

Philipp Bojahr

Visuelle Montageformen des Computerspiels

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

P. Bojahr: Visuelle Montageformen des Computerspiels

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

[Zugl.: Dissertationsschrift, angenommen an der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln, 2019]

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2021

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Bildnachweis Umschlag: Grafik aus Fallout Shelter™

© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax, and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout Shelter and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlaggestaltung: Philipp Bojahr

Druck und Bindung: Schaltungsdruck Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-151-0

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
1.1	Die zwei Sphären der Montage und das Computerspiel	7
1.2	“There is nothing special. You are in the Bathroom. There is a dead body here.”	16
1.3	Zielsetzung	21
1.4	Methode	23
1.5	Strukturierung	37
1.6	Einschränkungen und Definitionen	38
1.6.1	Zum Computerspiel	38
1.6.2	Zu Ästhetik, Technik, Spieler, Medium und Kunst	40
1.6.3	Zur Montage	46
2	Theorie der Montage – Zum Stand der Forschung	51
2.1	Game Studies	54
2.1.1	Anwendung auf filmische Fragmente im Spiel und Abgrenzung zwischen Film und Spiel	56
2.1.2	Anwendung jenseits filmischer Fragmente	59
2.1.3	Zum Film als Leitschema und Limitation	65
2.1.4	Anwendung nicht-filmischer Montagebegriffe auf das Spiel	67
2.2	Game Design	78
2.2.1	Filmische Fragmente im Spiel	78
2.2.2	Industrie und Struktur des Spiels	80
3	Computerspiel und Montage Theorie – Eine Annäherung	87
3.1	Montage und Intermedialität	89
3.1.1	Vorbemerkung zum Konzept der Intermedialität	89
3.1.2	Zu den Problemstellen medienübergreifender Definitionen von Montage	91
3.1.3	Montage als transmediales Prinzip	98
3.1.4	Grenzen und Grenzüberschreitungen von Montagebegriffen	99
3.2	Computerspiel und Material	104
3.2.1	Zwei Unschärfen der medialen Bestimmung des Computerspiels	104
3.2.2	Material und Format - Das Computerspiel als synthetisches Intermedium	108

3.3	Verfahrensschritte der technischen Montage des Computerspiels	122
3.3.1	Digitalisierung und Formatierung	123
3.3.2	Spielproduktion	127
3.3.3	Gameplay	134
3.4	Zum Verhältnis zwischen Technik und Ästhetik	143
3.4.1	Die Irreduzibilität des Ästhetischen	143
3.4.2	Zum Möglichkeitsraum ästhetischer Montage - Das Computerspiel als transformationales Medium	150
4	Montageformen des Computerspiels	157
4.1	Medienfragmente im Computerspiel	158
4.1.1	Film	158
4.1.2	Bild	167
4.1.3	Text	192
4.2	Montageformen der ‚neuen‘ Medien	207
4.2.1	Spatial montage	210
4.2.2	Stylistic montage	216
4.2.3	Ontological montage	225
4.3	Interactive montage	245
4.4	Kreation und Limitation	258
4.4.1	Ladeprozesse	259
4.4.2	Störungen	274
4.4.3	Partizipation und Montage	284
5	Fazit	297
	Anhang	305
	Bibliografie	305
	Ludografie	337
	Filmografie	340
	Abbildungsverzeichnis	341
	Dank	347