

Inhalt

EINLEITUNG	9
I THEORETISCHE UND METHODISCHE GRUNDLAGEN	23
I.1 Apparat und Dispositiv	24
I.1.1 Das Dispositiv im Schatten der Apparatustheorien – Ein kritischer Rückblick	25
I.1.2 „Was ist ein Dispositiv?“ – Zu den Konzepten von Foucault, Deleuze, Paech und Aumont	30
I.1.3 Mediendispositive: Kino – Fernsehen – Video	36
I.1.4 Bild – Zuschauer*in – Technik	42
I.2 Reflexivität	46
I.2.1 Reflexivität und Illusionismus	49
I.2.2 Mediendispositive als Reflexion: zwischen Phänomen und Struktur	58
I.3 Performativität	64
I.3.1 Performativität und Körperlichkeit	70
I.3.2 Die Performativität von Mediendispositiven	74
II DIE GEBURT DES FILMS: ADAM UND EVA IM MONSTRÖSEN SCHÖPFERMYTHOS (FRANKENSTEIN, 1931/ THE BRIDE OF FRANKENSTEIN, 1935)	79
II.1 Wirklichkeit – Fiktion – Mythos: das Bild des Wissenschaftlers als göttliche Schöpferfigur	82
II.2 Vom Schöpfer zum Künstler: Bilder von Monstrositäten – monströse Bilder	102
II.2.1 Zur Reflexion des kinematografischen Dispositivs: Elemente, Topografie, Beziehungsstruktur(en)	104
II.3 Die Geburt monströser Bilder oder von einem, der auszog das Fürchten zu lehren	114
II.3.1 Das emersive Potenzial von Frankensteins Monster	115
II.3.1.1 Das Grauen hat ein Gesicht: die äußere Erscheinung des Monsters	116

II.3.1.2	Angriff auf die Zuschauer*innen: Formen der Bildattacke.....	120
II.3.2	Selbstbewusste Bilder: der Diskurs über das kinematografische Dispositiv in Frankenstein.....	125
II.3.2.1	Ein neues Genre konstituiert sich: Krise, Kino, monströse Bilder.....	126
II.3.2.2	Anleitung zum Funktionieren im Kinodispositiv: Der Film bändigt seine Zuschauer*innen.....	128
II.3.2.3	Fortschritt, Hybris und Genie: über die Produktionsbedingungen des Films.....	131
II.4	Frankensteins Monster als emersives Bild.....	132
III	DAS MEDIUM DEMONSTRIERT SEIN KÖNNEN (KING KONG, 1933 & 2005).....	135
III.1	King Kong als offener Diskurs über das Kinodispositiv.....	139
III.1.1	Elemente und Relationen.....	141
III.1.2	Zur Repräsentation des kinematografischen Dispositivs in King Kong.....	159
III.2	Das Monster als Bild: zur Figuration des Monströsen und seines emersiven Potenzials im bewegten Bild.....	162
III.2.1	Das Monster als Trick: Spezialeffekte als Attraktionen zur Herstellung des Realitätseindrucks im Kino.....	162
III.2.1.1	Kong und seine Kontrahenten.....	166
III.2.1.2	Die Totale: Befreiung des Blicks und Homogenisierung des Bildes durch den Einsatz von CGI-Technologie in King Kong (2005).....	168
III.2.1.3	Kong und Ann: ein Verhältnis zur Steigerung des emersiven Potenzials.....	170
III.2.2	Emersive Bilder in King Kong.....	175
III.2.2.1	Transgression der Grenze zwischen Bild- und Zuschauer*innenraum.....	175
III.2.2.2	Close-Up: das Monster blickt zurück.....	179
III.3	König des Kinos.....	184
IV	JENSEITS DER OBERFLÄCHE: VOM RAUM HINTER DEN BILDERN (POLTERGEIST & VIDEODROME, BEIDE 1982).....	187
IV.1	Zwei Varianten des Fernsehdispositivs: zur Repräsentation des Fernsehens in Poltergeist und Videodrome.....	192
IV.1.1	Poltergeist: die Familie schaut zu.....	192
IV.1.2	Videodrome: vom Senden und Sehen.....	204
IV.2	Zwischenräume: Imaginationen des Äthers.....	210

IV.2.1	Repräsentationen des ‚Dazwischen‘	213
IV.2.1.1	Der Äther als Geheimnisvolle Jenseitsfantasie in Poltergeist.	214
IV.2.1.2	Das Signal kommt von innen: der Ursprung des Monströsen in Videodrome	216
IV.2.2	Die Grenze – Der Bildschirm	221
IV.2.2.1	Oberfläche – Rauschen – Passage: das Fernsehen nimmt Kontakt auf.	222
IV.2.2.2	Vom Code zum ‚New Flesh‘: Wahrnehmungs- veränderung durch Fernseh-/Videobilder	226
IV.3	Monster aus dem ‚Off‘	229
IV.3.1	Zur Repräsentation des Monsters/des Monströsen.	230
IV.3.2	Emersion: die Überschreitung der Bildgrenze	238
IV.4	Spukgestalten und ‚Body Horror‘	249
V	REZIPIEREN – KOPIEREN – DISTRIBUIEREN: VIDEO ALS MEDIUM DER GEISTER (RING, 1998)	253
V.1	J-Horror	260
V.2	Ring in medienreflexiver Perspektive	270
V.2.1	Zur Repräsentation des Videodispositivs in Ring	272
V.2.1.1	Strukturierung des Raums: zur Topografie des Videodispositivs.	275
V.2.1.2	Element ‚Zuschauer*in‘: Handlungsmöglich- keiten im Videodispositiv.	281
V.3	Begegnungen mit Sadako – Emersive Bilder in Ring	297
V.3.1	Mediensimulation.	298
V.3.2	Transgression der Bildgrenze und Verkörperung des Videobildes – Sadako verlässt den Bildraum.	301
V.3.3	Der Blick (des Monsters) in die Kamera.	306
V.3.4	Transgression von Zeitebenen.	308
V.4	Die Rache der Bilder.	310
ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK		317
MEDIENVERZEICHNIS		327
DANK		341
ABBILDUNGSNACHWEIS		343
FARBTAFLN		345