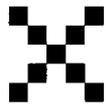


# FILM UND GAMES



EIN WECHSELSPIEL

Herausgeber  
Deutsches Filminstitut - DIF e.V. / Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main



deutsches  
filmmuseum

**BERTZ + FISCHER**

# INHALT

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