

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>7</b>
1.1	Die zwei Sphären der Montage und das Computerspiel	7
1.2	“There is nothing special. You are in the Bathroom. There is a dead body here.”	16
1.3	Zielsetzung	21
1.4	Methode	23
1.5	Strukturierung	37
1.6	Einschränkungen und Definitionen	38
1.6.1	Zum Computerspiel	38
1.6.2	Zu Ästhetik, Technik, Spieler, Medium und Kunst	40
1.6.3	Zur Montage	46
<b>2</b>	<b>Theorie der Montage – Zum Stand der Forschung</b>	<b>51</b>
2.1	Game Studies	54
2.1.1	Anwendung auf filmische Fragmente im Spiel und Abgrenzung zwischen Film und Spiel	56
2.1.2	Anwendung jenseits filmischer Fragmente	59
2.1.3	Zum Film als Leitschema und Limitation	65
2.1.4	Anwendung nicht-filmischer Montagebegriffe auf das Spiel	67
2.2	Game Design	78
2.2.1	Filmische Fragmente im Spiel	78
2.2.2	Industrie und Struktur des Spiels	80
<b>3</b>	<b>Computerspiel und Montagetheorie – Eine Annäherung</b>	<b>87</b>
3.1	Montage und Intermedialität	89
3.1.1	Vorbemerkung zum Konzept der Intermedialität	89
3.1.2	Zu den Problemstellen medienübergreifender Definitionen von Montage	91
3.1.3	Montage als transmediales Prinzip	98
3.1.4	Grenzen und Grenzüberschreitungen von Montagebegriffen	99
3.2	Computerspiel und Material	104
3.2.1	Zwei Unschärfen der medialen Bestimmung des Computerspiels	104
3.2.2	Material und Format - Das Computerspiel als synthetisches Intermedium	108

3.3	Verfahrensschritte der technischen Montage des Computerspiels	122
3.3.1	Digitalisierung und Formatierung	123
3.3.2	Spielproduktion	127
3.3.3	Gameplay	134
3.4	Zum Verhältnis zwischen Technik und Ästhetik	143
3.4.1	Die Irreduzibilität des Ästhetischen	143
3.4.2	Zum Möglichkeitsraum ästhetischer Montage - Das Computerspiel als transformationales Medium	150
<b>4</b>	<b>Montageformen des Computerspiels</b>	<b>157</b>
4.1	Medienfragmente im Computerspiel	158
4.1.1	Film	158
4.1.2	Bild	167
4.1.3	Text	192
4.2	Montageformen der ‚neuen‘ Medien	207
4.2.1	Spatial montage	210
4.2.2	Stylistic montage	216
4.2.3	Ontological montage	225
4.3	Interactive montage	245
4.4	Kreation und Limitation	258
4.4.1	Ladeprozesse	259
4.4.2	Störungen	274
4.4.3	Partizipation und Montage	284
<b>5</b>	<b>Fazit</b>	<b>297</b>
	<b>Anhang</b>	<b>305</b>
	Bibliografie	305
	Ludografie	337
	Filmografie	340
	Abbildungsverzeichnis	341
	Dank	347