

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort zur Buchausgabe</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Methodik</b>	<b>13</b>
<b>3</b>	<b>Audiovisuelle Harmonie</b>	<b>17</b>
3.1	Herleitung und Diskussion	17
3.1.1	Bild und Ton zusammendenken	17
3.1.2	Harmonie der vertikalen Ebene	18
3.1.3	„Noten“ und Synchronisationspunkte	19
3.1.4	Bedeutungserlangung	20
3.1.5	Kadenzen, Antizipation und Erfüllung	23
3.1.6	Definition <i>audiovisuelle Harmonie</i>	27
3.2	Audiovisuelle Harmonie im Film	28
3.3	Audiovisuelle Harmonie im Fernsehen	31
3.4	Audiovisuelle Harmonie in Musikvideos	33
<b>4</b>	<b>Ludoaudiovisuelle Harmonie</b>	<b>37</b>
4.1	Ludo-Ebene	37
4.2	Definition <i>ludoaudiovisuelle Harmonie</i>	38
4.3	Diskussion	40
4.3.1	Unterschiede zwischen audiovisuellen Sequenzen in Film und Computerspiel	40
4.3.2	Gegenwärtigkeit, Subjektivität und Immersion	44
4.3.3	Gemeinsamkeit Attribute von Musik und Computerspiel	47
<b>5</b>	<b>Untersuchung</b>	<b>51</b>
5.1	Musik generiert Spielaspekte	53
5.1.1	BEAT HAZARD 2	53
5.1.2	AUDIOSURF 2	57
5.1.3	Diskussion: Musik generiert Spielaspekte	61
5.2	Rhythmus als Fundament für Game-Design	64
5.2.1	METAL: HELLSINGER	64
5.2.2	HI-FI RUSH	69

5.2.3	Diskussion: Rhythmus als Fundament für Game-Design	74
5.3	Synästhesie als Designziel	76
5.3.1	REZ	76
5.3.2	TETRIS EFFECT	80
5.3.3	Diskussion: Synästhesie als Designziel	86
<b>6</b>	<b>Fazit und Ausblick</b>	<b>89</b>
	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>93</b>
	Literatur	93
	Internetquellen	96
	Filme	98
	Fernsehen	98
	Musik	99
	Musikvideos	99
	Computerspiele	99
	Programme	100
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>101</b>