

INHALTSVERZEICHNIS

I Einleitung	9
Point of View-Formen & Intermedialitätskonzepte	13
Point of View-Formen & Perspektive	23
Strukturierung	25
II Filmtheorie – vom Point of View zur Figurenperspektive	29
Subjective Structures	29
Point of View & abgeleitete Formen	32
Fokalisierung & Filter	37
<i>Fokalisierung & Subjektivierung</i>	38
<i>Center, Filter, Slant, Interest-Focus</i>	39
Systematisierung	43
Figuren-/Erzähler-/Autorperspektive(n)	44
III Game Studies – Avatar und/als Point of View	51
Avatar-Subjektivität	51
Zum Status von narrativen Elementen	53
oder: Was Computerspiele <i>nicht</i> sind	
Spielwelt – Avatar – Spieler	58
Avatar-Subjektivierungen	63
<i>Point of View & Point of Action</i>	64
<i>Objektiv/Subjektiv, 2D/3D</i>	65
IV Subjektivierungsstrategien	67
Figurenzentrierte Filter	68
<i>Subjektive Kamera</i>	68
<i>First-Person-Avatar</i>	78
<i>Form-Vergleich I: Shooter-Perspektive</i>	84
<i>Semi-subjektive Kamera</i>	87
<i>Third-Person-Avatar</i>	91

105	<i>Form-Vergleich II: Verfolgermodus</i>
107	Gestörte Filter
107	<i>PERCEPTION (FILM)</i>
115	<i>FORM-VERGLEICH III: SCHLECHTE SICHT</i>
118	<i>PROJECTION (FILM)</i>
133	<i>PERCEPTION STATT PROJECTION (COMPUTERSPIEL)</i>
147	<i>FORM-VERGLEICH IV: (UN-)SCHÄRFEVERSCHEBUNGEN</i>
152	Subjektives
152	<i>SUBJEKTIVES (FILM)</i>
168	<i>SUBJEKTIVES (COMPUTERSPIEL)</i>
177	<i>FORM-VERGLEICH V: FREMDKÖRPER/ÜBERLAGERUNGEN</i>
179	Sonderformen
179	<i>SPLITSCREEN</i>
184	<i>TECHNISCH ERWEITERTE SICHT & MACHINIC VISION</i>
194	<i>PERCEPTION/PROJECTION TIME</i>
199	<i>VOICE-OVER</i>
210	V Genre & Subjektivierungsstrategien
210	Fallbeispiel: Das Horror-Genre
211	<i>THE EYE</i>
220	Horror und/als Kontrollverlust im Computerspiel
222	<i>CONDEMNED 2</i>
233	<i>THE DARKNESS</i>
241	<i>ETERNAL DARKNESS</i>
244	Nachbemerkung: Vom Kontrollverlust im Horror-Genre zum postmodernen Film/Computerspiel
257	VI Fazit
263	Anmerkungen
302	Bibliografie
321	Filmografie
325	Gamografie
328	Abbildungsverzeichnis