

| | |
|-------------------------|--|
| 1. Record Nr. | UNINA9910424626103321 |
| Autore | Illger Daniel |
| Titolo | Grüne Sonnen: Poetik und Politik der Fantasy am Medium Videospiele // Daniel Illger |
| Pubbl/distr/stampa | Berlin ; ; Boston : , : De Gruyter, , [2020] ©2020 |
| ISBN | 3-11-069538-3 |
| Descrizione fisica | 1 online resource (XIII, 422 p.) |
| Collana | Cinepoetics ; ; 9 |
| Soggetti | PERFORMING ARTS / Film & Video / History & Criticism Electronic books. |
| Lingua di pubblicazione | Tedesco |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Nota di contenuto | Frontmatter -- Vorwort -- Inhaltsverzeichnis -- 1 "Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen": Grundzüge einer Poetik der Fantasy -- 2 Vom Erkunden und Verirren: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM und THE BANNER SAGA -- 3 Das Jenseits des Totenreichs: SHADOW OF THE COLOSSUS -- 4 Die Lebendigkeit des Todes: DARK SOULS -- 5 Vom Zerstören und Befreunden: THE LAST GUARDIAN, PYRE, HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE -- 6 Die Erfüllung des Weltgesetzes: CONAN EXILES -- Schluss: Zur politischen Einschätzung der Fantasy -- Danksagung -- Zitierte Werke -- Namensverzeichnis |
| Sommario/riassunto | Die vorliegende Studie versucht, eine neue Perspektive auf das Genre Fantasy zu entwickeln und zugleich zu ergründen, inwieweit es eine spezifische Affinität zwischen der Fantasy und dem Medium Videospiele gibt. In Auseinandersetzung mit gängigen Zuschreibungen an das Genre - es sei politisch reaktionär und ästhetisch stumpfsinnig - wird eine transmediale Poetik der Fantasy entwickelt, die zugleich eine politische Einschätzung des Genres erlaubt. Die Fantasy zielt darauf, so die These, das Gefühl einer "Sehnsucht nach dem ganz Anderen" zu gestalten, worin immer auch eine Herausforderung an die Historizität eines gegebenen Gemeinwesens beschlossen ist. Das Medium Videospiele wiederum erlaubt es, dieses ästhetische Gefühl in besonderer Weise zu erfahren, legt es die Auffaltung seiner |

fantastischen Welten doch buchstäblich in die Hände der Spielerinnen und Spieler. Was das konkret bedeutet, wird in poetologischen Analysen von künstlerisch herausragenden Spielen wie Dark Souls, Skyrim oder Hellblade greifbar. Darin erschließt die Studie der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Videospiel neue Möglichkeiten, stellt ein genuin ästhetisches Denken mit den audiovisuellen Bildern einzelner Spiele doch ein Desiderat der Game Studies dar.

In this study, the author develops a poetics of fantasy that calls into question the common interpretation of the genre as politically reactionary and aesthetically dull. On this basis, he argues that the video game has a specific affinity to the genre of fantasy, and he substantiates this thesis by analyzing artistically outstanding games such Dark Souls, Skyrim, and Hellblade.
