

# 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