

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	7
1	Einleitung	9
2	Forschungsstand Subjektivität/Subjektivierung	13
2.1	Subjektivierung in der Literaturtheorie	14
2.2	Subjektivierung in der Filmtheorie	17
2.3	Subjektivierung in den Game Studies	23
2.4	Das Verständnis von Subjektivierung in dieser Arbeit	25
3	Narration	27
3.1	Subjektivierung in der Literatur – das Genette'sche Erzählmodell	27
3.1.1	Der erzähltheoretische Modus	29
	3.1.1.1 Distanz	29
	3.1.1.2 Fokalisierung	32
3.1.2	<i>Stimme</i>	37
3.2	Subjektivierende Narration im Film – theoretische Anpassungen	39
3.2.1	Der Modus im Film	41
	3.2.1.1 Distanz im Film	41
	3.2.1.2 Fokalisierung und Okularisierung im Film	43
3.2.2	Die <i>Stimme</i> im Film	47
3.2.3	Beispiel	49
4	Verschiedene Modelle audiovisueller Subjektivierung im Film	53
4.1	Point of View in the Cinema: Edward Branigan	54
4.2	Weitere Verfahren zur Subjektivierung: <i>Film noir</i>	60
4.3	Subjektivität von Filmbildern nach Jean Mitry	63
5	Subjektivierung im Computerspiel	67
5.1	Theoretische Anpassungen	68
5.1.1	Point of View (PoV)	69
	5.1.1.1 Der subjektive Point of View	70
	5.1.1.2 Der semi-subjektive Point of View	72
	5.1.1.3 Der objektive Point of View	74
	5.1.1.4 Alterationen	75

5.1.2	Point of Action (PoA)	77
5.1.2.1	Subjektiver Point of Action	78
5.1.2.2	Semi-subjektiver Point of Action	79
5.1.2.3	Objektiver Point of Action	79
5.1.2.4	Subjektivierung: Die vierte Wand fällt?	80
5.2	Subjektivierungsverfahren	81
5.2.1	Narrative Subjektivierungsverfahren	81
5.2.1.1	Analepse mit Voice-over-Erzählung	82
5.2.1.2	Elliptische Erzählungen	85
5.2.2	Audiovisuelle Subjektivierungsverfahren	87
5.2.2.1	<i>Perception shot</i>	87
5.2.2.2	Darstellung von Träumen	95
5.2.2.3	Perspektiv-Übernahme	98
5.2.3	Computerspielspezifische Subjektivierungsverfahren: Interface	102
5.2.3.1	Software-Interface: Graphical User Interface (GUI)	104
5.2.3.2	Hardware-Interface: Controller und Eingabemethoden	109
6	Fazit	121
	Literaturverzeichnis	127
	Filmverzeichnis	137
	Spieleverzeichnis	139
	Register	141