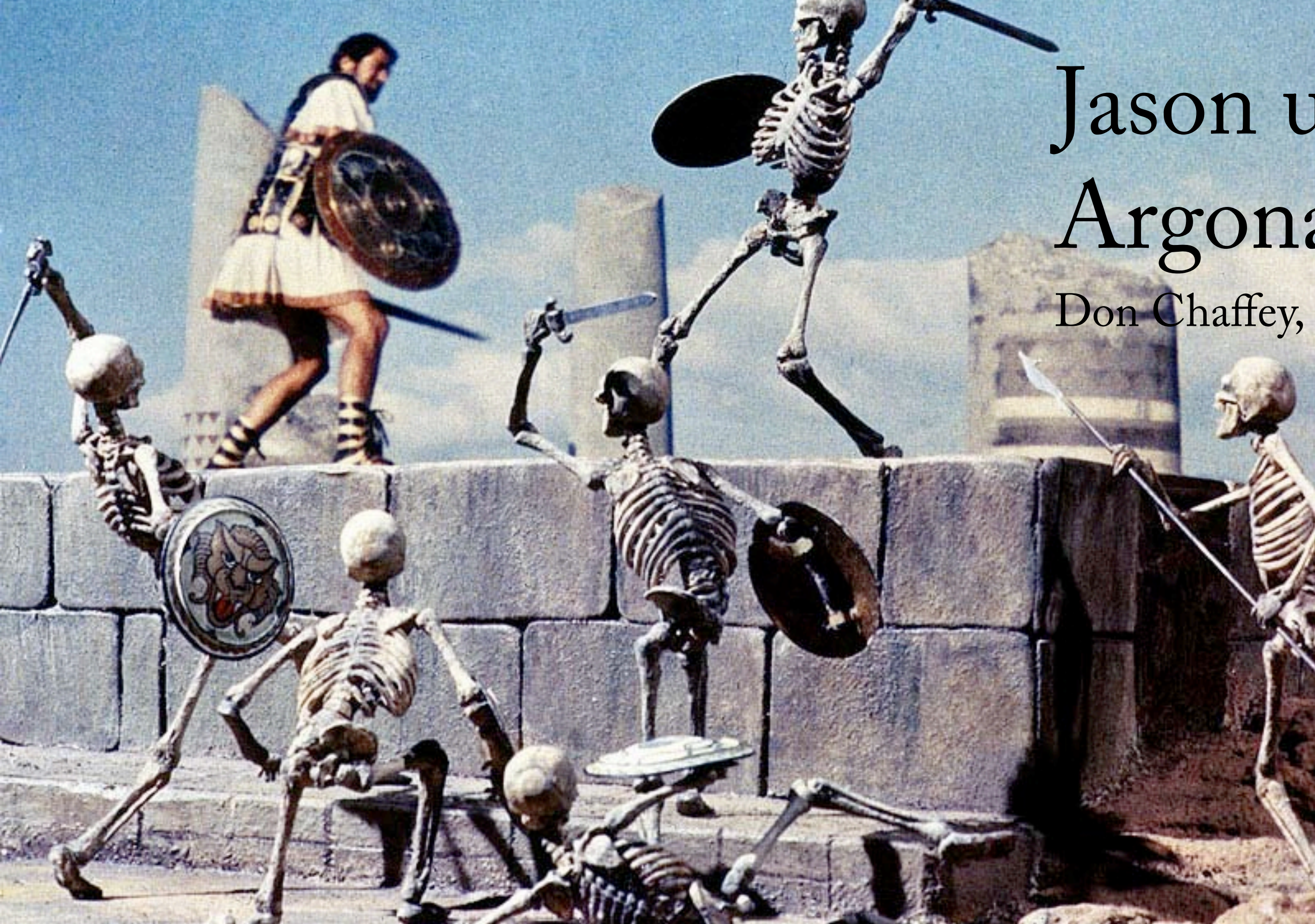


James Bond

Jagt Dr. No, 1962

# Jason und die Argonauten

Don Chaffey, 1963



# Science Fiction



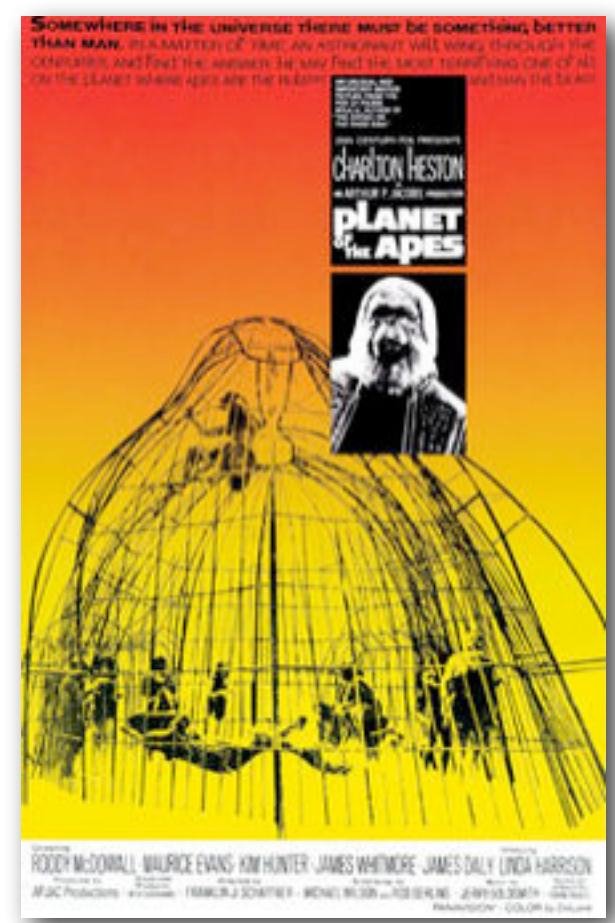
Time Machine, 1960



King Kong vs. Godzilla, 1962

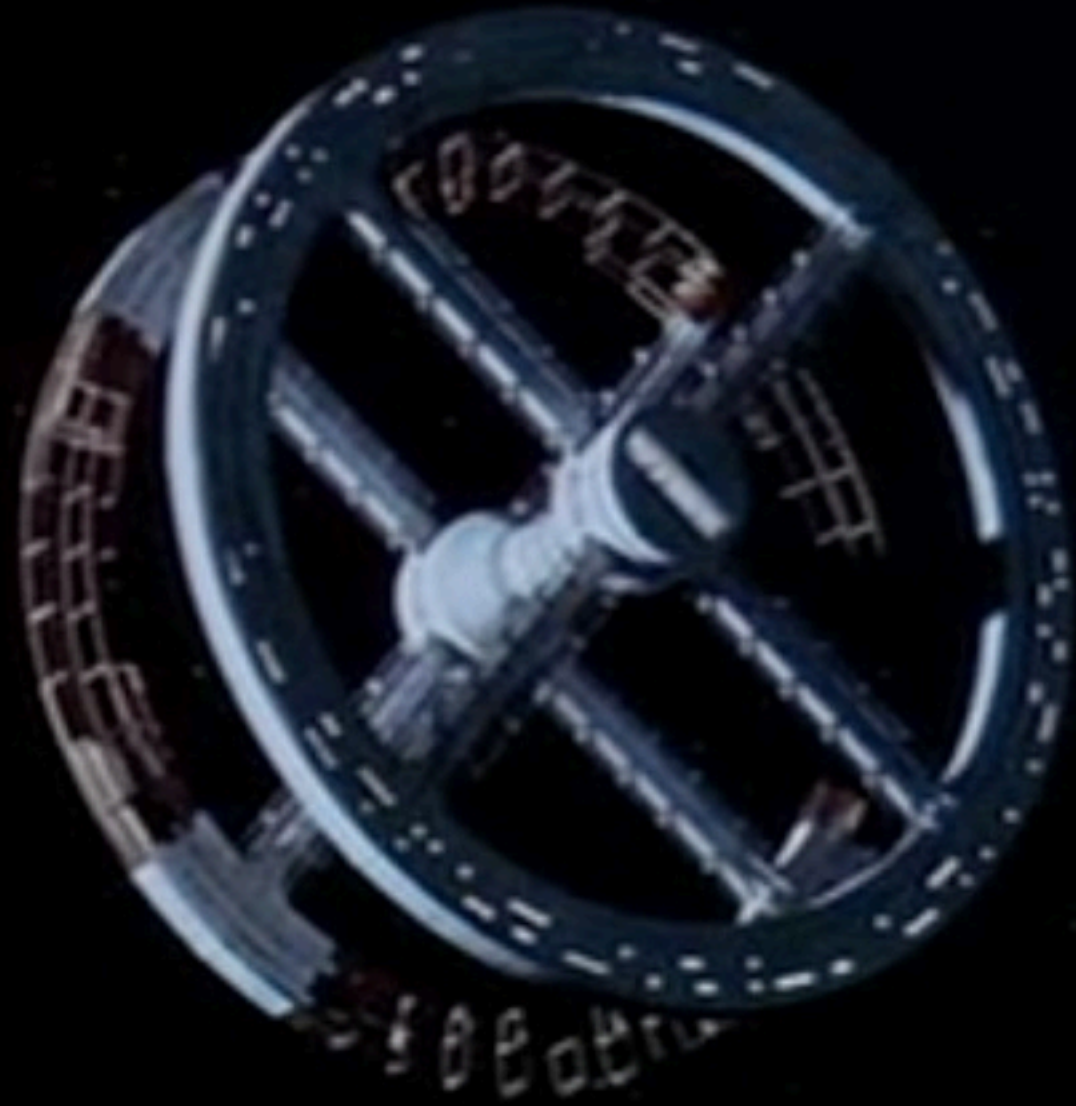


Fahrenheit 451, 1966



Planet of the Apes, 1968

# 2001 – Space Odyssey



Stanley Kubrick, 1968

# The Andromeda Strain

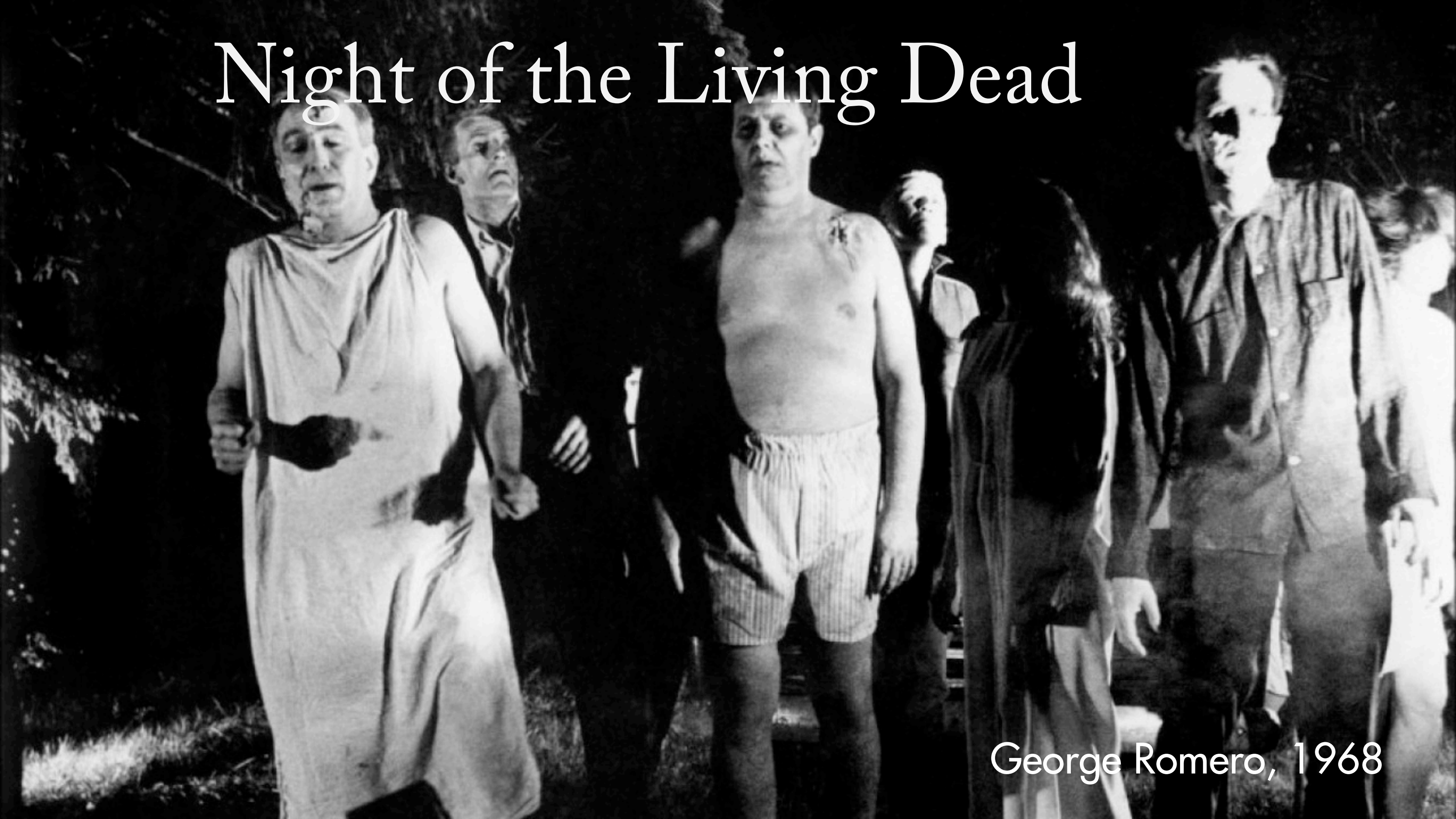


The Andromeda Strain (1971)

<http://youtu.be/A6CSvuaWOfc?t=4m7s>



# Night of the Living Dead



George Romero, 1968

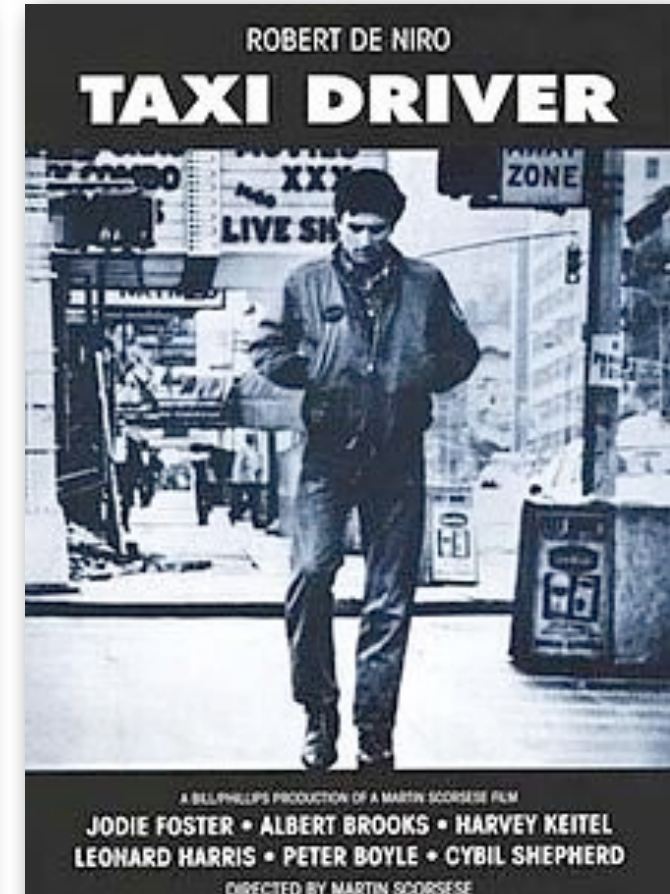
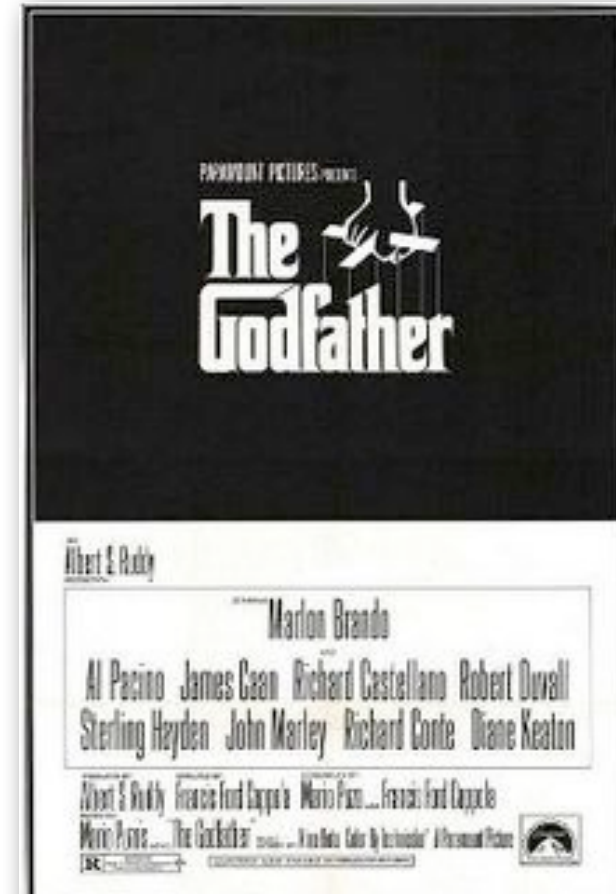
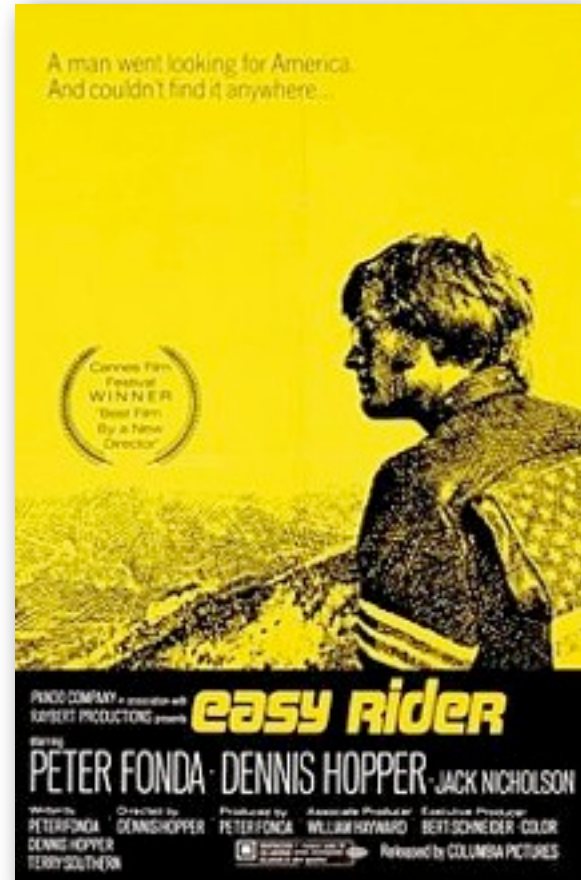
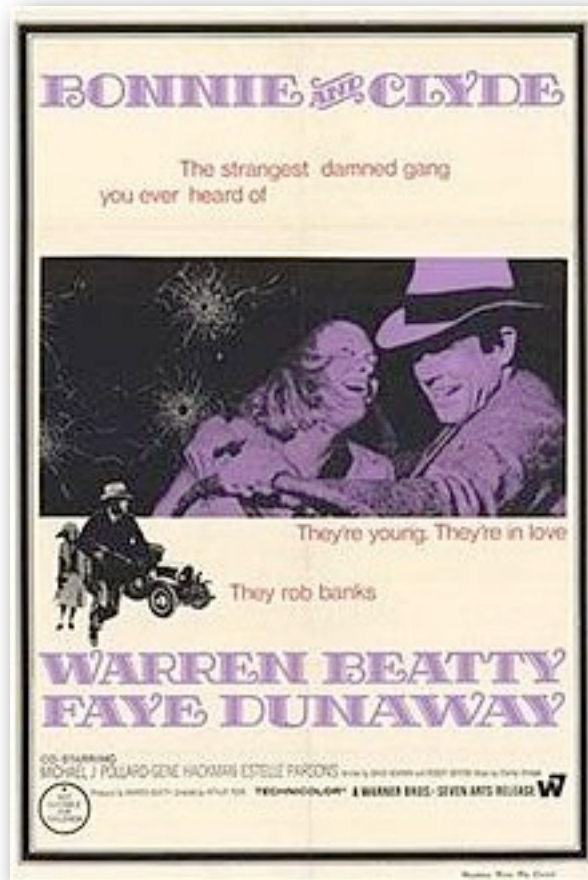
# Bruce Lee

1940-1973

Die Todesfaust des Cheng Li, 1971  
Todesgrüße aus Shanghai, 1972  
Der Mann mit der Todeskralle, 1973  
Mein letzter Kampf, 1973-78

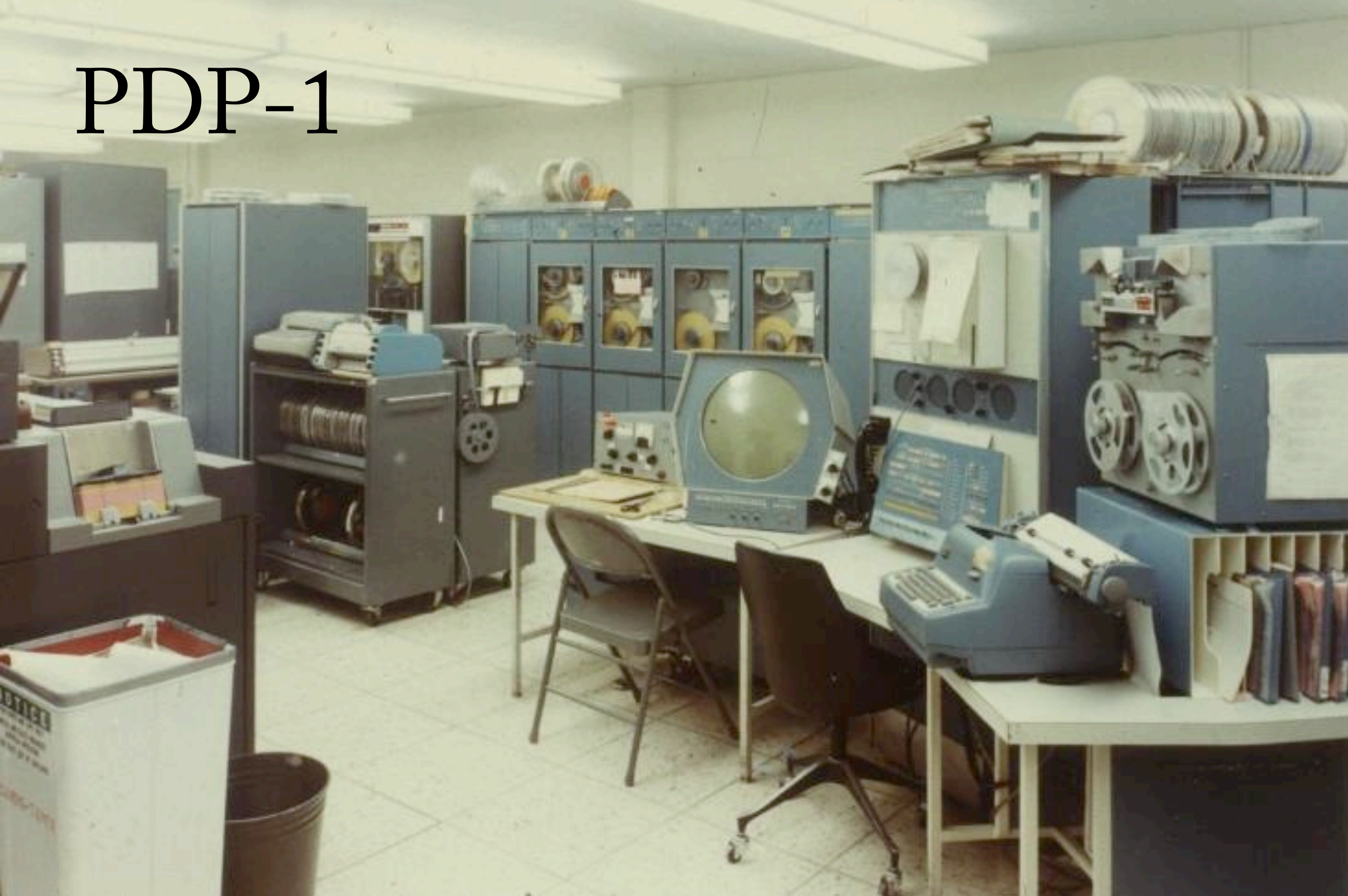
# New Hollywood

ab 1967



# Medientechnischer Kontext

# PDP-1



DEC, 1960



# Sketchpad

Ivan Sutherland





1962

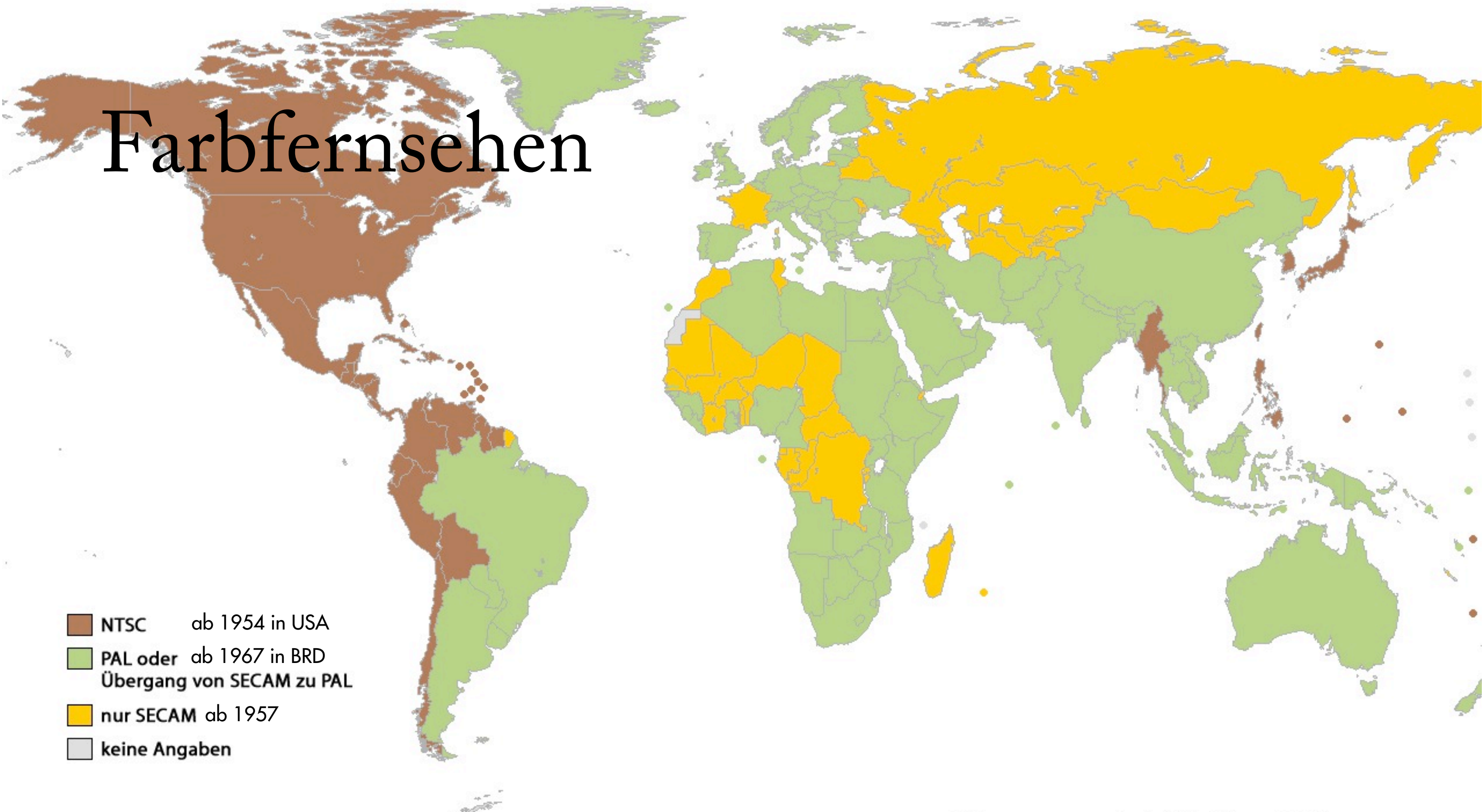
# Tonbandkassette



Philips, EL3300  
ab 1963

# Farbfernsehen

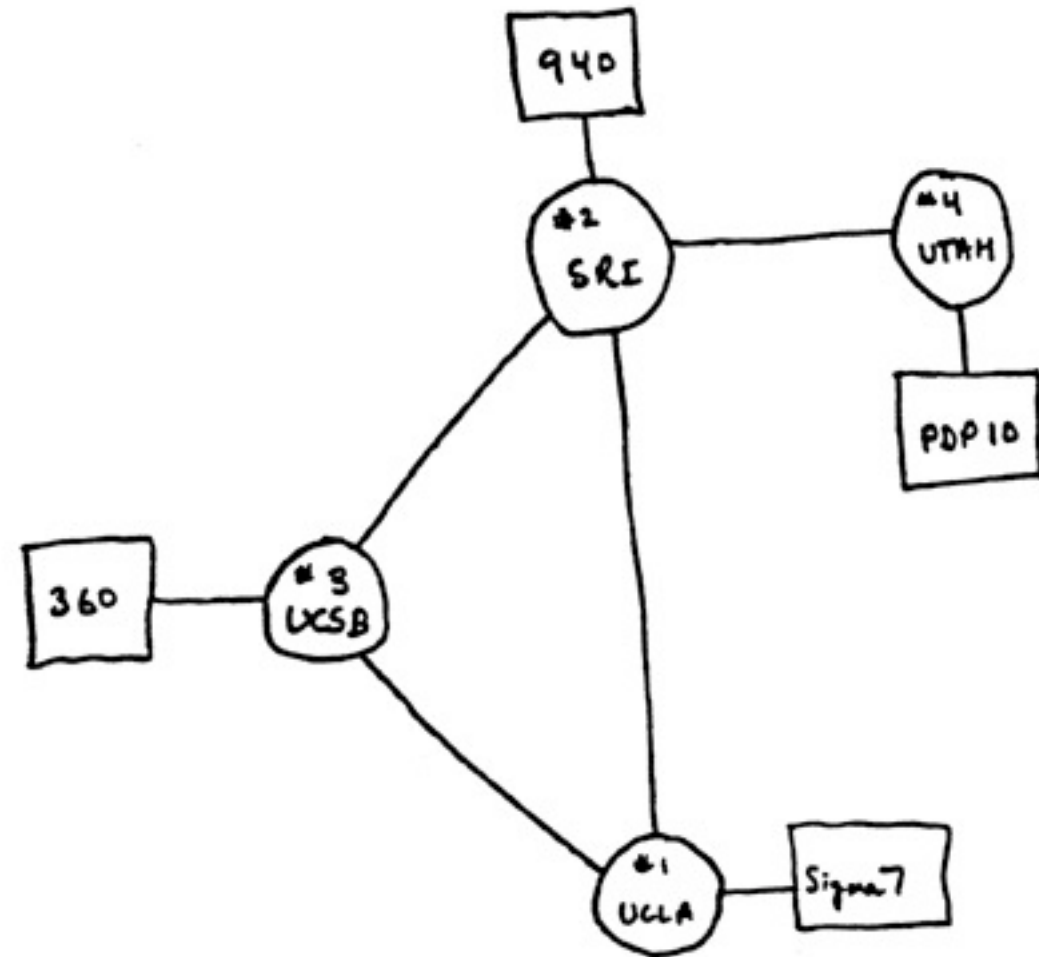
-  NTSC ab 1954 in USA
-  PAL oder ab 1967 in BRD  
Übergang von SECAM zu PAL
-  nur SECAM ab 1957
-  keine Angaben





# ARPANET

1969



Truett Thach, Bill Bartel, Dave Walden, Jim Geisman, Bob Kahn, Frank Heart, Ben Barker, Marty Thrope, Will Crowther, Severo Ornstein

# Visionen



Albert Robida:

Le XXe Siècle, Paris 1883



1969

<http://www.youtube.com/watch?v=YOpPfyYtiBc>

# E-Mail, @-Schreibweise



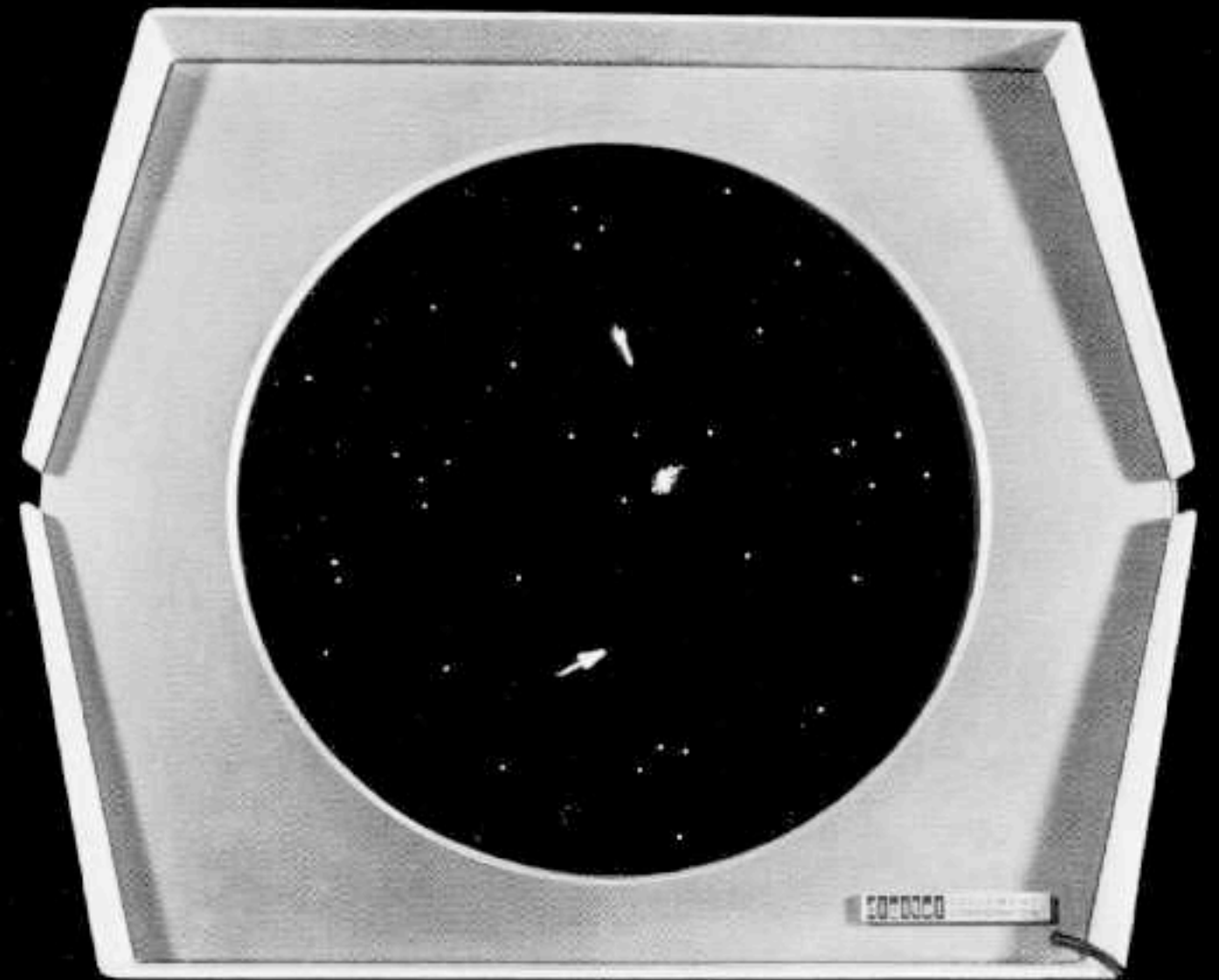
Ray Tomlinson, 1971

# Spielgeschichte

# Spacewar!



Steve Russel, J. Martin Graetz und Wayne Witanen: Spacewar. MIT, 1961-62.



Steve Russel & Freunde vom »Tech  
Model Railroad Club«

Spacewar!, 1961

# Galaxy Game 1971

Bill Pitts, Hugh Tuck



# Computer Space

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

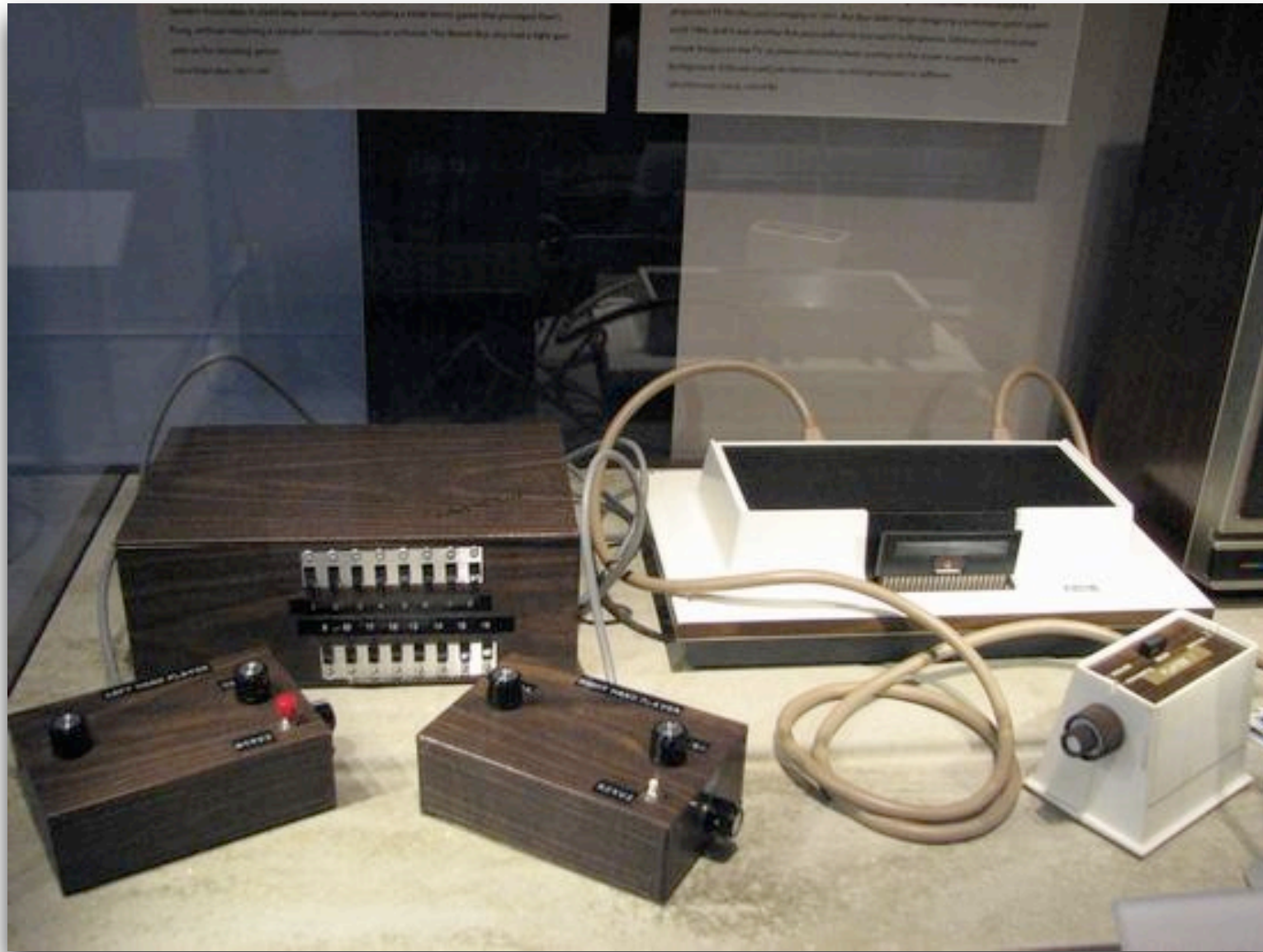


Nolan Bushnell, 1971



# Konsole der 1. Generation

## Magnavox Odyssey, 1972



# Odyssee zum Spielen und Lernen

Das elektronische Fernsehspiel für die ganze Familie



## Odyssee bringt das vierte Programm auf den Bildschirm.

### Sie können dabei aktiv mitmachen.

Durch diese neue Idee wird Ihr Fernsehgerät zum Fußballstadion, zum Tennisplatz, zum Schießstand oder gar zum Weltraum. Auf Ihrem Bildschirm-Spielfeld agieren elektronische Spielfiguren. Sie schlagen – natürlich elektronisch – Bälle, schießen Torpedos ab, rasen eine Skiabfahrt hinab.

Das Odyssee-Spielzentrum wird einfach an die Antennenbuchse Ihres Fernsehgerätes angeschlossen.

Und damit können Sie das elektronische Drum und Dran vergessen. Auf dem Bildschirm erscheinen zwei kleine leuchtende Quadrate. Sie stellen die Spielfiguren dar und werden von zwei Spielpulten aus bewegt. Nach allen Richtungen, schnell oder langsam – ganz nach Ihrer individuellen Spielanlage. Nach dem Druck auf die Start-Taste erscheint der Ball. Als leuchtender Punkt fliegt er von einer Spielhälfte zur anderen und kann natürlich auch in Flugrichtung und Geschwindigkeit verändert werden.

Mit den Knöpfen am Spielpult lenken Sie „Ihre“ Spielfigur und versuchen, den heranfliegenden Ball zu erreichen. Er wird dadurch wieder „zurückgeschlagen“ und geht nicht ins „Aus“.

### Konzentration und Geschicklichkeit entscheiden das Spiel

Abb. links Das „Gehirn“ des Odyssee-Spieles befindet sich im Spielzentrum (Mitte), an das die beiden Spielpulte angeschlossen werden

Abb. rechts Zum Odyssee-Spiel gehört alles, was für die einzelnen Spiele gebraucht wird: Farbige Bildschirm-Folien für verschiedene Bildröhregrößen von 43 bis 63 cm (mit den jeweils erforderlichen Spielfeld-Markierungen), Spielkarten, Spielchips, ein 20seitiges Heft mit den genauen Spielregeln, Anschlußkabel und vieles mehr.

Jetzt durch Großserienfertigung anstatt DM 398.- **298.-**



Ralph Baer, 1972 (Prototyp 1967)

<https://www.youtube.com/watch?v=0MnRkPvljKE>