

Inhalt

Rainer Leschke und Jochen Venus

Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band7

I. Formgeschichte

Claudia Liebrand

„Here, we'll start all over again“ – Game Over und Restart in Screwball
Comedies mit dem Fokus auf Preston Sturges' *Unfaithfully Yours*21

Nicola Glaubitz

Reanimationsversuche des Spielfilms. Kopplungen von Zeichentrick und
Realfilm und das Kino der 1990er Jahre41

Norbert M. Schmitz

Trivialisierung oder Neuformierung? Zur Ikonologie moderner Formen
im Populären des Kinos der 1980er und 1990er Jahre67

II. Spielformen im gegenwärtigen Kino

Marcus Stiglegger

Prometheischer Impuls und Digitale Revolution?
Kino, Interaktivität und Reißbrettwelten103

Henriette Heidbrink

Wie der Sinn über die Runden kommt.
Zu den Grenzen der Integration von Spielformen117

Andreas Jahn-Sudmann

Spiel-Filme und das postklassische/postmoderne (Hollywood-)Kino:
Zwei Paradigmen155

Kay Kirchmann

Geschichte spielen? Gemeinsamkeiten in den
geschichtsphilosophischen Implikationen der
counterfactual history und des Spiel-Films der 1990er Jahre179

III. Formen und Formkomplexe

Rainer Leschke

Narrative Portale. Die Wechselfälle der Verzweigung
und die Spiele des Erzählens 197

Oliver Fahle

Die Stadt als Spielfeld. Raumästhetik in Film und Computerspiel..... 225

Jens Meinrenken

Bullet Time & Co. Steuerungsutopien von Computerspielen und Filmen
als raumzeitliche Fiktion 239

Jens Eder

Spiel-Figuren. Computeranimierte Familienfilme und der Wandel von
Figurenkonzeptionen im gegenwärtigen Kino 271

Jochen Venus

Teamspirit. Zur Morphologie der Gruppenfigur..... 299

IV. Spielräume

Jürgen Sorg

Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der
Kampfhandlung im Martial Arts Film..... 331

Britta Neitzel

To be and not to be.
Zum Spiel mit Identitäten im neueren populären Spielfilm 367

Jan Distelmeyer

Spielräume. Videospiel, Kino und die intermediale Architektur
der Film-DVD 389

Autorinnen und Autoren 417