

Inhalt

Abkürzungen	9
Danksagung	11
1 Einleitung	13
1.1 Forschungsvorhaben und Arbeitshypothesen	13
1.2 Der Untersuchungsgegenstand	17
1.3 Aufbau der Arbeit	20
2 Die <i>determinierte Überraschung</i> als narrative Struktur und Rezeptionserlebnis	21
2.1 Die «vordeterminierte Überraschung» nach Elena Esposito	21
2.2 Die Evolution der Kommunikationsmedien: Internet und Web 2.0	23
2.3 <i>Spielerische Rezeption</i> versus <i>narrative Rezeption</i> : Kontingenzillusion in linearen Texten	27
2.4 Spannung, Spaß und Spiel – Der Interaktivitätsbegriff abgeleitet vom Spielbegriff	31
2.5 Paradigmenwechsel im Rezipientenverhalten in den 2000er-Jahren?	33
2.6 Das Rätsel als Chimäre zwischen Spiel und narrativer Struktur	36
2.7 Zum Erfolg von Rätselstrukturen in Unterhaltungsmedien	38
2.8 Zusammenfassung	46
3 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> in Literatur und Film	47
3.1 Einführung	47
3.2 Synthese kognitiver und rhetorischer Ansätze in der <i>Unzuverlässigkeitsforschung</i>	49
3.3 Textuelle Merkmale und extratextuelle Referenzschemata	55
3.4 Die transdisziplinäre narratologische <i>Unzuverlässigkeitsdefinition</i>	58
3.5 Typen <i>erzählerischer Unzuverlässigkeit</i> in der Literaturwissenschaft und Benennung des Untersuchungsgegenstandes	60
3.6 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> im Film	65
3.7 Die Wirkungsweise <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Literatur und Film bei Erst- und Mehrfachrezeption	76
3.8 Zusammenfassung	82

4 Werkinterne Definition <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	85
4.1 Einführung	85
4.2 Werkimmanente Definition von Narrativität als Voraussetzung einer filmnarratologisch-werkinternen Analyse <i>erzählerischer Unzuverlässigkeit</i>	86
4.3 Das Instanzenmodell nach Markus Kuhn	89
4.4 Wer erzählt <i>unzuverlässig</i> ?	92
4.5 Definition des <i>determinierten «twist»</i> als Erzählstruktur und Alleinstellungsmerkmal <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	94
4.6 Werkinterne Merkmale: Verschleiern und Vorbereiten	99
4.7 Werkintern darstellbare Merkmale: Vergabe von Falschinformationen über die diegetische Realität, Unterschlagung von Informationen über den faktischen Bewusstseinszustand der Figur und spezifisches Rezeptionserlebnis	102
4.8 Zusammenfassung der werkinternen Merkmale <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	105
 5 Abgrenzung <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie von verwandten Phänomenen:	
Mischformen und Grenzfälle	111
5.1 Einführung	111
5.2 Zuverlässige versus <i>unzuverlässige</i> mentale Metadiegesen und Abgrenzung vom zuverlässig erzählten Kriminalfilm mit «final twist» (<i>Whodunit</i>)	111
5.3 <i>Unzuverlässiges Erzählen</i> im Film versus <i>doppelt fiktionales Spiel im Spiel</i>	116
5.4 Mischformen aus <i>unzuverlässigem Erzählen</i> und <i>doppelt fiktionalem Spiel im Spiel</i>	121
5.5 <i>Unzuverlässige</i> sprachliche Metadiegesen versus <i>doppelt fiktionales Spiel im Spiel</i>	126
5.6 <i>Mimetisch teilweise unzuverlässiges Erzählen</i> als <i>unzuverlässiger</i> Effekt in zuverlässig erzählten Filmen	130
5.7 Der zuverlässige latente visuelle Ebenenkurzschluss und der <i>unzuverlässige</i> wirksame visuelle Ebenenkurzschluss	131
5.8 Zuverlässige und <i>unzuverlässige</i> innere Metalepsen	134
5.9 Zuverlässige äußere Metalepsen und <i>Mise en abyme</i> -Strukturen	140
5.10 «Underreporting», <i>Binnenunzuverlässigkeit</i> und Formen der Ellipse mit <i>Unzuverlässigkeitseffekt</i>	142
5.11 <i>Mimetisch</i> unentscheidbares Erzählen	144
5.12 Zusammenfassung	149

6 Typologie <i>mimetisch teilweise unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie anhand des zentralen «twist» – Analyse und Dekonstruktion des «final plot twist»	151
6.1 Einführung	151
6.2 <i>Szenische Unzuverlässigkeit</i> mit sofortiger Auflösung (Typ I)	153
6.2.1 Einführung	153
6.2.2 MASTERS OF SEX (I/2)	154
6.2.3 Zusammenfassung	168
6.3 <i>Szenische Unzuverlässigkeit</i> mit Auflösung im «final twist» (Typ II)	170
6.3.1 Einführung	170
6.3.2 REPULSION (EKEL)	172
6.3.3 Zusammenfassung	207
6.4 <i>Szenische und sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> ohne Auflösung (Typen III+IV)	210
6.4.1 Einführung	210
6.4.2 8½ (OTTO E MEZZO / ACHEINHALB)	210
6.4.3 Zusammenfassung	262
6.5 <i>Sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> mit sofortiger Auflösung (Typ V)	263
6.5.1 Einführung	263
6.5.2 ONE HOUR PHOTO	265
6.5.3 Zusammenfassung	283
6.6 <i>Sequenzielle Unzuverlässigkeit</i> mit Auflösung im «final twist» (Typ VI)	285
6.6.1 Einführung	285
6.6.2 LUCKY NUMBER SLEVIN (LUCKY # SLEVIN)	289
6.6.3 Zusammenfassung	304
6.7 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» mit sofortiger Auflösung (Typ VII)	306
6.7.1 Einführung	306
6.7.2 A BEAUTIFUL MIND (A BEAUTIFUL MIND – GENIE UND WAHNSINN)	309
6.7.3 Zusammenfassung	353
6.8 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» mit Auflösung im «final twist» (Typ VIII)	354
6.9 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «mid point» ohne Auflösung (Typ IX)	354
6.10 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «final twist» mit Auflösung (Typ X)	354
6.10.1 Einführung	354
6.10.2 SHUTTER ISLAND	357
6.10.3 Zusammenfassung	418
6.11 <i>Erzählerische Unzuverlässigkeit</i> bis zum «final twist» ohne Auflösung (Typ XI)	419
6.11.1 Einführung	419

6.11.2 INCEPTION	429
6.11.3 Zusammenfassung	490
6.12 Tabellarischer Überblick: Formen <i>unzuverlässigen Erzählens</i> in Film und Serie	491
6.13 Zusammenfassung	501
7 Schlussbetrachtungen	503
7.1 Reflexion zur Theoriebildung	503
7.2 Reflexion zum Praxisteil	504
7.3 Der <i>unzuverlässig erzählte</i> Film als Rätselfilm	505
7.4 Fazit und Ausblick: Kontingenz als stabiler Unterhaltungskern	507
8 Werkverzeichnisse	511
8.1 Filmografie	511
8.1.1 Filme mit <i>mimetisch teilweise unzuverlässiger Erzählweise</i>	511
8.1.2 Sonstige behandelte Filme und Filme, die der Abgrenzung des Untersuchungsgegenstands dienen	512
8.2 Web-Serien, TV-Serien und -Reihen	514
8.3 Computerspiele	515
8.4 Alternate Reality Games	515
8.5 Literaturverzeichnis	516
8.6 Abbildungsverzeichnis	531