

INHALT

Aus:

Film und Games. Ein Wechselspiel.

ISBN 978-3-86505-241-4

© 2015 DIF e.V. | Bertz + Fischer Verlag

➤ Claudia Dillmann / Vorwort	6	Level 3 / Film und Games transmedial	
Andreas Rauscher / Einleitung	10	Hans-Joachim Backe / Zwischen Ellbogengesellschaft und Schulterchluss - Transmedia Storytelling	90
Level 1 / Annäherungen		Andreas Rauscher / Die Ludische Leinwand oder: Das Videospiel im Zeitalter seiner filmischen Reproduzierbarkeit	96
Britta Neitzel / Spielplätze und Schauspiele - Zur Begegnung von Film und Games um 1900	18	Michael Nitsche / Das Potenzial von Machinima	106
Marcus Stiglegger / Der prometheische Impuls im interaktiven Film	28	Interview mit Jordan Mechner	114
Petra Fröhlich / Ich wär' so gern wie du	38	Level 4 / Ästhetik	
Boris Schneider-Johne / Von „filmreif“ bis zur Endlosschleife	42	Benjamin Beil / Point of View und virtuelle Kamera	124
Interview mit Ron Gilbert	46	Peter Moormann / Spiel mit Musik - Entwicklungen und Potenziale der Komposition für Games	132
Level 2 / Adaptionen und Austausch		Marc Bonner / Im Rhythmus der Raumbilder - Architektur und Art Direction in Film und Computerspiel	140
Andreas Rauscher / Lost in Adaptation oder: Der Film im Zeitalter seiner ludischen Reproduzierbarkeit	52	Interview mit Jan Klose Creative Director, Deck 13	148
Interview mit Jörg Friedrich Design Director, YAGER	66	Interview mit Dennis Schwarz Senior Game Designer, Crytek	158
Interview mit Uwe Boll	72		
Interview mit Paul W. S. Anderson	76		

Level 5 / Reflexion und Repräsentation

Nina Kiel / **Von Traumfrauen und Traumata - Stereotype im Video- und Computerspiel** 170

Svetlana Svyatskaya / **Trapped in virtual reality - Fragmente einer Medienreflexion im Film** 178

Level 6 / Creative Gaming – Spielerische Vermittlung

Judith Ackermann / **Creative Gaming** 190

Vera Marie Rodewald / **Machinima - Das Computerspiel als Filmkulisse** / Zum kreativen Einsatz von Computerspielen in Bildungskontexten 194

Thomas Klein / **Let's-Play-Videos und Gaming Culture** 198

Andreas Lange / **Die Entstehung eines kulturellen Gedächtnisses unter den Bedingungen des Internets** 204

Level 7 / Game Art

Stephan Schwingeler / **Das Computerspiel im Kunstdiskurs** 212

Thomas Hensel / **Wenn der Film sein Bild verlässt - Metaleptische Reflexionen im Computerspiel** 220

Jens-Martin Loebel / **Interaktion mit Games mittels Emulation im musealen Kontext** 230

Andy Kelly / **Other Places** 234

Steven Poole / **Der „Citizen Kane“ der Videospiele** 240



 Filmografie 244
 Gamografie 250
 Glossar 251
 Autorenbiografien 252
 Register 254
 Impressum 255