

INHALTSVERZEICHNIS

0. Abstract	9
-------------------	---

Vorformatierung

1. Körperleib zwischen psychophysischer und technisch-apparativer Sphäre	11
2. »Infra-thin separation signalled«: Chiasmata der Sinne ..	20
3. Terminologie, Begriff, Ausdruck	29
3.1. Oberfläche	29
3.2. Interface	30
3.3. Formatierung	31
4. Limes I: Schleier der Medientheorie	34
5. Limes II: Schwelle der Theaterwissenschaft	36
6. Programm der Spurensicherung	40

Form/Körper/Maschinen

7. Die Haut der Maschinen	43
7.1. Körperbilder: Zugänglichmachung der Maschine für den Leib	44
7.2. Die Autonomie der Maschine/Körper im Schlagschatten	46
7.3. Junggesellenmaschine: Produkt nicht-produktiven Handelns.	48
7.4. Experiment: Technik in ihrem nicht-technischen Funktionieren	53
7.5. Heuristik: Maschinen zur Herstellung von Zukunft.	55
8. Rechenmaschine/Junggesellenmaschine/Universalmaschine	58
8.1. Verschachtelung I: Imaginäre versus konkrete Maschinen	58
8.2. Kalkül und die Performanz experimentellen Wissens	62
8.3. Interfacing: Leibniz/Turing	64
8.4. Typendefinition: Das Programm zur Szenographie eines modernen Mythos	70

8.5.	Referenzsystem: Betrachter als Benutzer/Benutzer als Künstler	74
8.6.	Interferenz: Nutzer/Kunstobjekt	75
8.7.	Benutzeroberfläche/Handlungssteuerung	77
8.8.	Verschachtelung II: Verschluss zielgerichteter Handhabung	79

Formel/Kunst/Aisthesis

9.	Rose Sélavy et <i>Anémic Cinéma</i>	81
9.1.	Duchamp in Kontext	81
9.2.	Duchamp in-Formation: Körperleibliche Sinnprozesse als Handlungswissen	84
9.3.	Signatur: Ökonomie und Eigentum des »kreativen Akts« (Readymade)	88
9.4.	Das sich in der Physis des Zuschauers Ereignende (<i>Anémic Cinéma</i>)	93
9.5.	Hybrid: Immaterielle Produktion	100
10.	Mit nur einem Auge...	103
10.1.	Warum auf der anderen Seite des Glases?	103
10.2.	Anamorphomaten: Wahrnehmung der Anamorphose/ Automatik der Wahrnehmung	107
10.3.	À Regarder (L'Autre Côté Du Verre) D'Un Œil, De Près, Pendant Presque Une Heure	109
10.3.1.	Instrumentalität und Materialität des Anamorphotischen?	114
10.3.2.	Anamorphose, vierdimensional in <i>À Regarder</i> ...?	118
10.4.	Scharniere als Logomorphosen: Der Weg zum anamorphotischen Artefakt	121

Zufall/Naturwissenschaft/Episteme

11.	Serialität, Synchronizität, Synchronität	125
11.1.	Ist ein Ausweichmanöver in den Zufall Zufall?	125
11.2.	Science 'n Sync	127
11.2.1.	Seriologie (Paul Kammerer)	129
11.2.2.	Synchronizität (C. G. Jung)	140
11.2.3.	Sync (Steven Strogatz)	146
11.3.	Umformatierung: Der undenkbbare akausale Prozess wird wissenschaftliche Tatsache	151

Format/Computer/Spiel

12.	Vorhofflimmern verdateter Ästhetik	153
12.1.	Pathologisch: Die Formel des Zufalls wandert in die Avantgarde aus	153
12.2.	Der erste computergenerierte Experimentalfilm (<i>random</i> , 1963)	158
12.3.	Schriftfilm <i>random</i> : Prototyp einer alterierten Relation von Schrift, Bild und Zahl	165
13.	Verrechnung des Nutzers/Verdatung des Körpers	167
13.1.	Suchen und Angst: Chiasmus von Artefakt (Spiel) und Rezipient (Spieler) in »Silent Hill 2«	169
13.1.1.	Suche, Angst, Sprung, Wiederholung (Søren Kierkegaard)	170
13.1.2.	Die Suche nach der Suche: Das Multiple Ending	174
13.1.3.	Enactment, Interaktion, Immersion	181
13.2.	Körper/Raum	184
13.2.1.	Spiel/Raum: Räume des Unheimlichen	186
13.2.2.	Fiktion/Materialität	188
13.3.	Das Spiel im Spieler	190

Reformatierung

14.	Formatierter Körper: Verrechnung von Handlung und Wahrnehmung/Verdatung der körperleiblichen Sphäre ..	193
-----	---	-----

Appendix

15.	Großes Glas, »definitively unfinished« erklärt	205
15.1.	Das Große Glas und die Grüne Schachtel	205
15.2.	Technische Sachverhalte	206
15.3.	Repräsentation der Kinetik einer Maschine in <i>La mariée mise à nu par ses célibataires, même</i>	209
15.3.1.	Die Domäne der Braut	210
15.3.2.	Die Domäne der Junggesellen	214
15.4.	Die vierte Dimension und die Rolle der Zeit in <i>La Mariée</i>	216
16.	Literaturverzeichnis	221
17.	Abbildungsverzeichnis	236
18.	Dank	239