

Jessica Grote

Intermediale Bezüge von Computerspielen und Filmadaptionen unter Einbezug der Publikumskritik

Das Beispiel "Silent Hill: Vom Kultspiel zum Splatterfilm"

Bachelorarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2019 GRIN Verlag
ISBN: 9783346323828

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/964763>

Jessica Grote

Intermediale Bezüge von Computerspielen und Filma- daptionen unter Einbezug der Publikumskritik

Das Beispiel "Silent Hill: Vom Kultspiel zum Splatterfilm"

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Universität zu Köln
Humanwissenschaftliche Fakultät
Studiengang Intermedia

Bachelorarbeit zum Thema:

Silent Hill: Vom Kultspiel zum Splatterfilm

Vergleich intermedialer Bezüge von Computerspiel und Filmadaption unter
Einbezug der Publikumskritik

Zur Erlangung des Grades Bachelor of Arts

Vorgelegt von: Jessica Grote

Inhalt

Glossar	4
1 Einleitung.....	7
2 Vom Spiel zum Film	11
2.1 Videospiel und Film: Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Wechselwirkungen.....	11
2.2 Die umstrittene Rolle von Videospielverfilmungen	14
3 Zahlen und Fakten zu „Silent Hill“	15
3.1 Das Spiel	15
3.2 Der Film	16
4 Inhaltlicher Vergleich.....	17
5 Dramaturgischer Vergleich.....	19
5.1 Begriffseingrenzung Dramaturgie	19
5.2 Spiel.....	20
5.2.1 Dramaturgische Gliederung im 3-Akt-Modell.....	20
5.2.2 Erzählstruktur.....	22
5.2.3 Figurenkonstellation.....	24
5.3 Film.....	26
5.3.1 Dramaturgische Gliederung im 3-Akt-Modell.....	26
5.3.2 Erzählstruktur	28
5.3.3 Figurenkonstellation.....	29
6 Vergleich der Audiovisuellen Gestaltung.....	32
6.1 Spiel.....	32
6.1.1 Technologische Voraussetzungen	32
6.1.2 Cutscenes.....	33
6.1.3 Perspektive	33
6.1.4 Raum, Licht und Farbe	34
6.1.5 Auditive Gestaltung.....	37
6.2 Film.....	39
6.2.1 Perspektive	39
6.2.2 Raum, Licht und Farbe	41
6.2.3 Auditive Gestaltung.....	42
7 Publikumskritik	45
7.1 Spiel.....	45

7.2	Film.....	47
8	Fazit.....	50
	Literaturverzeichnis	56
	Anhang.....	61

GLOSSAR

Im Glossar aufgeführte Begriffe sind bei erstmaligem Auftreten im Text *kursiv* gekennzeichnet.

Adaptiv	sich anpassend
Avatar	grafische Darstellung, Animation, Karikatur o.Ä. als Verkörperung des Benutzers im Cyberspace (Quelle: Duden)
Diegetisch	im filmisch-auditiven Kontext: Musik oder Geräusche, die innerhalb der Filmwelt entstehen
Extradiegetisch	Gegensatz zu „diegetisch“: Musik oder Geräusche, die außerhalb der Filmwelt entstehen (z.B. Titelmusik)
Fog World („Silent Hill“ Spiel und Film)	eine weitere Dimension Silent Hills neben der „Otherworld“
Immersion	Grad des Eintauchens in eine virtuelle Realität. Umso höher, je mehr Sinnesmodalitäten angesprochen werden, ferner je höher die Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung und je größer die Anzahl bereitgestellten Verhaltensmöglichkeiten ist. (Moreno & Mayer, 2002)
Interface	Bezogen auf die Benutzerschnittstelle: Möglichkeit des Nutzers, mit einem Gerät oder einer Software, z. B. durch Bedienelemente, Anzeigen oder grafische Benutzeroberflächen zu interagieren (SoftSelect, o. D.)
Klangteppich	Gesamtheit, Folge von Klängen und Tönen, die einen akustischen Hintergrund, eine Klangkulisse bildet oder Teil eines musikalischen Werks ist (Quelle: Duden)
Motion Control	Spielsteuerung durch eigene Körperbewegungen, mittels Kamera oder bewegungssensitiver Controller
Motion- Capture	Aufzeichnung von Bewegungsdaten eines Darstellers zur Übertragung auf eine digitale Figur. Dazu werden entweder