



STEPHAN SCHWINGELER

## Über die Ästhetik der Animation in Computerspielen

Computerspiele als Medien sind in der Lage, alle anderen Medien und medialen Techniken zu synthetisieren und zu remediatisieren.

Die Mehrheit der (Mainstream-)Computerspiele ist einer hyperrealistischen Leistungskultur verschrieben und will Bilder hervorbringen, die realistisch wirken, ohne jedoch eine Entsprechung in der Realität zu haben: fantastische Welten, die so überzeugend sind, dass man sie für echt halten könnte.

In gewisser Weise gegenläufig zu dem Ziel, Bilder zu erschaffen, die von Fotografien nicht mehr zu unterscheiden sind, steht der Trend des «Non-Photorealistic Rendering» (NPR), das künstlerische Techniken wie Malerei und Zeichnung simuliert. NPR entwickelt paradoxerweise eine Ästhetik des Handgemachten im digitalen Kontext des Computerspiels.

Die Ästhetik des Handgemachten findet sich auch, wenn Computerspiele traditionelle, analoge Formen der Animationstechnik aufnehmen und in ihre Strukturen integrieren. Besonders auffällig zeigt sich dies an den zahlreichen Beispielen von Computerspielen, deren visuelle Oberflächen mittels Knetanimation hergestellt worden sind. (ss)

Stephan Schwingeler (\*1979) ist Kunsthistoriker und Medienwissenschaftler. Er forscht an den Grenzbereichen von Computerspielen und Kunst. Momentan arbeitet Schwingeler an seiner Dissertation über das Thema Game Art und geht insbesondere der Frage nach, mit welchen Strategien zeitgenössische (Medien-)Künstler Computerspiele als Material einsetzen.

## *Aesthetics of animation in computer games*

*Computer games are capable of synthesising and remediating all other forms of media and media techniques.*

*Most mainstream computer games are geared towards a hyper-realistic performance culture, aiming to generate seemingly true-to-life images without having a counterpart in reality: fantastic worlds so convincing they could be taken for real.*

*In a certain sense, the trend of “non-photorealistic rendering” (NPR), which simulates artistic techniques such as painting and drawing, runs counter to the goal of creating images that can no longer be distinguished from photographs. Paradoxically, NPR has developed an aesthetic akin to handmade in the digital context of computer games.*

*The aesthetic of handmade can also be seen with computer games that have taken up and integrated traditional analogue forms of animation technique. This is particularly evident in the numerous examples of computer games whose visual surfaces have been created by means of claymation. (ss)*

*Stephan Schwingeler (\*1979) is an art historian and media theorist. He researches the interfaces between computer games and art. He is currently working on his dissertation on game art, examining in particular with which strategies contemporary (media) artists use computer games as their material.*

---

REECE MILLIDGE

---

### Game Design, Animation und Innovation

Müssen alle PC-Spiele wie Games aussehen und klingen? Ist ihre Ästhetik zwingend auf Avatare, Pixellierung und Hyperrealismus ausgerichtet? Spielmechanik und technische Grenzen wirken sich zweifellos auf die Möglichkeiten des Spieldesigns aus, aber das Design muss sich nicht über diese Grenzen definieren. Wenn Animation und Illustration vom historischen Reichtum an Kunst, Stil und Genres profitieren können, dann gilt das auch für Spiele. Reece Millidge präsentiert und erklärt seine in der Animationsindustrie gelernten Arbeitsmethoden anhand von frühen Projekten, Referenzmaterialien, Zeichnungen, Layouts und fertigen Designs. Zu den Beispielen gehören die minimalistischen Vektorlandschaften von «Icycle»: der Versuch, hässliche Werbeästhetik in ansprechende Erfahrungen zu verwandeln, und der Einblick in eine gegenwärtige Arbeit, die sich an schematischen Kreuzschnittillustrationen orientiert. Ob Sportmarken, Enzyklopädien, gefrorene Seifenblasen oder nackte Radfahrer: Reece betont die Wichtigkeit von gutem Ausgangsmaterial und von Inspirationsquellen «ausserhalb» der Gamewelt – um sie zu erneuern und zu verbessern. (rm)

---

Nach zehn Jahren Erfahrung in der Londoner Animationsindustrie designt Reece Millidge Spiele für Filme und Werbespots wie Honda Grrr, den GTA-inspirierten Coca-Cola-Spot, Virgin Airways, Lemony Snicket, Thunderbirds und den Oscar-nominierten Kurzfilm «This Way Up». Reece ist derzeit Geschäftsführer eines Independent-Studios für Online-Games, [www.dampgnat.com](http://www.dampgnat.com) (UK). Deren neuste Erscheinungen sind «Icycle» und «Adverputt».

### Game Design, Animation and Innovation

*Do games have to look and sound like games? Are they confined to expected aesthetics such as pixelation, toon or the pursuit of hyper-realism? Game mechanics and technical limitations no doubt play a large part in dictating the boundaries of a game's design, but design does not have to be defined by its boundaries. If animation and illustration can exploit history's wealth of art, style and genre then there is no reason games cannot do the same.*

*Reece Millidge discusses and shows his working methods learnt from the animation industry with visuals from early concept notes and reference material, through to sketches, layouts and final artwork. Examples include: the minimalist vector landscapes of "Icycle", an attempt at turning the ugly aesthetics of advertising into an appealing experience and the work in progress of his current production inspired by diagrammatic cross-section illustration. From sports branding and encyclopedias to frozen soap bubbles and naked cyclists, Reece stresses the importance of finding source material and inspiration "outside" of games ... to innovate and evolve games. (rm)*

---

*Reece Millidge is revisiting game creation after ten years in London's animation industry on films and commercials such as Honda Grrr, the GTA inspired Coca Cola ad, Virgin Airways in-flight movie, Lemony Snicket, Thunderbirds and the recent Oscar nominated short "This Way Up". Reece is currently master designer of GB-based indie online games studio [www.dampgnat.com](http://www.dampgnat.com) with his latest releases "Icycle" and "Adverputt".*





AGNIESZKA PAWLOWSKA

### Das Spiel als aktueller Initiations- oder Übergangsritus

Es war einmal vor langer Zeit ... das Spiel: eine nicht-alltägliche, scheinbar «triviale» Tätigkeit, der aber eine wichtige psychologische Funktion zukommt. Seit Anbeginn der Menschheit sind Rituale eine beliebte Spielform – früher waren vor allem Initiationsriten weit verbreitet.

Agnieszka Pawlowskas Vortrag basiert auf der Frage nach den menschlichen Ritualen und dreht sich hauptsächlich um zwei Themenkomplexe: Was bezweckt das menschliche Spiel, und wie verläuft der menschliche Weg beim Spielen fernab der täglichen Routine? Weshalb brauchen wir innere und äussere, reale und gespielte Interaktion und mit wem spielen wir eigentlich, wenn wir mit Spielfiguren interagieren?

In der heutigen Zeit ist die Risikobereitschaft der Menschen geschwunden. Durch Theater, Film und Märchen lassen sich Riten gemütlich vom Sessel aus durchleben – viele darunter wurden so unsterblich und universal. Warum? Ein klassisches Beispiel ist das Rotkäppchen, welches Agnieszka Pawlowska mit Bezug auf den bekannten Psychologen Bruno Bettelheim zu analysieren versucht.

Und dann erschien ... das Videogame. Anhand des Spiels «The Path» werden wir zudem erfahren, mit welchen Elementen ein Computerspiel zum Eintritts- oder Übergangsritus werden kann. (ap)

-----  
**Agnieszka Pawlowska lehrt Kunstpsychologie und -therapie an der Kunstakademie und an der Pädagogischen Universität in Krakau. Zurzeit arbeitet sie an ihrer Doktorarbeit über therapeutische Spiele, so genannte «Serious Games».**

### Gaming as a Contemporary Ritual of Passage or Initiation Rite

*Once upon a time people were ... gaming. They were doing something different than the routine, seemingly “trivial” but with an important psychological function. In the beginning of humanity, rituals were one of popular gaming forms, including rites of initiation, which were especially widespread.*

*In her lecture, Agnieszka Pawlowska is mainly going to talk about two topics, based on the question of the rituals in the past: What is the aim of human play, and what is the human path in gaming, beyond the straightforward activities of our daily lives? Why do we need real or play-acted interactions, both inner and outer, and with whom are we really playing when we interact with game characters?*

*Humans thought: why risk so much? Theatre, film and fairytales provide us rituals of passages without having to move from the comfort of our armchairs. We can find especially immortal and universal ones among them. Why? The classic example would be Little Red Riding Hood. Agnieszka Pawlowska will furthermore attempt to psychoanalyse it in her lecture with some help from the well-known psychologist Bruno Bettelheim.*

*And then ... computer games appeared. Using “The Path” as a game example, we will also see what computer games must include to become a ritual of passage or initiation rite. (ap)*

-----  
**Agnieszka Pawlowska is a lecturer of Psychology of Art and of Art Therapy at the Academy of Fine Arts and at the Pedagogic University in Cracow. She is currently working on her doctorate thesis on the subject of therapeutic computer games, so-called “serious games”.**

### **Tale of Tales**

Videospiele sind nur die Spitze des Eisbergs. Echtzeit-3D birgt ein enormes Potenzial für neuartige ästhetische und neue Erfahrungen schlechthin. Doch es gibt noch viel zu tun.

Spiele basieren auf Prozeduralität. So entstehen autonome, wandelbare Prozesse, die der Spieler erkunden und steuern kann. Die Ästhetik ist dabei stets dynamisch. Der Entwickler schafft nicht nur Farben und Bilder, sondern bestimmt auch, wie sie sich mit der Zeit oder auf äussere Einflüsse hin verändern. Diese Unvorhersehbarkeit ist spannend, und sie drückt das komplexe moderne Leben auf künstlerische Weise aus.

Kunst dreht sich immer um den Betrachter, aber beim interaktiven Gestalten kann der Künstler dieses Konzept konkret nutzen. Der Plot wird nicht vom Entwickler festgelegt; er entsteht erst beim Spielen. Auriea Harvey und Michaël Samyn erzählen keine Geschichten, sondern schaffen Elemente, mit denen die Spieler ihre Geschichte erleben können. Der Gamer ist zwar nicht völlig frei, aber die Erzählform ist näher bei der Architektur als beim Film. Spiele können daher auch ein geeignetes Instrument sein, diverse Themen zu erkunden. Die Spieler nehmen ihre eigene Position ein, nicht die unsere. (ah/ms)

-----  
**Auriea Harvey (USA, 1971) und Michaël Samyn (BE, 1968) arbeiten seit 1999 zusammen. Als Entropy8Zuper! schufen sie zahlreiche Websites und Internetkunstwerke. 2003 gründeten sie im belgischen Gent das unabhängige Game-Entwicklungsstudio Tale of Tales, das sie bis heute betreiben (<http://Tale-of-Tales.com>).**

### **Tale of Tales**

*Videogames are just the tip of an iceberg. Real-time 3-D is a medium with enormous potential for new aesthetic experiences, for new experiences tout court. But there's a lot of work to be done.*

*Procedurality is at the heart of games. It allows us to define autonomous, mutating processes that the viewer can penetrate and influence. As a result, the aesthetics of a game are dynamic. A developer does not just create colours and images, but also the rules by which they change over time and under external influence. The resulting unpredictability is not only exciting, it is also an artistic expression of the complexity of contemporary life.*

*All art is ultimately about the viewer. But in the interactive medium, artists can use this concept creatively. The story of a game is not whatever "backstory" the developer puts in, but the experience while playing. Auriea Harvey and Michaël Samyn do not tell a story, they create elements that players can use in their story. This does not mean absolute freedom for the player, but it implies a different kind of authorship, more like architecture than film. As a result, our games can be tools to explore certain topics with. The players figure out their own position, not ours. (ah/ms)*

-----  
**Auriea Harvey (USA, 1971) and Michaël Samyn (BE, 1968) started collaborating in 1999. As Entropy8Zuper!, they created many websites and Internet artworks. In 2003 they founded the independent game development studio Tale of Tales in Gent, Belgium, where they still live and work (<http://Tale-of-Tales.com>).**

