

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 Stimme	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 Stimme 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	Analepsis 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