

# Inhalt

## Rainer Leschke und Jochen Venus

Spiele und Formen. Zur Einführung in diesen Band .....7

## 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 Jahre .....41

### Norbert M. Schmitz

Trivialisierung oder Neuformierung? Zur Ikonologie moderner Formen  
im Populären des Kinos der 1980er und 1990er Jahre .....67

## II. Spielformen im gegenwärtigen Kino

### Marcus Stiglegger

Prometheischer Impuls und Digitale Revolution?  
Kino, Interaktivität und Reißbrettwelten .....103

### Henriette Heidbrink

Wie der Sinn über die Runden kommt.  
Zu den Grenzen der Integration von Spielformen .....117

### Andreas Jahn-Sudmann

Spiel-Filme und das postklassische/postmoderne (Hollywood-)Kino:  
Zwei Paradigmen .....155

### Kay Kirchmann

Geschichte spielen? Gemeinsamkeiten in den  
geschichtsphilosophischen Implikationen der  
*counterfactual history* und des Spiel-Films der 1990er Jahre .....179

### 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