

Inhalt

Einleitung	7
1. KinAgora. Vom Kinogehen	19
Der Weg zum Film	19
Architektonik der Säle	34
Von außen nach innen	64
2. Die Welt auf den Punkt gebracht. Vom Fernsehen	67
Weltpunkt und zerstreutes Subjekt	67
Bildermöbel – Möbelbilder	77
Das Ganze und seine Teile: Einstellungswechsel in Kino und Fernsehen	83
Fernsehraum: Ersatzhandlung des Kinos?	89
Fernsehzeit: Fragment und Wellenreiter	99
3. Die weiße Leinwand	115
4. Zwischen den Stühlen. BLADE RUNNER	131
5. Der beobachtende Dritte. NO WAY OUT	161
6. Das Projektil. BLUE STEEL	185
Nachbemerkung	205
Verzeichnis der Filme	206
Literaturverzeichnis	207
Register	212