

Realität und Fiktion

Wo beginnt Fiktion, wo hört Realität auf? Mimesis, die Nachahmung von Wirklichkeit, war schon immer ein Thema digitaler Spiele, ob es sich um die angestrebte fotorealistische Grafik bei Ego-shooter oder um die Simulation gesellschaftlicher oder historischer Prozesse in Strategiespielen handelt. Noch nie war das Spannungsverhältnis zwischen Realität und Fiktion in Games so vielschichtig wie heute. Neue Technologien wie Motion Capturing können Bewegungsabläufe des Menschen detailgetreu simulieren und gezielt Emotionen transportieren; pervasive Spiele verwischen zeitweise die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion, indem sie in die physische Welt ausgreifen, und Indiegames mischen auf innovative Weise Naturrealismus mit fiktionalen Elementen. Die ludische Inszenierung von Fiktion als Realität findet sich auch in anderen Medien wieder, beispielsweise in spielerisch aufbereiteten Mockumentaries (fingierten Dokumentarfilmen), die es dem Zuschauer überlassen, dem Spiel mit der Fiktion auf die Schliche zu kommen. Das Thema Realität und Fiktion wird in den «Game Talks» in all diesen Facetten dargestellt. Das Phänomen der Überblendung einer für uns so selbstverständlichen Realität mit ludischen Fiktionen regt zu neuen Reflexionen an und zeigt sich damit durchaus auch gesellschaftlich bedeutsam. (mk/bs)

Eine Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule der Künste, Studienvertiefung Game Design.

Kuratoren:

 Mela Kocher arbeitet in den letzten zwei Jahren in San Diego an einem Forschungsprojekt des Schweizerischen Nationalfonds zu pervasiven Spielen. Heute ist sie

Reality and Fiction

Where does fiction begin, where does reality end? Mimesis, imitating reality, has been a topic with digital games all along, be it for the photorealistic graphics for first-person shooters or the simulation of social or historical processes in strategy games. The interplay between reality and fiction in games has never been as complex as it is today. New technologies like motion capturing are capable of simulating detailed sequences of human movements and purposefully transporting emotions; pervasive games blur the boundary between reality and fiction by integrating the physical world at times, and indie games innovatively combine naturalistic realism with fictional elements. Ludic staging of fiction as reality can also be found in other media, for example, in playfully edited mockumentaries (feigned documentary films), which leave it up to the viewer to detect the feigning of fiction. The subject of reality and fiction is presented in all these facets in the "Game Talks". The phenomenon of cross-fading a reality so self-evident for us with ludic fictions prompts new reflections and also manifests itself as absolutely socially significant. (mk/bs)

In cooperation with the Zurich University of the Arts, Departement Game Design

Curators:

 Mela Kocher recently worked on a Swiss National Science Foundation research project on pervasive games in San Diego for two years. At present she works as a research assistant in Game Design at the Zurich University of the Arts.

Beat Suter is a lecturer in Game Design at the Zurich

als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Zürcher Hochschule der Künste in der Vertiefung Game Design tätig.

 Beat Suter ist Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste für Game Design und im Theoriebereich des Departements Design. Er ist Mitbegründer der Künstlergruppe AND-OR und befasst sich mit GameArt, NetArt und elektronischer Literatur.

University of the Arts and in Theory in the Design Department. He is co-founder of the artist group AND-OR, with a focus on GameArt, NetArt and electronic literature.



SYLVAIN CHAGUÉ

Motion Capturing

Motion Capturing, Motion Tracking in Videosequenzen, Face Tracking und Face Recognition sind im Moment die angesagten Themen in Film und in Computerspielen. Motion Capturing wird in Games angewendet, um Athleten, Kampfsportler und andere Spielfiguren zu animieren. In letzter Zeit werden diese Verfahren heiss diskutiert. In Realfilmen wird Motion Capturing für computergenerierte Effekte gebraucht, mehr und mehr findet diese Methode jedoch auch im Animationsfilm Verwendung, um das Aussehen von Realfilmen zu simulieren und fotorealistische, digitale Figurenmodelle zu kreieren.

In Genf widmet sich ein neues Studio vollumfänglich dem Motion Capturing. Das artanim Studio, welches mit dem neuesten Vicon-System ausgerüstet ist, wurde von Caecilia Charbonnier, Clementine Lo und Sylvain Chagué gegründet. Sylvain Chagué, der technische Leiter von artanim, wird in seinem Vortrag das Studio vorstellen und über die Entwicklung von Motion Capturing und insbesondere dessen Anwendung in der Computerspiel-Industrie sprechen. Eine grosse Bandbreite an Games nutzt diese Technologie schon heute, um Figuren und deren Bewegungen, vom Fussball-Kick zu Kampfsportbewegungen, zu animieren und die Produktionszeit zu verkürzen. Heute liegt die Kunst darin, über die Grenzen der Technik und der Realität hinauszugehen und den Figuren glaubhafte Emotionen einzuhauchen. (mk/bs)

Sylvain Chagué ist technischer Leiter und Mitbegründer von artanim (www.artanim.ch), sowie Co-Leiter der ArtiFX, einer auf Videoproduktion und visuelle Effekte spezialisiertem Firma.

Motion Capturing

Motion capturing, motion tracking in video sequences, face tracking and recognition are a hot topic in film and video games. Video games often use motion capture to animate athletes, martial artists, and other in-game characters. Recently face and emotion tracking has been a debated issue. Movies use motion capture for CG effects. But this method has begun to be used extensively to produce films that try to simulate the look of live-action cinema, with nearly photorealistic digital character models.

In Geneva a new studio is dedicated to motion capture. The artanim studio which is equipped with the latest Vicon system was founded by Caecilia Charbonnier, Clementine Lo and Sylvain Chagué. Technical Director Sylvain Chagué will introduce the studio. In his talk, he will explore the evolution of motion capture and more particularly its use in the gaming industry. A wide variety of games have adopted this technology to quickly and easily produce character animation from football kicks to martial art movements. Nowadays, the challenge is to bring emotion to characters and further push the boundaries of reality. (mk/bs)

Sylvain Chagué is the technology director and co-founder of artanim (www.artanim.ch), a new studio dedicated to motion capture in Geneva. He is also co-directing ArtiFX, a company specialized in video production and visual effects.

JAKUB DVORSKÝ

Indie Games & Animation

Dass Musik-Games nicht immer so langweilig sein müssen wie «Guitar Hero», beweist Amanita Design mit seinem neuesten Game «Osada». Das Spiel ist ein interaktives Musikvideo, das an die Pop-Rebellion der 60er und 70er Jahre erinnert, in welchem man sich geradezu auf einem Drogentrip durch eine Welt der Collagen wäht. Kreiert wurde «Osada» vom Animator Václav Blín und vom Komponisten Simon Ornest, der das Game mit eigener psychedelischer Country-Musik unterlegt hat.

Die Hauptthemen in den Arbeiten von Amanita Design sind Realität und Natur. Pflanzen und Figuren durchmischen sich und wachsen auseinander heraus. Die Mischung aus Fotografie, verschiedenen Zoom-Techniken, Cut-outs sowie Zeichnungen ergibt einen einmaligen visuellen Stil, der sich hervorragend zur Geschichtenerzählung eignet. Im Animationsfilm «Kooky» behandeln Jakub Dvorský und Regisseur Jan Svěrák lebensnahe Erfahrungen mit ähnlich unerwarteten Tricks. Der quirlige Teddybär eines Jungen erwacht in einer Schüttgrube zum Leben und entflieht in einen verwunschenen Wald. (mk/bs)

Jakub Dvorský ist Game-Entwickler bei Amanita Design und Künstler aus der Tschechischen Republik. Unter anderem entwickelte er die preisgekrönten Indiegames «Samorost», «Samorost 2» und «Machinarium» sowie das Musik-Game «Osada» und den Animationsfilm «Kooky». Zurzeit arbeitet er mit Amanita Design an den Spielen «Botanicula» und «Samorost 3».



Indie Games & Animation

Do music games have to be as boring as "Guitar Hero"? Amanita Design proves better in its latest game. "Osada" is an interactive music video that comes across like a drug induced trip through a world of collage. It is reminiscent of the great pop rebellion of the 60ies and 70ies. "Osada" was created by animator Václav Blín and features Czech psychedelic country music composed and recorded by Simon Ornest.

Reality and nature are the main themes of Amanita Design's works. Plants and characters mix and emerge out of each other. Photography, cut-outs, zoom-ins and drawings create a unique visual style that is very conducive to storytelling. In the animation film "Kooky" Jakub Dvorský and director Jan Svěrák handle real life experience with a similar twist, as a boy's quirky teddy bear comes to life in a landfill and escapes into a mysterious forest. (mk/bs)

Jakub Dvorský is a game designer at Amanita Design and visual artist from the Czech Republic. He designed the award winning Indie games "Samorost", "Samorost 2" and "Machinarium", the music game "Osada" and the animation film "Kooky". Together with the Amanita's team he is currently working on the games "Botanicula" and "Samorost 3".



MARTIN ELRICSSON

Pervasive Games

Pervasive Spiele, transmediales Storytelling oder partizipatorische Theateraufführungen sind aussergewöhnliche Möglichkeiten, Erlebnisse anzubieten und zu vermitteln. Sie können auf verschiedenen Plattformen, online oder in der realen Welt, stattfinden. Die Zuschauer werden aufgefordert, aktiv teilzunehmen, mitzuspielen und erdachte Universen, wo Fiktion und Realität verschwimmen, zu gestalten. Das preisgekrönte schwedische Studio The company P befasst sich mit der Entwicklung und Durchführung von subversiven und unvergesslich durchdringenden Erlebnissen. In seinem Vortrag stellt Senior-Partner von The company P, Martin Elricsson, konkrete Beispiele der neuesten Entwicklungen sowie eine Fülle avantgardistischer, partizipativer Kunstwerke vor. Elricsson wird einige der Erzählstrategien beschreiben, die er verwendet, um Spieler zum vorübergehenden Fallenlassen oder Ändern ihrer eigenen Identität und Weltanschauung zu bringen.

In der unmittelbaren Mitgestaltung und Entwicklung von temporären Realitäten werden nicht nur die hierarchische Kultur der Autorschaft, sondern auch die Eigenwahrnehmung als politischer Zaungast, Gelegenheitswähler und Stimmbürger in Frage gestellt. (mk/bs)

Seit über zwanzig Jahren kreiert der in Schweden geborene Autor, Creative Director und Gamemaster Martin Elricsson alternative Onlinerealitäten und physische Erlebnis-theater-Events. Herausragende Beispiele sind die preisgekrönten Projekte «The Truth About Marika», «Conspiracy for Good» und «The Artists».

Pervasive Games

Pervasive Games, transmedia storytelling or participatory dramas can be extraordinary ways of creating experiences across a variety of platforms, online and in our physical reality. Spectators are invited to become participants, to play, to co-create fictional universes where the border between reality and fiction is not always drawn clearly. The company P, a Swedish award-winning studio, is dedicated to create subversive and memorable pervasive experiences. In this talk, The company P's senior partner Martin Elricsson will show concrete examples from recent production endeavors as well as a plethora of more avant-garde, participative arts pieces. Furthermore, Elricsson will outline some of the storytelling tools he uses to get players to temporarily redefine or even abandon their own identities and world-views.

Immediate participation in the conscious co-creation of temporary realities is a challenge both towards the hierarchical culture of authorship as well as towards our self-perceived position as political spectators and occasional voters. (mk/bs)

For more than twenty years, Swedish-born writer, creative director and gamemaster Martin Elricsson has created online alternate realities and physical living drama-events. Notable projects include the award-winning games "The Truth About Marika", "Conspiracy for Good" and "The Artists".

WERNER DOYÉ & ANDREAS WIEMERS

Mockumentary

Inszenierungen von Fiktion als Realität finden sich nicht nur in Videogames und Animationsfilmen. Auch der Dokumentarfilm wurde in den letzten 20 Jahren um ein Genre erweitert: den Mockumentary. Paradebeispiel ist «Forgotten Silver» (NZ, 1996) von Peter Jackson und Costa Botes. Mockumentaries sind Filme, die so tun, als wären sie dokumentarisch. Sie spielen mit der feinen Linie zwischen Fiktion und Realität und überlassen es dem Zuschauer, das Spiel aufzudecken und zu geniessen. Ein solcher gefälschter Dokumentarfilm ist auch «Der schwarze Kanal kehrt zurück» (2009) von Werner Doyé und Andreas Wiemers. Er wurde für das ZDF zum Jahrestag des Falls der Berliner Mauer produziert. Was der Zuschauer zunächst nicht ahnt, aber immer offensichtlicher wird: Der Film ist eine Lüge. Die ganze Geschichte um einen Geheimplan der alten DDR-Regierung zur Ruinierung des Westens wurde von den Autoren frei erfunden. Und sie inszenieren ihre parodistische Lüge mit allen Mitteln moderner Fernseh-kunst. So entsteht ein kurioses und unterhalt-sames Lehrstück über die Glaubwürdigkeit des Fernsehens bzw. der heutigen Medien. Doyé und Wiemers zeigen in ihrem Vortrag, wie sie Realität und Fiktion historisch vermischt haben und damit Geschichtsfälschung als Fernsehunterhal-tung produziert haben. (mk/bs)

Werner Doyé (1971 geboren) arbeitete während des Geschichtsstudiums für Zeitungen und eine kurze Zeit als freier Autor. Seit 2000 ist er beim ZDF. Andreas Wiemers (45) hat Politische Wissenschaften studiert. Er arbeitete unter anderem für den WDR und VOX. Seit 2001 produzieren Doyé und Wiemers für das Politik-magazin Frontal21 im ZDF eine eigene Satireserie, seit 2004 einen eigenen satirischen Jahresrückblick im ZDF. Gemeinsam haben sie drei Bücher veröffentlicht und waren fünfmal für den Grimme-Preis nominiert.

Mockumentary

Video games and animation films are not the only way to present fictitious events in documentary format. A new genre has emerged in documentary filmmaking over the past 20 years: the mockumentary (a portmanteau of the words mock and documentary). A prime example of this is "Forgotten Silver" (NZ, 1996) by Peter Jackson and Costa Botes. Mockumentaries are films that pretend they are documentaries. They play with the fine line between fiction and reality, leaving it up to the viewer to detect and relish the ploy. Another such falsified documentary film is "Der schwarze Kanal kehrt zurück" (2009) by Werner Doyé and Andreas Wiemers. It was produced for ZDF on the anniversary of the fall of the Berlin Wall. Initially, the viewer has no idea, but it becomes ever more apparent that the film is a mock. Its entire story about a secret plan by the former GDR government to ruin the West was totally fabricated by the authors. They staged their parody using all the modern means of television, also creating a curious yet entertaining lesson on the trustworthiness of television or of today's media. In their lecture Doyé and Wiemers explain how they intermixed historical reality and fiction, which led to the mock of history as a form of television entertainment. (mk/bs)

Werner Doyé (born in 1971) worked while studying History for newspapers and as a freelance author for a short time. He has been at ZDF since 2000. Andreas Wiemers (45) studied Political Science and worked at WDR and VOX, among others. Since 2001 Doyé and Wiemers have produced their own satirical series for the Politikmagazin Frontal21 on ZDF, as well as their own satirical review of the year's events on ZDF since 2004. They have published three books together and have been nominated for the Grimme Award five times.

