

Inhalt

Dank	XIII
------------	------

1	Einleitung	1
1.1	„Why do they keep updating the historic movies that are part of our soul?“ Aufriss des Problemfeldes	1
1.2	Methodik und Konzepte	12
1.3	Aufbau und Vorgehen	17
1.4	Gliederungsprinzip und Korpus	24

Perspektiven und Methoden

2	<i>Digitalisierung</i> als kulturelle Praxis und ästhetisches Phänomen	29
	<i>Begriffe und Konzepte</i>	<i>30</i>
2.1	Die Ästhetik digitaler Bilder als Interpretationsvorgang	30
2.2	Die Relation <i>analog/digital</i> als Bedingung der Erscheinungsform digitaler Bilder	36
2.3	Zwischenfazit: Images, Mythen und Versprechen <i>neuer Medien</i>	<i>38</i>
2.4	<i>Film</i> im Zeichen von Digitalisierung	45
2.5	<i>Digitalisierung</i> als methodologische und medienhistoriografische Herausforderung	52
	<i>Digitalisierung, Gesellschaft, Ästhetik und Geschichte</i>	<i>59</i>
2.6	Welt- und Wahrnehmungskonzepte im Zeichen des <i>Digitalen</i> . Quantisierung, Vergleichbarkeit und Effizienz	60
2.7	Postmoderne Strukturen und der Verlust des Historischen ...	66
2.8	Historisches Fallbeispiel: Memopolitik im Zeichen von Computertechnologien und Medienwechslern. Die <i>Colorization</i> -Debatte der 1980er Jahre	69
2.9	<i>Colorized</i> und <i>remastered</i> . Geschichtsbilder im <i>Apparatus TV</i>	<i>73</i>
2.10	Populärkultur und <i>Digitalisierung</i> in der Funktion als <i>Textual Shifter</i>	<i>75</i>
2.11	Fallbeispiel aus dem Jahr 2012: Die TV-Serie WELTENBRAND	77

3	Mediale Geschichtsbildmodellierungen	85
3.1	Vorbemerkung: Das Label <i>remastered</i> als historiografisch wirksamer <i>Shifter</i>	85
3.2	Phänomene der Digitalisierung als historische Konfigurationen. Archäologie in wirkungsästhetischer Dimension	90
3.3	Geschichtsmodellierung angesichts des <i>präsentischen</i> Eindrucks des Films	95
3.4	Posthistoire, Popularisierung, dispositivische Konfigurationen zeitlicher Verhältnisse	98
3.5	Barbara Klingers Fallbeispiele: Der TV-Sender America Movie Channel und Heimkinotechnologien als nostalgisch-ideologisch wirkende <i>personal mass culture</i>	104
3.6	Bewegtbilder im Archivdispositiv und im historisierenden Lektüremodus. Zum Begriff <i>audiovisuelle</i> <i>Geschichtsbildmodellierung</i>	109
3.7	Exkurs: (Fiktionale) Geschichtsfilme, Ästhetik und Historiografie	113
3.8	Medien, Zeit und Erfahrungsdimensionen. Gedächtnis und Erinnerung	118
3.9	Zwischenfazit	122
3.9.1	Bewegtbilder als präsentische <i>Passagen</i> des Vergangenen	122
3.9.2	Ausblick: Digitale <i>Reprisen</i> als <i>Cluster</i>	125

Aspekte medienhistoriografisch wirksamer Erfahrungsbildung

4	<i>Fetischisierung</i> des Filmerlebnisses und der Kinogeschichte (Cluster I)	133
4.1	Ästhetische Strategien der historiografisch wirksamen Erfahrungsbildung. Zeitliche Differenz Erfahrung und <i>wechselseitige</i> Bilder	135
4.2	Medienhistoriografisch wirksame Erfahrungsbildung im Format Werbeclip. Wirkungsästhetische Verfahren in einem warenästhetischen Horizont	140
4.3	Medienphänomenologische Prozesse. Warenfetischismus von ästhetischen Objekten	143
4.4	Restaurierungsdiskurs und Fetischisierung. Der Werbeclip RESTORING THE CLASSICS (2012)	147

4.5	Fetischisierung phantastischer Erinnerungs-Bilder. Werbeclip zur Platinum Edition (2007) von Disneys PETER PAN (1953)	166
4.6	Fetischisierung des <i>Neuen</i>	173
4.7	Warenästhetik der neuen Technologien in Bewegungsbildern. Werbeclip zur Blu-Ray-Disc von Universal (2010)	177
4.8	Fetischisierung des <i>Neuen</i> in der filmischen Erfahrung. Modellierung memophänomenaler Wahrnehmungsmodi	192
5	Aspekte digitaler <i>Performance</i> und der Zuschauer als Vollzugsinstanz. Erfahrungsmodi von frühem Kino heute (Cluster II)	199
5.1	Aspekte des Performativen im Kontext digitaler Reprisen. Theoretische Dimensionen	200
5.2	Zum phänomenologischen Subjektbegriff im Horizont von Geschichtsbildmodellierungen	203
5.3	Performance und Präsentation von frühem Kino heute. Methodische und theoretische Ansätze	206
5.4	Memophänomenal wirksames Clustering. <i>Bridging the gap, marking the difference</i>	208
5.5	Performance einer Restaurierung. Die Wiederentdeckung von THE SOLDIER'S COURTSHIP (1896)	211
5.6	Wiederentdecken mit einer DVD (1998). THE BROTHERS' LUMIÈRE FIRST FILMS	225
5.7	Ein re-imaginiertes Film zwischen Internet, DVD und Bühnenperformance. TOO MUCH JOHNSON (1938) – heute ...	247
5.8	Aspekte <i>aisthetischer Historiografie</i>	259
6	Funktionalisierung des Imaginären in <i>aisthetischer Historiografie</i>. Praktiken der Konfiguration von Fakt und Fiktion (Cluster III)	263
6.1	Ansätze zu audiovisuellen Geschichtsbildmodellierungen. Tragweite, historiografische Funktionen	266
6.2	Hybridisierung von Fakt und Fiktion. Historisierende Lektüremodi	267
6.3	Filmhistorische Dokumentationen als <i>Bonus</i> . Überlegungen zur Enunziationsebene	269
6.4	Historiografie und Funktionen des Imaginären	270
6.5	Zwischenfazit I	272

6.6	Ästhetische Erfahrung und die Rolle des Imaginären im warenästhetischen Kontext. Erfahrungskonsum	273
6.7	Medien, Zeit und Erfahrungsdimensionen. Mediatisierte Erinnerung und prothetische Erinnerung	276
6.8	Spielfilme als Erinnerung	279
6.9	Exkurs: (Marktorientierte) Werterelationen des Ästhetischen im Feld des Filmerbes	282
6.10	„Ohne Méliès hätte es keine Mondlandung gegeben“. Fakt und Fiktion in der digitalen (Film-)Geschichtsschreibung. Die Re-Edition LE VOYAGE DANS LA LUNE (2011)	285
6.11	Filmrestaurierung als phantastische Reise. THE RESTORATION OF OZ (2005)	297
6.12	Geschichte(n) im Zeichen von MÜNCHHAUSEN (1943). Der nationalsozialistische Mythos von Agfacolor im Jahr 2005	301
6.13	Zwischenfazit II	310
6.14	Memopolitische Rituale. Ein Kultmärchen und seine Dispositive. Der Fall DREI NÜSSE FÜR ASCHENBRÖDEL (1973)	311
7	Mediale Zirkulation und <i>Mise en Relation</i>. Relationales Geschichtserleben: Do-it-yourself-History!? (Cluster IV)	319
7.1	Digitale Zirkulation. Kunstwert als ästhetischer und dispositivischer Effekt	324
7.2	Die Relativierung von Prestige und kultureller Autorität als Erfahrungsmodus	329
7.3	Mise en Relation als Verfahren der Konsekration	334
7.4	Konsekration des Vergleichs. CHANGE THE WAY TO WATCH MOVIES. EDITOR'S GUIDE (2012)	339
7.5	Voyeuristische Versprechen des Dispositivs. FIFTY SHADES OF GREY (2015) und DRESSED TO KILL (1980)	345
7.6	„That is how it could have happened ... but how about this“. Möglichkeitsdimensionen eines Filmwerks. CLUE (1985), MEMENTO (2000) und BLADE RUNNER (1982)	358
7.7	Sinnlicher Eindruck von Zensurprozessen. Alternativen deutscher Geschichte. Die DVD DIE SCHÖNSTE (1957–1959/2003)	379
7.8	Mise en Relation der Mythen I. DIE NIBELUNGEN (1924) und die Überlieferungsgeschichte in heutiger audiovisueller Perspektive	386

7.9 Mise en Relation der Mythen II. METROPOLIS (1927), ein mythisch-modernes filmhistorisches Cluster 398

7.10 Körperlich-gestisch erlebte Mise en Relation. Split Screen und *Do-it-yourself*-(DIY-)Restaurierungen 403

7.11 Exkurs: Theoretische Einordnung Split Screen. Vergleichendes Sehen 410

7.12 Erlebte Mise en Relation. Vergleichendes Hören. THE LODGER (1927), MORODER'S METROPOLIS (1984), LE VOYAGE DANS LA LUNE (1902), VARIÉTÉ (1925) 415

7.13 Filmgeschichte(n) im Fluss? Dispositivische Konfigurationen am Beispiel von Video-on-Demand (VoD) 422

7.14 VoD und Versionenhaftigkeit. DAS BOOT (1981/1985) als amphibischer Film 433

8 Digitale Passagen und ihre Widersprüche. Ein Fazit 441

Anhang

9 Glossar zu methodologisch relevanten Begriffen 457

10 Literaturverzeichnis 465

10.1 Verwendete Literatur 465

10.2 Weitere Quellen aus dem Internet (allgemein und zu spezifischen Fallstudien und Begriffen) 495

10.3 Hinweise auf eigene Vorarbeiten 497

11 Film-, Editions- und Zugriffsverzeichnis 499

11.1 Besprochene Filme und Editionen 499

11.2 Weitere, im Internet zugängliche Filme und Clips 502

11.3 Sonstige erwähnte Filme und Serien 503

12 Abbildungsnachweise 507