

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Von Archon bis Wasteland: Über “Game Designers & Software Artists”

Björn Blankenheim am Samstag, dem 27. Februar 2021

Man müsste selbst etwas auf die Beine stellen. Schon lange von YouTube-Kanälen, Podcasts und Projekten begeistert, die aus Enthusiasmus geboren und von Liebhaberei getragen werden, drängte sich mir dieser Gedanke seit Jahren auf.

Vorträge, Tagungen oder Sammelbände gehören zwar zum wissenschaftlichen Tagesgeschäft, bleiben aber eher einem Fachpublikum vorbehalten. Dagegen wollte auch ich etwas in die Welt bringen, das sich gleichermaßen an Forschende und Fans richtet. Wäre ich also nicht von entsprechenden Vorbildern umgeben gewesen, ich wäre dieses Projekt so wohl nicht angegangen.

Eine Ausstellung zu machen, wäre mir wohl auch nicht in den Sinn gekommen, würde ich mir das Büro nicht mit der Kuratorin der *Design-Sammlung Schriefers* teilen. Nun ist es nichts Ungewöhnliches, dass man – aus der Kunstgeschichte kommend – Forschungserkenntnisse in Form einer Ausstellung aufbereitet und zugänglich macht. Doch kämpfen Ausstellungen zu Computerspielen mit einer ganzen Reihe von Problemen, von der Themenwahl, über anfällige Hardware, bis hin zu komplexer Software. Und was sollte ich schon ausstellen?

Die Antwort darauf begegnete mir während der Arbeit an meiner Dissertation. Gerade die Frühgeschichte von Electronic Arts, mit ihren hehren Zielen, ihrer Werbung und eben auch ihren Verpackungen, erwies sich als besonders fruchtbar, das Verhältnis von Kunst und Computer Game Design auf eine Weise zu diskutieren, wie es nur selten geschieht. Erstmals hatte ich damit eine überschaubare Sammlung von Exponaten vor Augen, mit denen sich eine Ausstellung würde machen lassen. Die Recherche dazu begann bereits 2015, wobei die Grenze zwischen Prokrastination, Hobby und ernsthafter Forschung fließend war. Das erste Spiel erwarb ich dann im Spätsommer 2017. Es sollte etwa zwei Jahre dauern und mehrere Tausend Euro kosten, alle Ausstellungsstücke zusammenzutragen.

Als dann im Frühjahr 2018 nicht sicher war, ob mein Vertrag an der Uni über das nächste Jahr hinaus verlängert werden würde, war klar: Jetzt oder nie! Im Wintersemester 2018/19 bot ich die Veranstaltung *Game Designers & Software Artists* an. Die Studierenden sollten nicht nur Hintergründe recherchieren und entsprechende Texte verfassen, sondern auch Entwürfe für die Ausstellung und Katalogseiten vorlegen. Eine weitere Gruppe fotografierte alle Exponate. Gleichzeitig schrieb ich die Autorinnen und Autoren an, von denen ich mir Beiträge für den Katalog erhoffte. Und auch Electronic Arts erklärte sich bereit, das Katalogprojekt zu unterstützen. Ich muss sagen, dass ich für die Beiträge aller Studierenden sowie der Autorinnen und Autoren sehr dankbar bin. Denn ohne sie wäre ein solches Projekt nicht zu realisieren.

Unterstützt durch Karin Weckermann und die studentischen Hilfskräfte der *Design-Sammlung Schriefers* fand dann im Sommer 2019 die Ausstellung im kleinen Rahmen an der Uni Wuppertal statt. Schon damals war klar, dass die Ausstellung später und für ein größeres Publikum noch einmal wiederholt werden sollte. Der Katalog ließ derweil noch auf sich warten. Denn neben meiner regulären Tätigkeit dauerte die Redaktion der studentischen Beiträge doch deutlich länger als gedacht. Und auch Layout und Satz musste ich für den gesamten Band selbst übernehmen, wozu ich als studierter Gestaltungstechniker glücklicherweise in der Lage war. Anfang 2019 war dann endlich alles fertig.

Leider gab es wiederholt Kommunikationsprobleme mit der Druckerei im Ausland, was die Produktion immer wieder verzögerte. Und dann kam die Pandemie. Es ist letztlich dem Rettungsprogramm *Neustart Kultur* des Bundes zu verdanken, dass der Katalog nun doch dieses Jahr gedruckt und fertiggestellt werden konnte. Dank gebührt hier vor allem dem Verleger Werner Hülsbusch, der sich für die Fertigstellung des Buches die ganze Zeit über eingesetzt hat. So konnte es endlich, pünktlich zum Weihnachtsfest 2020 erscheinen.

Noch ist nicht klar, wann die Ausstellung erneut wird stattfinden können. Ich freue mich aber schon darauf, Besucher/innen in der Galerie am Wuppertaler Kolkmannhaus für diese ganz besondere Ausstellung begrüßen zu dürfen. Der Katalog kann zum Preis von 34,80 € über die [Website des Instituts für angewandte Kunst- und Bildwissenschaften](#) bestellt werden, beim [Verlag Werner Hülsbusch](#) oder im Buchhandel.



Der Katalog zur Ausstellung Game Designers & Software Artists. (Bild: André Eymann)



Doppelseite aus dem Katalog. (Bild: André Eymann)



Doppelseite aus dem Katalog. (Bild: André Eymann)



In der Einleitung wird die Abbildung „Das Universum“ von Segai Gibon thematisiert. (Bild:

André Eymann)

Bilder der Ausstellung

Game Designers & Software Artists, Electronic Arts 1983-1988, Ausstellung 08. – 31.08.2019 in der Designsammlung Schriefers, Bergische Universität Wuppertal, Gebäude I, Fuhlrottstr. 10, 42119 Wuppertal

Alle Fotos: Sigurd Steinprinz













Interview mit Björn Blankenheim vom 27. Januar 2021

Durch das Interview führte André Eymann.

In Deinem Beitrag erwähnst Du Vorbilder, die Dich zu Deinem Vorhaben motiviert haben. Magst Du uns hier, ganz wertfrei, ein paar dieser Projekte benennen?

Wenn es vor allem um Spiele geht, so denke ich etwa die Dokumentationen von Noclip oder die Youtube-Kanäle von Super Bunnyhop oder Errant Signal, die Podcasts von Stay Forever, The Pod und Game Not Over sowie natürlich das ganze Angebot der Rocketbeans.

Viele dieser Channels stützen sich allein auf Fan-Support. Und selbst die etwas in Verruf geratenen Kickstarter-Projekte in der Nachfolge des „Double Fine Adventure!“ bringen unglaublich viel Bewegung in eine bisher recht festgefahrene Medienlandschaft. Man denke aber auch an die WASD und viele andere Printprojekte, z.B. von Bitmap Books usw. Was Ausstellungen angeht, führt natürlich kein Weg an der Retro Gaming Area auf der gamescom vorbei. Aber auch was Christian Ullenboom mit dem BINARIUM in Dortmund auf die Beine gestellt hat, ist beeindruckend. Dieses unternehmerische Risiko auf sich zu nehmen, imponiert mir.

Aus meiner relativ gesicherten Position wollte ich zu all diesen Projekten einen Beitrag leisten. In meinem Fall hieß das, genug Studierende für das Ausstellungsprojekt und genug Autoren und Autorinnen für den Katalog zu gewinnen. Ich wollte nicht bloß eine Uni-Vorlesung über mein Dissertationsthema halten. Als dann zur Einführungsveranstaltung knapp 80 Studierende erschienen, war ich doch sehr erleichtert, dass es tatsächlich klappen könnte.

Deine Dissertation „Die Kunst des Computer Game Design“ befasst sich mit der

Produktionsästhetik von Computerspielen (1982-1996). Warum hast Du Dich für genau dieses Thema entschieden? Was war der Auslöser?

Zunächst wollte ich selbst einmal Game Designer werden. Während meiner Oberstufenzeit hatte ich dann bereits die Möglichkeit in der Spielebranche zu arbeiten. Ich habe mich also immer mehr für die Perspektive der Produktion interessiert als die der Rezeption, welche ja diejenige ist, die man klassischer Weise in akademischen Disziplinen einnimmt, besonders in Deutschland.

Der Begriff „Produktionsästhetik“ meint genau das, nämlich die Intentionen von Designentscheidungen nachzuvollziehen. Es darf nicht darum gehen, Spiele nur als Kulturprodukt wahrzunehmen oder aber Spieleentwickler/innen als Genies zu verklären. Aber die „Game Studies“ befassen sich beeindruckend selten damit, wie Spiele eigentlich gemacht werden. Die Anleitungsliteratur zum Spielermachen, die seit den 1980er-Jahren existiert, aus der Perspektive der Kunstliteratur und ihrer Geschichte zu sehen, hat mir genau die Möglichkeit gegeben, Computer Game Design als das zu untersuchen, was es ist: eine lehr- und lernbare Kunst; wenn man so will, eine elektronische Kunst.

Hattest Du ursprünglich neben Electronic Arts noch weitere Firmen in der engeren Auswahl für die Ausstellung und dein Buch?

Electronic Arts hatte sich doch recht schnell als perfekter Kandidat für die Ausstellung herauskristallisiert. Und das liegt nicht unbedingt daran, dass sich die Firma über all die Jahrzehnte treu geblieben ist. Das EA von heute wird eher als dieser träge Koloss wahrgenommen, dem es vor allem um zweifelhafte Monetarisierungsstrategien geht.

Aber Anfang der 80er-Jahre war das Unternehmen, mit all seinen Zielen, seinem Marketing-Konzept und natürlich seinen Spielen wirklich wegweisend. Die Flatbox-Verpackungen in den Mittelpunkt der Ausstellung zu stellen, war dabei von Beginn an Teil des Konzepts. Von ihnen lässt sich ganz viel, nicht nur über Electronic Arts, sondern auch über die Computerspiele der 80er-Jahre ablesen.

In dieser Zeit wurde das Produkt Computerspiel maßgeblich geprägt, die Art wie es hergestellt, wie darüber gesprochen und wie es vermarktet wird. Die Verpackungen können als ausgewählte Designobjekte für sich stehen, ohne dass man auch noch die Spiele selbst zeigen muss. Wenn man Spielegeschichte allein anhand von Konsolengenerationen behandelt, vergisst man schnell, dass sich vieles auch ganz anders hätte entwickeln können und dass es das teilweise auch hat.



Detail aus dem Katalog. (Bild: André Eymann)



Doppelseite aus dem Katalog. (Bild: André Eymann)

Mit welchem ersten Spiel von EA hatte Deine Recherche 2017 begonnen und was

ist die Geschichte dahinter?

Ausgangspunkt meiner Recherchen war vor allem die Suche nach Texten übers Spielermachen. Es war bemerkenswert, festzustellen, dass nicht wenige der fleißigsten Autorinnen und Autoren ihre Spiele Anfang der 80er-Jahre bei Electronic Arts veröffentlichten, darunter Dani Bunten und Jon Freeman.

Dass ausgerechnet Archon und M.U.L.E. zum ersten Line-Up von EA zählten, ist schon wirklich außergewöhnlich. Electronic Arts hatte den seit Anfang der 1980er aufkeimenden Austausch der Designer/innen von Beginn an unterstützt und damit wesentlich zum Selbstverständnis der ganzen Branche beigetragen, mögen die Ziele dahinter für Spieler/innen von heute noch so dick aufgetragen erscheinen. Selbst EA ist in seiner Geschichte immer mal wieder zu diesen Werten zurückgekehrt.

Ich bin selbst Jahrgang 1982. Das der Beginn des Untersuchungszeitraums meiner Dissertation und das Gründungsjahr von Electronic Arts auf das gleiche Jahr fallen würden, war schließlich eine interessante Fügung.

Erzähle uns doch bitte etwas über Deine persönliche Videospiegelgeschichte. Was war Dein erstes Spiel, wie hat alles begonnen? Was spielst Du am liebsten?

Ich habe einen 13 Jahre älteren Bruder. Da ist schon vieles vorgezeichnet. Ich habe Monate neben ihm auf dem Sofa verbracht und ihm fasziniert beim Spielen zugesehen; das war für mich die deutlich prägendere Erfahrung als das selber spielen. Selbst als sein Amiga 500 an mich übergang oder ich von ihm meinen ersten 386er geschenkt bekam.

Die Adventures von LucasArts waren dann meine erste eigene Liebe. Aber auch die PC Player habe ich zunächst gelesen, weil mein Bruder sie abonniert hatte. Ende der 1990er habe ich dann jeden Monat sowohl die GameStar, PC Games und PC Action als auch die MAN!AC, Fun Generation und Next Level verschlungen. Das war meine Welt. Das alles gipfelte schließlich in LAN-Parties und durchzockten Nächten mit StarCraft, Counterstrike, Quake III und Diablo II.

Erst während meines Studiums in den 2000ern habe ich dann das Interesse an vielen Spielen verloren; Online-Gaming war mir immer zu anstrengend und auch World of Warcraft hätte ich wohl gar nicht erst angefangen, hätte mir nicht einer meiner Professoren als Forschungsprojekt das Geld dafür in die Hand gedrückt (das ist tatsächlich wahr). Inzwischen bin ich gezwungenermaßen wählerischer mit meinen Spielen geworden und entscheide mich dann eher für die ein oder andere Indie-Perle. Gleichzeitig bin ich dankbar dafür, viele Spiele gemeinsam mit meinen Kindern entdecken zu können.

Mit welchen persönlichen Erkenntnissen gehst Du aus dem Projekt, jetzt nachdem Dein Buch in der Welt ist? Sind schon Ideen für Folgeprojekte entstanden?

Mein Respekt für die Durchführung solcher Projekte ist nochmal deutlich größer geworden. Ich bin mit dem Ergebnis sehr zufrieden, aber das Ganze letztlich allein zu schultern, war doch etwas viel. Die Ideen für Forschungs- und Publikationsprojekte gehen mir so schnell nicht aus. Aber für die nächsten werde ich mich hoffentlich mit einem schlagkräftigen Team zusammenfinden. Bis dahin habe ich aber noch einiges

abzuarbeiten. Im Rahmen meiner Dissertation sind etwa 1.000 Textseiten entstanden von denen nur etwa die Hälfte in der Abgabe gelandet sind. Da wartet also schon das nächste Buch auf mich; und dabei ist meine Doktorarbeit noch immer nicht im Druck.

Ein drängendes Folgeprojekt betrifft allerdings die deutsche Entwicklungsszene. Zwar fördert der Bund durch die Internationale Computerspielesammlung inzwischen die Bewahrung von Spielen, aber es gibt noch immer keine Anlaufstelle in Deutschland, die sich um den Erhalt von Firmen- oder Privatarchiven bemüht.

So besteht immer die Gefahr, dass dieses Material über die Entstehung der Spiele verloren geht. Die Geschichtsschreibung, was Computerspielentwicklung in Deutschland angeht, hat einiges aufzuholen und liegt momentan dort, wo vor einigen Jahren noch das Sammeln der Spiele lag: Allein in den Händen der Fans.

Links

- [Erweiterte und ggf. aktualisierte Fassung des Registers auf dem Hochschulschriftenserver der BU Wuppertal](#)
- [Institut für angewandte Kunst- und Bildwissenschaften Wuppertal](#)
- [Profil: Dr. Björn Blankenheim](#)
- [Design-Sammlung Schriefers](#)
- [Verlag Werner Hülsbusch](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 27. Februar 2021 um 08:48 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>