

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
I. Definition des phantastischen Films.....	7
1. Terminologische Annäherung.....	7
2. Forschungsüberblick.....	15
2.1. Medienontologische und motivzentrierte Definitionen	16
2.2. Narrativ-strukturelle Definitionen	29
3. Adaption der Phantastik-Theorie Todorovs für den Film	36
3.1. Ambiguität	37
3.1.1. Zur Mehrdeutigkeit von Bildern	42
3.1.2. Der narrative Ansatz	46
3.1.3. Ambiguität im phantastischen Film	49
3.2. Fiktionalität und Wörtlichkeit	66
3.2.1. Das Kriterium der Fiktionalität	66
3.2.2. Konsequenzen des bildhaften Sprachgebrauchs ...	69
3.2.3. Metaphern und Allegorien im phantastischen Film ..	75
4. Der narrative Modus des Phantastischen.....	83
4.1. Der strukturalistische Genrebegriff	86
4.2. Der Genrebegriff in der Filmwissenschaft	88
4.3. Das Phantastische als Modus des Erzählens	91
4.4. Der realistische Erzählmodus und sein Verhältnis zum Phantastischen	95
II. Grundlagen narrativer Vermittlung im Film	102
1. Der Film als Erzählmedium	102
1.1. Das Erzählte und das Erzählen	104
1.2. Diegetische und mimetische Narration	108
1.3. Historische Phasen und Ansätze der Filmnarratologie	112
2. Der filmische Diskurs.....	121
2.1. Instanzen des filmischen Erzählwerks	121
2.2. Perspektive – Point-of-View – Fokalisierung.....	126
2.3. Subjektivität im Film. Das Beispiel der Mind Game Movies	136
3. Die erzählte Welt im Film	145
3.1. Motivierung	145
3.2. Stabile und instabile Welten.....	148

III. Der phantastische Diskurs	152
1. Perspektive	152
1.1. Das Kippspiel mit narratorialer und figuraler Perspektive. <i>Der Student von Prag</i>	156
1.2. »Falsche« Point-of-View-Shots. <i>Vampyr</i>	164
1.3. Subjektivierungsstrategien. <i>The Blair Witch Project</i>	177
2. Die Struktur der Zeit	181
2.1. Die Enthüllung des Geheimnisses und die Rekonstruktion der Vergangenheit. <i>Orlacs Hände</i>	185
2.2. Die Transformation der Zeit. <i>Picnic at Hanging Rock</i>	193
3. Erzählebenen	203
3.1. Rahmen- und Schachtelkonstruktionen. <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i>	206
3.2. Narrative Endlosschleifen. <i>Dead of Night</i>	215
IV. Erzählte Welten im phantastischen Film	220
1. Grenzgänger und Schwellenfiguren	221
1.1. Das Modell der <i>fusion figures</i> . <i>Alraune</i>	228
1.2. Das Modell der <i>fission figures</i> . <i>Tierra</i>	231
2. Grenzgebiete und Räume des »Dazwischen«	238
2.1. Mystische Reisen ins Unbekannte. <i>Stalker</i>	241
2.2. Transformation des Raums. <i>Unheimliche Geschichten</i>	248
3. Mediale Grenzüberschreitungen	251
3.1. Zur Wunschstruktur der Medien. Okkultismus und Spiritismus im Zeichen moderner Kommunikationstechnologien	251
3.2. Phantasmatische Repräsentationen von Buch und Schrift. <i>El laberinto del fauno</i>	256
3.3. Bildzauber, Simulakrum und Gedankenspiel. <i>Abre los ojos</i>	262
Schluss	274
Filmverzeichnis	277
Literaturverzeichnis	282