

Eugen Pfister

Eugen Pfister widmet sich in seinem neuen SNF-Projekt gemeinsam mit 15 Kolleg*innen von der HKB, der Universität Bern, der Zürcher Hochschule der Künste und der Universität Lausanne den digitalen Computerspielen in der Schweiz von 1968 bis 2000.

Sich tagaus tagein mit digitalen Computerspielen beschäftigen zu dürfen, klingt für viele als der Traum Beruf. Einer, der dies tut, ist Eugen Pfister. Der 42-Jährige stammt aus Wien, ist Forscher am Institute of Design Research an der HKB und untersucht digitale Spiele wissenschaftlich. So betrachtet er Games aus den Perspektiven der Spielgeschichte, des Designs, der Kulturwissenschaften, der Mediengeschichte, der Sozialwissenschaften und der politischen Kommunikation. Game Studies nennt man diese Forschungsdisziplin.

Digitale Spiele gelten heutzutage – gleichermaßen wie Bücher, Filme oder Zeitungen – als Massenmedium und erreichen mehrere Millionen Menschen. Der Anteil an erwachsenen Gamer*innen, die an Konsolen und PCs spielt, nimmt jährlich enorm zu. Demzufolge gewinnen digitale Computerspiele einen immer wichtigeren Wert in unserer Gesellschaft und wirken auf uns ein, ohne dass wir dies bewusst wahrnehmen. Dadurch, dass darin Weltbilder reproduziert und konstruiert werden, transportieren sie auch kulturelle, politische und gesellschaftliche Ideologien, die unsere Kultur und Gesellschaft wiederum beeinflussen. Und genau dem geht Pfister in seiner Forschung nach.

Wie Pfisters «Horrorgeschichte» an der HKB begann

Der promovierte Historiker und Politikwissenschaftler kam im April 2018 an die HKB nach Bern. Grund dafür war das vierjährige Forschungsprojekt «Horror-Game-Politics», das ihm der Schweizerische Nationalfonds SNF im Rahmen des Fördergefässes Ambizione zusprach. Mit Ambizione richtet sich der SNF an junge Forscher*innen aus der Schweiz und dem Ausland, die nach dem Doktorat ein Forschungsprojekt durchführen, verwalten und leiten möchten.

In «Horror-Game-Politics» setzte sich Pfister gemeinsam mit Arno Görge mit der visuellen Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen auseinander. Gerade in Horrorspielen werden nämlich gesellschaftliche und politische Tabus sowie Ängste ausgehandelt. Dafür nahm der gebürtige Österreicher in einem begrenzten Sample 23 Spiele von 2010 bis 2017 genauer unter die Lupe und untersuchte diese mit interdisziplinären Methoden nach politischen wie ideologischen Inhalten. Hierbei interessierte einerseits, ob und welche politischen Botschaften in einem Spiel vermittelt werden, die wir als Gamer*innen gegebenenfalls gar nicht bewusst wahrnehmen oder hinterfragen. Andererseits erörterte Pfister auch, mit welchen rhetorischen Wirkmechanismen Entwickler*innen ein Spiel (un-)absichtlich kreiert haben, also: Wie wurde es ästhetisch designt, welche Geschichte gewählt und wie läuft es ab? Durch diese methodische Untersuchung ist es Pfister gelungen, einen politischen Kommunikationsprozess nachzuweisen, der bisher unbeobachtet blieb und er hat so eine öffentliche Auseinandersetzung mit politischen Mythen in digitalen Horrorspielen in Gang gesetzt. Seine Forschungsergebnisse sind jeweils auf seinem Blog publiziert und nachzulesen.

Von «Horror-Game-Politics»...

Kürzlich hat der SNF nun Eugen Pfister ein noch grösseres Projekt im Sinergia-Gefäss bewilligt. Mit Sinergia fördert der SNF kollaborative Forschung von zwei bis vier Forschungsgruppen, die interdisziplinär und mit Aussicht auf wegweisende Erkenntnisse forschen. Dieses Sinergia-Projekt startet im Januar 2023.

... zu «Confederatio Ludens»

Im Rahmen von «Confederatio Ludens» richtet Pfister nun seinen Fokus in den nächsten vier Jahren auf die Schweizer Computerspiele von 1968 bis 2000 und forscht mit weiteren Projektpartnern zu deren Geschichte, Spiel und Design. In der Schweiz gab es bereits in der Zeit vor der Einführung des Internets eine lebendige Game-Design- und Entwicklungsszene. Das früheste bekannte Beispiel eines

Schweizer Gameentwicklers stammt aus dem Jahr 1968: Ein Schüler gewann damals einen Preis bei «Schweizer Jugend forscht» mit seinem Spielapparat.

Diese Schweizer Szene ist bisher kaum untersucht, da sich Game Studies vorwiegend auf die Vereinigten Staaten und Japan konzentrierten. Nun rücken nationale und regionale Szenen immer mehr in den Blick, so wie sich nun auch dieses Projekt der Schweiz widmet. Hierzu forschen Eugen Pfister und Arno Görge aus dem Institute of Design Research der HKB gemeinsam mit der Universität Lausanne (Section des sciences du langage et de l'Information, Prof. Yannick Rochat), der Universität Bern (Digital Humanities, Prof. Tobias Hodel) und der Zürcher Hochschule der Künste (Departement Design, Dr. Mela Kocher) sowie in Zusammenarbeit mit der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf und der Charles Universität in Prag. Unter anderem wird erörtert, ob man von einer eigenständigen Schweizer Spielkultur und einem eigenständigen Design – einem sogenannten «Swiss Style» – sprechen kann, wer die Programmierer*innen waren, welche Spielpraktiken es gab und was uns diese Schweizer Spiele über die damalige Gesellschaft, Politik und Kultur erzählen. Auch von Interesse wird sein, mit historischen und sozialwissenschaftlichen Methoden herauszuarbeiten, welche Netzwerke und Verbindungen zum Transfer von Ideen inner- und ausserhalb der Schweiz bestanden haben.

Im Projektteam dabei ist auch dieses Mal, wie bereits bei «Horror-Game-Politics», wieder Arno Görge. Der 45-jährige Deutsche hat Europäische Kulturgeschichte an der Universität Augsburg studiert. Nach seiner Promotion kam er 2018 an das Institute of Design Research, wo er im Projekt «Horror-Game-Politics» zum Thema «Medikalisierung in digitalen Horrorspielen» eine zweite Dissertation schrieb. Görge forscht schwerpunktmässig zu Repräsentationen von Biomedizin, Bioethik und Krankheitsdiskursen in der Populärkultur (mit einem Schwerpunkt auf digitalen Spielen) sowie Politik und Geschichte in digitalen Spielen.

Weitere Informationen zu den Projekten:

- Blog «Horror-Game-Politics»: hgp.hypotheses.org
- Blog «Spiel-Kultur-Wissenschaft. Mythen im Digitalen Spiel»: spielkult.hypotheses.org
- Arno Görge, Krankheit in digitalen Spielen – Interdisziplinäre Betrachtungen, Transcript 2020



Foto: zvg

Das HKB Aus- und Weiterbildungsprogramm «Werkzuschreibung und Provenienzforschung interdisziplinär» hat das Label «empfohlen von ICOM Schweiz – Internationaler Museumsrat» erhalten.

Die sechs Module werden in Kooperation mit dem Kunstmuseum Bern durchgeführt. Bisher nahmen Berufsleute und Masterstudierende der Konservierung-Restaurierung teil, Kunstwissenschaftler*innen, Rechtswissenschaftler*innen, Naturwissenschaftler*innen sowie im Kunsthandel oder in Privatsammlungen Tätige. Einige von ihnen sind mittlerweile in entsprechenden Positionen tätig.

→ hkb.bfh.ch/cas-provenienzrecherche

20 Jahre Sound Arts an der HKB

An einem Symposium im September werden die ästhetische Entwicklung in den elektroakustischen Künsten und ihre Auswirkungen auf die Lehre diskutiert. Was bedeutet im Feld der elektroakustischen Musik der Wandel vom Fokus Medienkunst auf die Sound Arts im 21. Jahrhundert? Welchen Anteil haben die technologische Entwicklung und die Digitalisierung daran? Für einen elektroakustisch orientierten Studiengang an einer Musikhochschule stellt sich hier die Frage, was die Konsequenzen dieser Entwicklung für Lehre und Curriculum bedeuten. Mit niederschweligen Apps zur Audio- und Videoverarbeitung auf Tablets und Smartphones wird die Schwelle zur Auseinandersetzung mit elektronischer Musik und Sound Arts auch in Zukunft weiter sinken.

→ hkb-soundarts.ch

Erster Preis für Candid Rütter

Alumnus Candid Rütter, ehemaliger Sound Arts Student der HKB, hat den ersten Preis im Binaural 3D-Sound Wettbewerb der SGA-SSA gewonnen. Die Schweizerische Akustische Gesellschaft SGA-SSA ist der Fachverband für Akustik in der Schweiz. Den Preis hat Candid Rütter für seine binauralen 3D Aufnahmen des Tinguely-Brunnen in Basel bekommen, die er im Rahmen seines Bachelor Studiums als Praktikant bei Idee und Klang Audio Design komponiert hat.

Aeschlimann Corti-Stipendium

für Lorenzo Salafia
Mitte Mai wurden die Gewinner*innen der diesjährigen Aeschlimann Corti-Stipendien bekannt: Das Hauptstipendium im Wert von 20 000 CHF geht 2022 an Lorenzo Salafia (*1983). Der heute in Solothurn lebende Künstler absolvierte von 2011 bis 2014 ein Bachelor-Studium an der HKB. Die Jury würdigt mit dem Hauptpreis Salafias langjähriges und intensives Schaffen und lobt seine «beeindruckende Präzision... sowohl in der Ausarbeitung als auch in der Setzung». Zusätzlich wurden im Rahmen der Ausstellung auch drei Förderstipendien à 10 000 CHF vergeben. Zwei davon gingen an HKB-Alumni: Olivia Abächerli (*1992), die ihren Bachelor Fine Arts mit Auszeichnung abgeschlossen hatte und Livio Baumgartner (*1982), der den Master Contemporary Arts Practice gemacht hat. Das Aeschlimann Corti-Stipendium der Bernischen Kunstgesellschaft BKG gilt als eines der wichtigsten privaten Förderinstrumente für bildende Künstler*innen unter 40 Jahren im Kanton Bern.

Swiss Design Award für Offshore

Studio und Adeline Mollard
Offshore ist das Grafikdesign-Studio von Isabelle Seiffert, HKB-Dozentin, und Christoph Miler, ehemaliger HKB-Ateliermitarbeiter. Mit *Werkschau* haben die beiden einen Swiss Design Award gewonnen. Im Mittelpunkt ihrer Arbeit steht ein Interesse an Geschichten. Um Geschichten in einer fesselnden, vielschichtigen Art und Weise erzählen zu können, tragen sie immer wieder verschiedene Hüte, wenn sie sich ihren Projekten nähern: Die des Designers, des Forschers oder des Redakteurs.

Adeline Mollard hat mit *Digital Spaces* einen Swiss Design Award gewonnen. Es ist eine Auswahl von acht Websites, die sie zwischen 2018 und 2022 entworfen hat. Ihr Ansatz zielt darauf ab, grundlegende Elemente wie Scrollen und Navigation zu überdenken. Adeline Mollard hat für die HKB die Website mit den Diplomarbeiten der HKB-Bachelorstudiengänge Vermittlung in Kunst und Design sowie Visuelle Kommunikation und der HKB-Masterstudiengänge Art Education und Design erstellt.

→ finale22.ch

Text: Nathalie Pernet (*)

Leiterin der Fachstelle F+E an der HKB