

Inhalt

Einleitung	8
1. Jenseits des klassischen Hollywood-Films	
1.1 Das Hollywood-Kino der Jahrtausendwende	13
1.2 Indiewood und die experimentellen 90er Jahre	15
1.3 Blockbuster, Nischenkino und der Trend zum ›Worldmaking‹	17
1.4 Der Boom des Mystery-Genres	18
1.5 Publikum und Protagonisten als sich wandelnde Subjektkulturen	20
1.6 Der filmwissenschaftliche Blick auf das Kino der Jahrtausendwende	22
2. Theoretische Vorüberlegungen	
2.1 Grundannahmen zu medialen Räumen	26
2.2 Der ›Raum‹ in der Filmgeschichte	29
2.2.1 Raumkonstruktion im frühen Film (1895–1907)	29
2.2.2 Raumkonstruktion im deutschen expressionistischen Film	33
2.2.3 Film als historisches ›Raumlabor‹	34
2.3 Der Spatial Turn und die Filmwissenschaft	35
2.4 Raumkonzepte in der Philosophie, Physik und Soziologie	39
2.4.1 Der materielle Raum	39
2.4.2 Der ontologische Raum	40
2.4.3 Subjektive Räume	42
2.4.4 Erfahrungsräume	44
2.5 Der aktive Zuschauer	46
2.5.1 Das Wissen des Zuschauers	47
2.5.1.1 Weltwissen, narratives Wissen, mediales Wissen	47
2.5.1.2 Vernetztes Wissen	50
2.5.1.3 Widersprüchliches Wissen	50
2.5.1.4 Erfahrungswissen und filmische Welten	52
2.5.2 Die räumliche Wahrnehmung von Wirklichkeit	53
2.5.2.1 Apparat vs. Prozessor	54
2.5.2.2 Raumindikatoren	55
2.5.2.3 Profilmischer Raum, Bildraum, vorgestellter Raum	56
2.5.2.4 Mentale Raummodelle der Wahrnehmung	59

2.5.3	Hybride Raumvorstellungen	64
2.5.3.1	Sprachliche und bildliche Unmöglichkeiten	64
2.5.3.2	Der Ames-Raum	66
2.5.3.3	<i>The (Un)likeness of Appearance</i>	69
2.6	Der filmische Raum in der Filmwissenschaft	74
2.6.1	Pudovkins filmischer Raum	75
2.6.2	Arnheim: Raum und Wirklichkeit	76
2.6.3	Souriaus filmisches Universum	78
2.6.4	Rohmers Organisation des Raums	80
2.6.5	Heath: Narrative Space	82
2.6.6	Bordwell: <i>Scenographic Space, Cinematic Space</i>	83
2.6.7	Branigan: <i>Impossible Spaces, Master Space</i>	86
2.6.8	Handlungsraumtheorie	87
2.7	Elemente einer Ontologie filmischer Welten	90
2.7.1	In-der-Welt-Sein (Heidegger, Sobchack)	91
2.7.2	Artifizielle Präsenz (Husserl, Merleau-Ponty, Wiesing)	94
2.7.3	Chronotopos und narrative Systeme (Bachtin, Eco)	96
2.7.4	Der Raum des filmischen Kunstwerks (Arnheim)	99
2.7.5	Der hodologische Raum (Lewin, Günzel)	102
2.7.6	Grenzen, Identität und Kompatibilität filmischer Welten	103
2.8	Zusammenfassung	107
3.	Filmische Räume	
3.1	Filmwelten und filmische Räume	110
3.1.1	Raumanalyse und Figurenanalyse	111
3.1.2	Schichtmodell räumlicher Ordnungssysteme	113
3.2	Theorie: Diegetische Räume	116
3.2.1	Die Grenzen des diegetischen Raums	117
3.2.2	Struktur diegetischer Räume	121
3.2.3	Ontologie diegetischer Räume	125
3.2.3.1	Der physikalische Handlungsraum	126
3.2.3.2	Der soziokulturelle Handlungsraum	128
3.3	Analysen: Diegetische Räume	130
3.3.1	ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND: Räume in Auflösung	130
3.3.2	INCEPTION: Grenzüberschreitungen und dependente Ontologie	135
3.3.3	Zwischenfazit	139
3.3.4	Das Spiel mit diegetischen Räumen um die Jahrtausendwende	142
3.3.4.1	Cyberspace: Immaterialität und Konnektivität	143

3.3.4.2	Mindscales: unzuverlässige und gestörte Räume	154
3.3.4.3	Jenseitsräume	169
3.3.4.4	Fiktionale Räume	185
3.3.4.5	Gestörte Wirklichkeiten und transitorische Grenzräume	199
3.3.5	Fazit: diegetische Räume	219
3.4	Theorie: Narrative Räume	221
3.4.1	Ontologie, Struktur und Grenzen narrativer Räume	223
3.5	Analysen: Narrative Räume	236
3.5.1	ROMEO + JULIET: <i>«Red-Curtain-Cinema»</i>	236
3.5.2	Das Spiel mit narrativen Räumen um die Jahrtausendwende	243
3.5.2.1	Shakespeare-Räume	243
3.5.2.2	Hybride Genrewelten	248
3.5.2.3	Multipler und komplexer <i>Discourse Space</i>	255
3.5.2.4	Offene Diskursuniversen	263
3.5.3	Fazit: narrative Räume	271
3.6	Theorie: Audiovisuelle Bildräume	273
3.6.1	Ontologie, Struktur und Grenzen audiovisueller Bildräume	273
3.7	Analysen: Audiovisuelle Räume	286
3.7.1	Zack Snyders 300: intermediale Bildräume	286
3.7.2	Das Spiel mit Bildräumen um die Jahrtausendwende	293
3.7.2.1	Hybride und multiple Bildwelten	293
3.7.2.2	Multiple Bildräume	298
3.7.2.3	<i>Augmented Reality</i>	303
3.8	Fazit: Filmische Räume als Genreräume	309
4.	Mediale Räume im Wandel	
4.1	Software-Design	315
4.2	Digital Natives, Digital Immigrants	317
4.3	Spielewelten	318
4.4	Musikvideowelten	322
4.5	Informationsräume	323
4.6	Fazit	324
	Anhang	
	Filmografie	326
	Bibliografie	332
	Abbildungsnachweise	341