



Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel.

von Dipl.-Kult. Christian Huberts ☞
(in Kooperation mit B.A. Sebastian Standke)

Barcamp »researching games«: 6./7. 10. 2012 in Wiesbaden

DISCLAIMER

**Watch out,
we got a
badass over
here.**



Was sind Computerspiele? (I)



Computerspiele sind...

(Kein Anspruch auf Vollständigkeit!)

- ...elektronische Spielzeuge
- ...»interaktive« Geschichten
- ...konfigurative Regelsysteme
- ...pädagogische Lernmedien
- ...»interaktive« Bildmedien

(Fehlt etwas?)

Zustand der (deutschen) Game Studies

*In einem Wort: **Distanziert***

„[S]owohl unsere Alltagssprachen als auch die mitunter ein wenig anmaßend so bezeichneten »Methoden« der Geisteswissenschaften implizieren, daß es etwas unbedingt Positives sei, »hinaus über« (»meta«) das rein Materielle (die »Physik«) zu gehen.“

[Gumbrecht, Hans Ulrich (2004) *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. S. 39]

Was sind Computerspiele? (2)

Sind Computerspiele nicht auch...

...eine kulturelle Praktik bzw. ästhetische Kulturtechnik?

...ein sinnlicher, emotionaler und körperlicher Akt?

...jenseits von ethischer, pädagogischer und semiotischer Bedeutung?

„[D]er ›Witz‹ des Spiels [...] widerstrebt jeder Analyse, jeder logischen Interpretation. [...] Im Spiel haben wir es mit einer für jedermann ohne weiteres erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient. Wir müssen uns Mühe geben, es in seiner Ganzheit zu betrachten und zu werten.“

[Huizinga, Johan (2004) *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. S. 11]

»Neue« Begriffe & Methoden

„[E]s ist wieder an der Zeit, bestimmte diskursive Tabus zu brechen (sich die Hände schmutzig zu machen) und Begriffe zu entwickeln, mit denen man zumindest ansatzweise Präsenzphänomene erfassen (und zum Gegenstand von Experimenten machen) kann, statt daß man diesen Bereich schlicht umgehen muß.“

[Gumbrecht, Hans Ulrich (2004) *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. S. 98f.]

Sinn- oder Präsenzmedium?

Sinnmedium:

Transportiert Bedeutung/Information

Erfordert hermeneutische Interpretation

Besteht aus semiotisch-informatischen Strukturen

Präsenzmedium:

Evoziert »Präsenz« (im Sinne Gumbrechts)

Erfordert »Gelassenheit« (im Sinne Heideggers)

Besteht aus »Atmosphären« (im Sinne Böhmes)

„[I]ch [gehe] davon aus, daß es im Verhältnis zwischen Sinn- und Präsenzkomponente stets zu spezifischen Verteilungen kommen wird, die von der Materialität (d.h. der medienspezifischen Modalität) jedes Gegenstands ästhetischen Erlebens abhängen.“

[Gumbrecht, Hans Ulrich (2004) *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. S. 130]

(Produktion von) Atmosphären

„Atmosphären sind [...] weder Zustände des Subjektes noch Eigenschaften des Objektes. Gleichwohl werden sie nur in aktueller Wahrnehmung eines Subjektes erfahren und sind durch die Subjektivität des Wahrnehmenden in ihrem Was-Sein, ihrem Charakter, mitkonstituiert. Und obgleich sie nicht Eigenschaften der Objekte sind, so werden sie doch offenbar durch die Eigenschaften der Objekte in deren Zusammenspiel erzeugt. Das heißt also, Atmosphären sind etwas zwischen Subjekt und Objekt. Sie sind nicht etwas Relationales, sondern die Relation selbst.“

[Böhme, Gernot (2001) *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. S. 54]

Atmosphären im Computerspiel

Resident Evil (1996)



„Das ich sehe dies, ich höre dies, ich rieche dies ereignet sich erst im zweiten Schritt, ist bereits Anfang der Analyse. Umgangssprachlich würde man wohl die Frage, wie man Atmosphären wahrnimmt, etwa so beantworten: Durch Intuition. Ich spüre sie halt.“

[Böhme, Gernot (1995) *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. S. 96]

Diegetic Machine Acts / Ilinx

Shadow of the Colossus (2006)



„The experience of ambience, of nonplay, is always beckoning in [...]. Yet in nonplay, the operator is in fact moving his or her experience closer to the actual rhythms of the machine.“

[Galloway, Alexander R. (2006) *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. S. 18]

Die erlebende Analyse

Die »erlebende Analyse«...

...basiert auf intensiver Spielerfahrung

...vertraut auf Mustererkennung und priorisiert Muster über Details

...konserviert Präsenzeffekt durch Unschärfe (z.B. Metaphern)

...ist langfristige Konstruktion von systematischen Theorien

...arbeitet möglichst nah am Gegenstand

Beispiel I:

Amnesia: The Dark Descent (2010)



Beispiel 2:

Dear Esther (2012)



Beispiel 3:

Proteus (2012)



Coming soon...

...viele weitere Computerspiele, die sich auf das Evozieren einer Atmosphäre konzentrieren, z.B. »Everybody's Gone to the Rapture«

=> Siehe: <http://christianhuberts.blogspot.de/2012/08/betweenworlds-list-of-atmospheric-games.html> ↗

...ein Sammelband namens »Zwischen|Welten – Atmosphären im Computerspiel« von Sebastian Standke und Christian Huberts

=> Siehe: <http://christianhuberts.blogspot.de/2012/08/call-for-papers-zwischenwelten.html> ↗ (Deadline für die Einreichung der Abstracts: 15. Dezember 2012)

„Der geplante Sammelband »Zwischen|Welten« möchte [...] Analysen, Essays und Interviews zu atmosphärischen Computerspielen versammeln, die nach der tatsächlichen Ästhetik des Mediums, der (leiblichen) Präsenz in virtuellen Räumen, der Produktion von Atmosphären und den Welten zwischen Computerspiel und SpielerInnen fragen.“ [Call for Papers]

Fazit

„Nicht jedes Kunstwerk hat eine Bedeutung, im Gegenteil muß man daran festhalten, daß ein Kunstwerk zuallererst selbst etwas ist, eine eigene Wirklichkeit besitzt.“

[Böhme, Gernot (1995) *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. S. 23]

Weiterführende Literatur:

- Huberts, Christian (2010) *Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien »heiß« und »kalt« im Computerspiel*. Göttingen: Blumenkamp. ↗
- Gumbrecht, Hans Ulrich (2004) *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. ↗
- Böhme, Gernot (1995) *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. ↗