

Inhaltsverzeichnis

0.	Einleitung	9
1.	Zum Begriff der Autoreflexivität	13
1.1.	Autoreflexivität und Film	15
1.2.	Das Modell des <i>classical narrative cinema</i>	16
1.2.1.	Prinzipien des <i>classical Hollywood film</i>	17
1.2.2.	<i>Classical Style</i>	19
1.2.3.	Der <i>classical spectator</i>	21
1.3.	Dimensionen filmischer Autoreflexivität	22
1.4.	Verfahren filmischer Autoreflexivität	27
1.4.1.	Story-Ebene	27
1.4.2.	Plot-Ebene	28
1.4.3.	Stil-Ebene	30
1.5.	Parodie als autoreflexives Verfahren	31
1.6.	Autoreflexivität und Ironie	33
1.7.	Zur Intention und Bewertung filmischer Autoreflexivität ...	35
2.	Das Frühwerk Peter Greenaways	41
2.1.	Exkurs: <i>Structural Film</i> und serielle Technik	42
2.2.	<i>Dear Phone (1976)</i>	50
2.3.	<i>A Walk Through H or the Reincarnation of an Ornithologist (1978)</i>	53
2.4.	<i>Vertical Features Remake. An Investigation into the Work of Tulse Luper by the Institute of Reclamation and Restoration (1978)</i>	56
2.5.	<i>The Falls (1980)</i>	61
3.	<i>The Draughtsman's Contract (1982)</i>	65
3.1.	Die Serie, ihre Variation und Auflösung als Konstruktionsprinzip	65
3.2.	Der Zeichner hinter der Kamera	70
3.3.	Zwischen Schein und Sein, Wahrnehmung und Erkenntnis - die Dialektik des Sehens und die Repräsentationsfunktion der Kunst	73
3.3.1.	Motive der Schein-Sein-Problematik	78
3.3.2.	Die Ambiguität der Sprache	82

3.3.3.	Geschichte vs. Fiktion	84
3.4.	Der Zeichner als Zuschauer	86
4.	<i>A Zed and Two Noughts (1985)</i>	90
4.1.	Das Spiel mit den Taxonomien	90
4.2.	Erzählung und Evolution	92
4.2.1.	Der Filmemacher als Erzähler	98
4.3.	Symmetrie als Struktur- und Kompositionsprinzip	99
4.4.	Film, Photographie und Tod	102
4.5.	Das Voyeurmotiv	105
4.6.	Der Zoo als Allegorie des Kinos	105
4.7.	Der Maler hinter der Kamera	108
4.7.1.	<i>Die Malkunst</i>	111
4.7.2.	<i>Die Musikstunde</i>	116
5.	<i>The Belly of an Architect (1986)</i>	120
5.1.	Kugel und Kreis als Form- und Strukturprinzip	120
5.2.	Der Architekt hinter der Kamera	127
5.3.	Der Kreislauf der Kunst - die Auseinandersetzung des Künstlers und der Kunst mit der Vergangenheit	129
5.4.	Der Filmemacher als Voyeur	134
6.	<i>Drowning by Numbers (1988)</i>	136
6.1.	Der Spielfilm als Spiel-Film - Spiel als Form- und Strukturprinzip	136
6.2.	Kunst als Spiel - der Künstler als Spieler	144
6.3.	"Come and play the cinema game with me": Das Spiel mit dem Zuschauer	153
7.	<i>The Cook, the Thief, his Wife and her Lover (1989)</i>	158
7.1.	Der Künstler als Koch oder "Der Koch bin ich"	158
7.2.	Kino als "Theater der Grausamkeit"	166
7.2.1.	Rache, Gewalt und Thrill	168
7.3.	"Kino der Gefühle"	171
7.4.	Die Schaulust des Voyeurs	173
8.	Schlußbemerkung	178
	Literaturverzeichnis	191

Anhang 1

Anhang 2