

# Spielfilme und Filmspiele

## Konvergente Übergangsmodelle zwischen Filmen und Spielen

*Jochen Schmidt, Realmix Berlin*

### Abstract:

Seit einiger Zeit wird der Vergleich der Wirtschaftskraft medialer Produktionsbereiche bevorzugt zum Hauptkriterium für deren jeweilige Kompatibilität behauptet, ohne dass dieser auf purem Zahlenspiel fußenden Vergleichsmethode eine intermediale Verständigungsgrundlage überhaupt zugrunde läge.

Diese ursprünglich mathematisch-buchhalterischen Motivationen für derartig konstruierte Konvergenzbestrebungen haben besonders im Film- und im Spielbereich ein illustres Panorama von koexistierenden Paralleluniversen hervorgebracht, deren weitere Entwicklung durch weniger berechenbare aber spieltheoretisch vorstellbare Mutationsschübe dennoch zu einem kohärenten Gesamtbild zusammenwachsen könnten.

Der Beitrag stellt die intermedialen Spiegelungen filmischer und spielerischer Koexistenzen anhand relevanter Beispiele dar und versucht einen Durchblick in eine mögliche Welt hinter den Spiegeln.

### Spielregeln der Adaption

Normalerweise bemisst sich der intermediale Industrievergleich nach Umsatzzahlen und Ausstrahlungsvolumen anhand von Kuchenverteilungsmodellen. Die Filmwirtschaft mit ihrem auratischen Zentrum Hollywood steht zumindest in den USA als kulturelle Basis dabei an herausragender Stelle und gilt auch für die Spielindustrie als momentaner Maßstab in der westlichen Welt. Durch diese zahlreichen, eher strategisch motivierten Vergleichsmodelle werden Filme und Spiele andauernd miteinander in Verbindung gebracht, auch wenn eine eigentlich intermediale Grundlage zwischen diesen Medienbereichen gar nicht existiert. Das damit verbundene Wirtschafts- und Kulturranking von Medienbereichen dient allerdings nicht nur zur hierarchischen Orientierung im Sinne eines Leitmediums, sondern es stellt zwischen den betreffenden Bereichen auch Synergiebeziehungen in Aussicht bis hin zu einer möglichen Verschmelzung im Sinne eines evolutionären Konvergenzprozesses.

In der Biologie versteht man unter Konvergenz den Prozess der Angleichung unterschiedlicher, nicht miteinander verwandter Arten, die aufgrund von Anpassung an jeweils vergleichbare Umweltbedingungen und Funktionen einander ähnliche Entwicklungsmerkmale herausbilden. Wer sich bei einem direkten Annäherungsprozess innerhalb der gleichen Umwelt, die sich im Kuchenganzen ja abbildet, allerdings an wen anzugleichen hat, hängt dann in erster Linie von den Dominanzverhältnissen ab: das Neue hat sich den Vorprägungen der etablierten Umwelt zunächst anzunähern.

So wird das in Amerika auch in der Regel gehandhabt. Hollywood ist Platzhirsch und Maßstab aller Dinge: es dominiert den Bereich des Photorealismus, der zum absoluten Kriterium erklärt wird, und es ist industriell seit gut hundert Jahren gesamtgesellschaftlich etabliert.

Spiele dagegen gelten als Newcomer: sie sprechen zurzeit nur bestimmte Gesellschaftsgruppen an und haben im photorealistischen Abbildverfahren noch einen weiten Weg bis zur etablierten Filmwirksamkeit vor sich.

Das kann man aber auch ganz anders sehen. Spiele haben ihre eigenen Wurzeln außerhalb des photorealistischen Bildes in Form von symbolisch-abstrahierten Regelsystemen und Spielzeugen. Die elektronischen Spiele haben mit der historischen Filmentwicklung eigentlich nicht viel gemein und verfolgen ihren eigenen Entwicklungsweg.



Bild1: Nachbildung aus einem mittelalterlichen Kirchenlehrbuch, das in einer Abbildung die Vorläufer des Zusehens und Mitspielens als Grundkonstanten - auch der modernen Medien von Film und Spiel - nebeneinander stellt

Erst die aufkommende Digitalisierung bringt die beiden Medienbereiche in einen vergleichbaren Anpassungsdruck – und damit in unmittelbare Konvergenznähe. In diesem neuen Terrain ist der Platzhirsch aber keineswegs ausgemacht: die Elektronisierung der Spiele verläuft parallel zur Elektronisierung der Filmbilder, die Digitalisierung der Videos parallel zu den digitalen Leistungszyklen der Spielkonsolen. Die Gleichzeitigkeit der digitalen Umwandlung in beiden Medienbereichen etabliert zwar noch keine gemeinsame intermediale Grundlage, sie sorgt aber zwingend für eine Parallelgesellschaft in annähernd ein und derselben Entwicklungsumgebung.

## Regelspiele in Parallelwelten

Einander wesensfremde Medienformen müssen sich nun zeitgleich in dem neuen Terrain zurechtfinden und gehen dabei entsprechend ihrer jeweiligen prästabilierten Konditionierung vor: Die Filmwelt begreift die Spiele auf der Ebene des

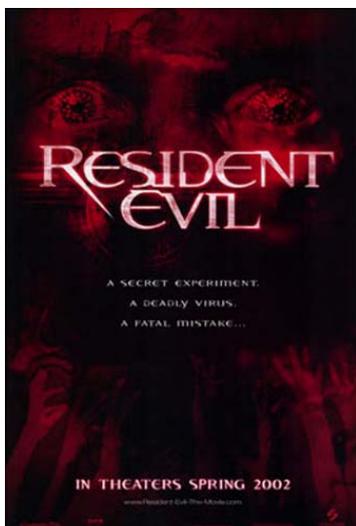
Merchandisings wie Actionspielzeug und lizenziert ihre Stoffe an Spielhersteller zur Weitervermarktung als Digitalspielzeug. Die Spielwelt dagegen begreift Filmstoffe auf der Ebene des Designlooks und überträgt geeignete Verpackungsmerkmale auf ihre verfügbaren Regelsysteme, die bereits voretablierten Engines, die dann immer wieder neu verpackt weiterverkauft werden können.



Bild 2 und 3: Screenshot aus ‚American McGee’s Alice‘ und Illustration von John Tenniel zu Lewis Carrolls ‚Alice’s Adventures in Wonderland‘

So ist die 2000 erschienene Spieladaption des Klassikers ‚Alice in Wonderland‘ von American McGee<sup>1</sup> zwar ein recht originelles Design und eine sehr atmosphärenreiche Ausgestaltung im Stil der Lewis Carrollschen Motivbilder, es handelt sich aber um nichts anderes als ein völlig genretypisch ablaufendes Spiel auf der Basis der Quake3-Engine, eines Regelsystems für so genannte ‚Ballerspiele‘, die inhaltlich wohl kaum mit dem Originalstoff in Verbindung zu bringen sind. Beispiele dieser teilweise doch recht rabiaten Verpackungsübernahme, wie hier aus der Literatur, gibt es mit Filmstoffen unzählige.

Während die Spielwelt normalerweise einen Film als ausgelagerte Cutscene zur atmosphärischen Ausweitung ihrer Interaktionsszenarien ansieht, geht die unübersetzbare Interaktion der Spiele bei Verfilmungen auf in geeigneten, aber voretablierten Genretypen der Filmwelt.



Der Spielklassiker ‚Resident Evil‘<sup>2</sup>, ein actiongeladenes Survival-Horror-Spiel, wurde in den USA in seiner verfilmten Version<sup>3</sup> beworben wie ein traditioneller Zombiefilm. Die voretablierte Genreschublade kassierte den Übersetzungsversuch zugunsten einer klaren Verortung in der Filmtradition. Der Film selbst orientiert sich zwar vage an den Zentralmotiven des Spiels, bettet sie allerdings tatsächlich in ein anspielungsreiches Defilee dieses traditionellen Filmgenres ein, was insgesamt eher wie eine Variante des filmisch bereits Bekannten daherkommt denn wie eine spielerische Infusion zur Verjüngung des Kinos.

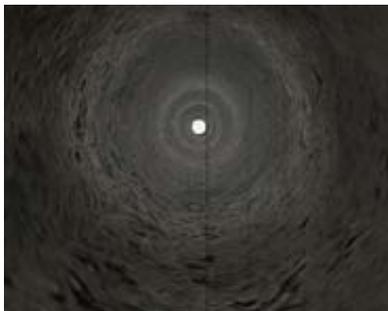
Bild 4 und 5: Film und Spiel

Eigentlich redet jeder Medienkanal somit in seiner eigenen Sprache vor sich hin und gibt nur vor, etwas anderes als ein bereits bekanntes Spiel oder ein bekannter Film zu sein. Der Unterschied in der Eigensinnigkeit besteht lediglich in der jeweiligen artbedingten Grundkonstante: der Film spielt etwas vor, dem man zuschaut; das Spiel spielt etwas nach, bei dem man interagiert.

Substanziell bleibt dabei aber jeder in seiner ihm eigenen Domäne, und nur in oberflächlichen Einzelmerkmalen gibt es Ähnlichkeiten zu vermelden.

## Im Wunderland der Koexistenz

Auch wenn die bereits vorgeprägten Verhaltensstrukturen der Medienarten ihre Positionierung in der digitalen Welt zunächst in quasi-autistischer Weise bestimmen, drängt die allumfassende Digitalisierung sie in immer intensiver werdenden Austausch zur gegenseitigen Raumgewinnung. Die Technik der Maskierung dringt nun bereits tiefgehend in die Grundkonzeption und Markenzeichnung eines Produkts vor, wenn sie sich mittels digitaler Gleichschaltung beim anderen Medium bedient.



Konamis Spielserie ‚Silent Hill‘<sup>4</sup> ist innerhalb der Konsolenwelt eine sehr starke und unverkennbare Eigenmarke. Das liegt zum einen daran, dass dieses Spielkonzept sich seinerzeit zum ersten Mal an ein erwachsenes Publikum auf der Playstation gewandt hat und dabei sämtliche bis dato bekannten Spielmuster durchbrach: nicht Schnelligkeit und Geschicklichkeit waren nunmehr die vorherrschenden Kriterien, sondern es wurde bewusst auf alptraumhafte Langsamkeit und begrenzte Manövrierfähigkeit gesetzt.

Bild 6 und 7: Screenshots aus ‚Silent Hill 4‘ mit Filmspuren

Der Spieler hatte sich in einer grafisch und akustisch sehr kunstvoll ausgemalten Umgebung des Irrationalen und Unheimlichen mit kafkaesk limitierten Mitteln zurechtzufinden. Dieses bildreiche und detailfreudige Kulissenspiel folgt dabei in allen vier bisher erschienenen Spielen dem immergleichen Muster: eine schwach gezeichnete, apathisch anmutende Hauptfigur wird aus ihrer Alltagsumgebung herausgerissen und muss in einer dämonischen Unterwelt die Spuren solange verfolgen, bis sie durch die Aufklärung der dortigen Vorgänge auch in ihrer Realität wieder alles ins Reine gebracht hat. Die Übergänge zwischen der klaustrophobisch gewordenen Alltagswelt und der völlig unkalkulierbaren Unterwelt werden dabei sehr filmästhetisch in Szene gesetzt: Filmschlieren verwischen die Orientierung, Verwacklungen und Unschärfen irritieren während der Cutscenes, Kratzspuren wie von altem Zelluloid nagen an den gewöhnlich so sauberen Digitalbildern. Der Einsatz solcher eher fehlerhaften aber ausgesprochen filmtypischen Materialübernahmen soll aber nicht den Eindruck erwecken, man befinde sich inmitten einer Filmwelt zum Mitspielen. Ganz im Gegenteil! Die Filmfehler betonen umso mehr den Eigencharakter der Spielwelt, die nunmehr die alltagsgewohnte Realitätswahrnehmung hinter sich lässt, um ihre eigenen Gesetze zu etablieren. Eine

solchermaßen filmisch angereicherte Atmosphärendichte, die immerhin eine Markenkennung des Produkts geworden ist, nähert sich nicht der Filmwelt an, sondern unterläuft sie geradezu mit dem eigenwilligen Übertrag filmischer Konsistenzen.

Diese Eigenart hat eine so dominante Ausstrahlung, dass selbst die Verfilmung<sup>5</sup> der Spielserie ureigene filmische Stärken wie Charakterzeichnung, Dialoge und dramatischen Erzählverlauf zurückdrängt zugunsten von spieltypisch motivierten Bildräumen. Wie im Spiel bleiben die Figuren nur rudimentär gezeichnet und selbst das narrative Grundgerüst wird am Ende gerafft nachgeliefert, wie es sonst eher am ausgespielten Schlusslevel eines Spiels geschieht. Nur die Filmbilder selbst bleiben immer sauber und scharf. Der Einsatz materialreflektierender Irritationen bleibt ganz dem digitalen Spieluniversum zur Markenkennung vorbehalten.

Bild 8: Filmposter zu ‚Silent Hill‘



Dagegen führt das fortschreitend vernetzende Merchandising im Filmbereich, insbesondere gefördert durch die allgemein erfolgreiche Platzierung der DVD-Verwertung, zur Etablierung einander spiegelnder Paralleluniversen. Dabei wird in den Verwertungskanälen die Groß Erzählung des Hauptfilms durch parallele Erzählstränge ausgeweitet, die mit dem Hauptprodukt verweisartig in Verbindung stehen. Die dazu herangezogenen Medienkanäle bleiben weiterhin in ihrer Vorprägung angesiedelt, aber sie müssen ihre jeweiligen Eigenarten nunmehr zumindest aufeinander beziehen, um zwingender Synergien zu erzeugen und ihre jeweiligen Stärken in den Digitalisierungsprozess einzubringen.

‚The Matrix‘<sup>6</sup> hatte 1999 die erstaunliche Leistung vollbracht, die komplexe Philosophie des Simulacrums anschaulich für ein breites Publikum zugänglich zu machen. Der Film wurde ein Erfolg, der durch die immensen Verkaufszahlen der nachfolgenden DVD-Vermarktung noch einmal bestätigt wurde. Nach dieser so erfolgreichen Kino- und DVD-Einspielung lancierten die Produzenten des Films eine großdimensionierte, crossmediale Merchandisingkampagne, welche das Thema mittels Folgefilmen, Videospielen, Animationsfilmen, Comicbüchern und Onlineplattformen weiter verbreitete. Im Zuge dieser gigantischen Merchandisingwelle wurden der Film ‚Matrix Reloaded‘ und das Videospiel ‚Enter the Matrix‘<sup>7</sup> parallel produziert und nahezu zeitgleich vermarktet.

Das Thema der photorealistischen Simulation, die durch ein ihr zugrunde liegendes abstraktes Regelsystem durchschaut und manipuliert werden kann, eignet sich eigentlich hervorragend zur gegenseitigen Verschränkung von Simulationserzählung im Film und Systemmanipulation im Spiel. Doch anstatt die medialen Grundkonstanten mit ihren jeweiligen Stärken aufeinander zu beziehen, wurde das Spiel der Filmhandlung in Form eines Co-Actings angeglichen: der Spieler konnte zwei Nebencharaktere der Filmhandlung bei ihren Einsätzen steuern, die durch den Zusatz von Filmbildern im Spiel wie ein parallel verlaufender Handlungsstrang zum

Film präsentiert wurden. Während vorgeblich die Hauptfigur Neo im Film ihren Weg ging, hielt der Spieler ihm mit seinen Helferfiguren ebenso vorgeblich den Rücken frei in einem Spiel, das dem Simulacrum wegen der unzureichend illusionären photorealistischen Bildqualität nun selbst systembedingt zum Opfer fiel. Vom abstrakten Regelwerk hinter den Bildern blieb nur eine zusätzliche Spieloption zur Freischaltung von Bonusleveln und Bonusmaterialien übrig. Dieser so genannte Hacker-Modus diente vor allem zur Verweisanzeige auf weitere themenbezogene Webseiten, auf denen zusätzliche Merchandisingartikel erworben werden konnten. Die im Film so erfolgreich in Szene gesetzte Denunziation der photorealistischen Illusion verspielt diese Haltung im darauf folgenden filmdominierten Themenausbau und schafft sich ihr eigenes Simulacrum der Einkaufswelten.

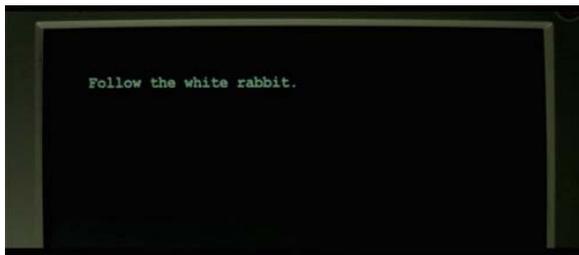


Bild 9 und 10: Der Weg des Helden durch die Film-Matrix - Kontaktaufnahme per Computerscreen und Durchsicht ins hintergründige Regelwerk beim Showdown, Szenen aus ‚The Matrix‘



Bild 11: Screenshot aus ‚Enter the Matrix‘ – Der Hacker-Modus endet im Online-Kaufhaus

Die Koexistenz unter gleichen Umweltbedingungen vertieft die Übernahme einzelner Merkmale auf der Ebene der jeweils prästabilisierten Grundstruktur, um eine übergeordnete Zwischenwelt zu etablieren und diese mit möglichst vielen Zugangsmöglichkeiten zur breit angelegten Konsumentengewinnung zu versehen. Übergangsmöglichkeiten von einer Domäne in die anderen werden so zwar behauptet, Durchgänge werden aber nicht geschaffen.

## Hinter den Spiegeln

Ein Blick auf aktuelle Konvergenzentwicklungen zeigt, dass die Bereiche noch immer nebeneinander stehen und sich mit gegenseitigen Einsprengseln nur oberflächlich annähern. Im Zuge der allgemeinen Digitalisierung und zunehmender Medienkonzentration werden jedoch auch geringfügige Verschiebungen mit der Zeit zu mehr Durchlässigkeit zwischen den Medienbereichen führen.

Im Vergleich zu den doch schon weit reichenden multimedialen Parallelprozeduren bei Produktion, Marketing und Vertrieb von ‚The Matrix‘ steht die Spielentwicklung von ‚Doom‘<sup>8</sup> eher als Beispiel für geringfügige Verschiebungen. 1993 als durchschlagend erfolgreicher Ego-Shooter per Sharewarevertrieb zum Spielklassiker mit weiteren Sequelfolgen avanciert, ließ eine Verfilmung bis zum Erscheinen des dritten ‚Doom‘-Spiels auf sich warten. 2004 wurde ‚Doom3‘ als Remake des ersten Spiels veröffentlicht, und in Gameplay und Spielstruktur hat sich im vergangenen Jahrzehnt praktisch gar nichts getan. Veränderungen sind sicherlich im graphischen Bereich festzustellen, was zwar neue Effekte und Bildkompositionen ermöglichte, auf die Konzeption des Spiels hat sich das aber keineswegs in fundamentaler Weise ausgewirkt.



Bild 12 und 13: Screenshots aus ‚Doom‘ und ‚Doom3‘ – trotz Grafikentwicklung strukturelle Stagnation im Spiel

Allerdings wurden der ausgesprochen dünnen Handlungsvorlage des Originalspiels in ‚Doom3‘ Versatzstücke einer Storyline beigegeben, die das Gameplay zwar nicht beeinflussten, aber doch den Boden für eine erzählerorientierte Verfilmung liefern konnten. Musste der Ego-Soldat der Urspiele während des Jahrmarktschiessens auf einer höllenartigen Marsstation noch eine Reihe von Schlüsseln unterwegs einsammeln, um verriegelte Bereiche zur Auffindung der jeweiligen Levelausgänge zugänglich zu machen, so findet der Rekrut im Remakespiel auf seinem Weg durch die Marsstation immer wieder Tagebuchaufzeichnungen des geflohenen oder getöteten Personals, die für ihn wichtige Schlüsselcodes enthalten können. Der Spieler liest somit parallel zur rudimentären Schiesshandlung einen Geschehnisbericht stückweise mit, der den Levelszenarien eine Vorgeschichte und eine gewisse Personalisierung zuschreibt und der nachfolgend als Handlungssteppich für den 2005 erschienen ‚Doom–The Movie‘<sup>9</sup> diente.

Während der Spieler im Spiel in der Egoperspektive einzelgängerisch die Gefahrenräume säubert, erlebt der Kinozuschauer im Film die Geschehnisse, die zur Katastrophe führten. Während der Spieler im Spiel isoliert die Aufzeichnungen des Personals zu einem Gesamtbild zusammensetzt, verfolgt der Filmbesucher die

Schicksale im interpersonalen Zusammenhang einer nachfolgend eintreffenden Militärtruppe unter den übrig gebliebenen Wissenschaftlern. Film und Spiel finden im gleichen Universum statt und spiegeln die Geschehnisse von zwei verschiedenen Seiten, die ihren jeweiligen medialen Grundstrukturen auch entsprechen. Dabei ermöglichen geringfügige Verschiebungen gegenseitige Andockmöglichkeiten der Medienkanäle: im Spiel sind die aufzusammelnden Informationseinheiten die Brücke zur Filmhandlung, im Film dagegen wird das Motiv programmierbarer, durchlässiger Wände, so genannter Nanowalls, zum dramaturgisch wichtigen Momentum, an dem spätere Spielesequels wiederum problemlos anknüpfen können. So entsteht auf einer recht einfachen Ebene anhand eines ausgesprochen simplen Stoffes ein Ansatz von intermedialem Gewebe zwischen den beiden Medienformen, welches jede in ihrem Bereich stärkt und doch momentane Überbrückungen erreicht.

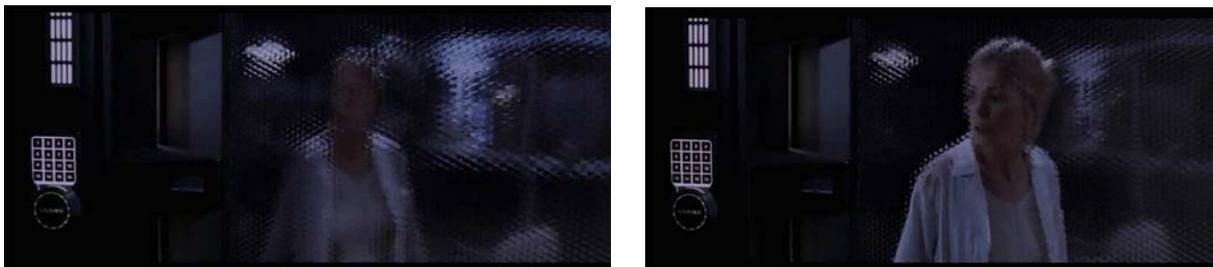


Bild 14 und 15: Szene aus ‚Doom-The Movie‘ – Nanowalls als dramaturgischer Durchbruch im Film

Diese phantastischen Nanowalls stellen im übertragenen Sinne eine paradigmatische Vision für künftige Entwicklungen dar, deren Ablauf zunächst eher in lokalen Momenten der Durchlässigkeit als in umfassenden Verschmelzungen zu suchen ist, und die hier schlussthesenartig skizziert werden sollen:

1. Die wirtschaftlichen Konzentrationsprozesse der Medienkonzerne zwingen Film- wie Spielindustrie zur gegenseitigen Anpassung auf dem Terrain der Digitalisierung, was beide Seiten gleichermaßen fordert.
2. Die technologischen Plattformen positionieren sich auf diesem Terrain bereits beidseitig innerhalb der jeweiligen Domänen: Spielkonsolen spielen auch Film-DVDs ab, Nintendos Wii-Konsole orientiert sich zum Spielen an der herkömmlichen TV-Fernbedienung, IPTV bietet Fernsehen und Filme innerhalb einer interaktiven Mediumgebung an, Settopboxen sind allesamt leicht mit einem Rückkanal zur Interaktion zu versehen, und das D-Cinema erlaubt selbst im Kinosaal prinzipiell Interaktionsmöglichkeiten. Zahlreiche mediale Plattformen stellen also heute bereits konvergenzfähige Bedingungen zur Verfügung, die Durchlässigkeit erlauben.
3. Auch die mentale Konditionierung der Konsumenten auf multimedialen Niveau erlaubt permeable Komplexität. Viele Filmbesucher spielen das bekannte Spiel beim Besuch der Verfilmung noch einmal geistig mit und stellen Vergleiche auf zwischen den Stoffinterpretationen. Diese hybrid denkenden Kunden sind wesentlich interessanter für die Medienindustrie als herkömmliche Spiele- oder Filmkonsumenten, da sie dauerhaft in einen Themenbereich investieren und durch themenübergreifende Brückenfunktionen als eine Art Abonnenten für intermediale Szenarien zu gewinnen sind.
4. Das Serienkonzept auf allen Mediengebieten in Form von Episodisierungen weist ja bereits heute eine zunehmende Tendenz zur Intermedialität auf, was den oben erwähnten technologischen Strategien und den hybriden Publikumserwartungen entspricht. ‚Star Wars‘, ‚Lord of the Rings‘ und ‚Matrix‘ reihen selbst im Einmaligkeitsumfeld des Kinos Filmfolgen aneinander wie im Fernsehen und füllen

die Zwischenräume der Sequels mit multimedialen Versatzstücken. Auch die Spielindustrie beginnt nun mit dem Gesetz der Serie<sup>10</sup> in dieser Weise zu experimentieren. Ein Überspringen von einer Medienlinie in die andere zur Verfolgung eines gemeinsamen Serienthemas ist damit prinzipiell bereits vorbereitet.

Die somit mögliche und geförderte intermediale Durchlässigkeit wird schrittweise zu einer noch tiefer greifenden Konvergenz führen. Auf lange Sicht könnten aus einzelnen Durchgängen sogar fundamentale Strukturkonstanten auf beiden Seiten werden - so tiefgehend, dass sie möglicherweise die jeweils dort vorherrschenden autistischen Tendenzen eines Tages zur Mutation bringen.

## Anmerkungen

- 1 American McGee's Alice, PC-Spiel, Rogue Entertainment/Electronic Arts 2000
- 2 Resident Evil, Sony Playstation/Capcom 1996
- 3 Resident Evil, Constantin Film 2002
- 4 Silent Hill 1-4, Playstation-Spiel, Konami 1999-2004
- 5 Silent Hill, Sony Pictures 2006
- 6 The Matrix, Universal Media Disc 2000
- 7 Enter the Matrix, PC-Spiel, Shiny Entertainment 2003; Matrix Reloaded, Universal Media Disc 2003
- 8 Doom 1-3, PC-Spiel, id-Software 1993-2004
- 9 Doom – Der Film, Universal Media Disc 2006
- 10 s. dazu Sigl, Rainer: Das Gesetz der Serie, Telepolis vom 21.07.2006, Heise-Verlag

## Bildnachweise

- Bild1: noch zu klären  
Bild2: © Electronic Arts; Screenshot von Jochen Schmidt  
Bild3: Illustration von John Tenniel zu Lewis Carrolls ‚Alice's Adventures in Wonderland‘, London 1865  
Bild4: © Constantin Film  
Bild5: © Sony Computer Entertainment  
Bild6: © Konami; Screenshot von Jochen Schmidt  
Bild7: © Konami; Screenshot von Jochen Schmidt  
Bild8: © Sony Pictures  
Bild9: © Universal Pictures  
Bild10: © Universal Pictures  
Bild11: © Shiny Entertainment; Screenshot von Jochen Schmidt  
Bild12: © id-software  
Bild13: © id-software  
Bild 14: © Universal Pictures  
Bild15: © Universal Pictures

## Autor

Jochen Schmidt, geb. 1963, ist Designer und Produzent intermedialer Medienkonzepte und digitaler Events ([www.realmix.de](http://www.realmix.de); [jschmidt@realmix.de](mailto:jschmidt@realmix.de))