

Course FS-21 VIDEO GAMES AS ART, CULTURE AND EXPRESSION

Prof. D. Javier Sevidanes (javiersevidanes@gmail.com)

Objectives

This course will delve into the artistic qualities and expression capacities of video games to highlight the specific virtues and value of the medium. Through a deep understanding of the meaning of art, its history, and the functioning of storytelling, the course strives to showcase the perspective on video games as art that has been evolving over the last decades and is striving for more serious and expressive works. Relying on specific works of historical and cultural relevance, the course aims to explain the inner workings and language of video games to fully understand how they are constructed.

Methodology

The contents will be taught through theoretical lessons about the topics in the syllabus given in two-hour class lectures and the implementation of that knowledge into small practical projects and analysis and commentary on different works. It will be required to create small video game projects on websites like Bitsy or Scratch, as well as writing critical essays where the content of the course is put to practice in relation to real video games.

Syllabus

1. INTRODUCTION TO THE ONTOLOGY OF ART, MEDIUMS AND VIDEO GAMES
2. NARRATIVE AND LUDONARRATION. INTRODUCTION TO THE DIFFERENT FORMS OF STORYTELLING
3. BRIEF HISTORY OF VIDEO GAMES
4. GAME DESIGN PRINCIPLES. THE LANGUAGE OF VIDEO GAMES
5. SERIOUS GAMES. EXPRESSION THROUGH GAMING

ASSESSMENT CRITERIA

The final grade will be based on the scores obtained from the different projects and essays as well as participation in class.

PROJECTS: 50%

ESSAYS: 30%

PARTICIPATION: 20%

Bibliography:

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2012). *A narrative theory of games*, FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games (pp. 129-133). Association for Computing Machinery.
https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games.
- Aristóteles (2017). *Retórica*. Plutón Ediciones.
- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa: (Una introducción a la narratología)* (J. Franco, Trad.; 3.a ed.). Ediciones Cátedra, S.A.
- Barthes, R. (1974). *Introducción al análisis estructural de los relatos*, *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Bordwell, D., Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico* (Trad. Y. Fontal Rueda). Paidós Ibérico, S.A.
- Bordwell, D. (2009). *La narración en el cine de ficción* (Trad. P. Vázquez Mota). Paidós.
- Bremond C. (1964). *Le message narratif*. Communications, Volumen 4, 4-32.
https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1025.
- Bremond, C. (1974). *La lógica de los posibles narrativos*, *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo. 103
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.
- Casetti, F., di Chio, F. (2014). *Cómo analizar un film* (Trad. C. Losilla). Paidós.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine* (M. J. Fernández Prieto, Trad.). Altea, Taurus, Alfaguara, S.A.
- Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders.
- Cuadrado, A., & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Universitat Oberta de Catalunya Press.
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles* (Trad. F. Rodríguez). ARCO/LIBROS, S.L.
- Gómez Perez, F. J., Navarrete Cardero, J. L., Pérez Rufi, J. P. (2014). *El pensamiento abductivo como fundamente ontológico de los videojuegos*. Icono 14, Volumen 12, 416-440. <https://luisnavarrete.com/USC/pdf/abductivo.pdf>.
- Genette, G. (1989). *Discurso del relato: Ensayo de método*, *Figuras III* (C. Manzano, Trad.; 1ª ed., pp. 75–327). Editorial Lumen, S.A.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado* (C. Fernández Prieto, Trad.). Taurus.
- Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato* (M. Rodríguez Tapia, Trad.). Ediciones Cátedra, S.A.
- Hauser, A. (1977). *Sociología del arte: Vol. 4. Sociología del público* (Segunda edición). Ediciones Guadarrama.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2003). *Game Design as Narrative Architecture*. Massachusetts Institute of Technology. <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (1ª ed.). MIT Press.
- Kripke, S. (1963). *Semantical Considerations on Modal Logic*.
- Liestøl, G. (1994). *Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext*. John Hopkins

University Press.

- Manovich, L. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Paidós Comunicación.
- Navarrete, J. L., & Vargas, J. J. (2019). *Simulando el saber: La saturación en los mundos de ficción ludonarrativos*. Tropelías, Volumen 31, 132-155. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/89829/3052-Texto%20del%20art%C3%ADculo-8871-1-10-20190211.pdf>.
- Nelson, T. H. (1987). *Literary Machines*. Mindful Press.
- Peirce, C. S. (1970). *Deducción, inducción e hipótesis* (J. Martín Ruiz-Werner, Trad.). Aguilar.
- Ryan, M. L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana University Press.
- Ryan, M. L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. John Hopkins University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Saussure, F. (2002). *Curso de lingüística general*. Losada.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Ediciones Rialp, S. A.
- Seraphine, F. (2016, 19 agosto). *Ludophrases: Ludics Before Mechanics*. Frederic Seraphine. Recuperado el 9 de noviembre de 2021 de <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/08/19/ludophrases/>
- Sevidanes, J. (2021). *El imperio de las mecánicas: Ensayo sobre la especificidad de los elementos formales del videojuego como medio artístico*. Universidad de Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/129567/CAV_SEVIDANESQUINCY_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Morgan Kaufmann Publishers.