

Inhalt

Einleitung	11
----------------------	----

Teil I: Gegenwartsdiskurse

1 Karneval im Fatherland – Christian Krachts <i>Faserland</i>	47
1.1 Vom Unbehagen im <i>Faserland</i>	48
1.2 Karnevalisiertes Vaterland	52
1.3 Vom Unsinn zur »deutschen Semiose« und zurück – Stimmenkonkurrenz im <i>Faserland</i>	58
1.3.1 Karnevalisierte Gleichwertigkeit – Vom Unsinn	59
1.3.2 Karnevalisierte Reproduktion »deutscher Semiose«	63
1.4 Zeichendeutung	74
1.4.1 Medialisierte Zeichen	74
1.4.2 Materielle Zeichen	79
1.4.3 Fiktionale Zeichen – Erfundene Geschichte(n)	83
1.4.4 Grotteske Körper-Zeichen	86
1.4.5 Grotteskes Erinnern	91
1.5 Heterotopische Fluchten	95
1.5.1 Romantische Ausflucht: Heidelberg	96
1.5.2 Das andere Deutschland: Die Schweiz	100
1.5.3 Die andere Erzählung: Auf dem <i>Zauberberg</i>	110
1.6 Christian Krachts <i>Faserland</i> – Fazit	115
2 Diskurspop – Thomas Meineckes <i>Hellblau</i>	117
2.1 Thomas Meineckes Pop-Verständnis	120
2.2 Techno als Modell für das poetische Verfahren von <i>Hellblau</i>	124
2.3 Lyotard im Clubhaus	135

2.4 Konzentrische Annäherungen an ›Auschwitz‹	142
2.4.1 Der atlantische Kulturraum als Kreuzungspunkt kultureller Bewegungen	149
2.4.2 Signifyin(g) Monkeys	157
2.4.3 Experimentelle Weltherrschaft	162
2.5 Himmlers ›Stimmen der Völker‹	164
2.6 Vom Scheitern des Diskurses an der Praxis – Meineckes Figuren in der Einübung	171
2.7 Thomas Meineckes <i>Hellblau</i> – Fazit	174
 Fazit Teil I: Stolpern	 177

Teil II: Den Nationalsozialismus spielen/ Mit dem Nationalsozialismus spielen

3 Versuchen Sie es selbst – Walter Moers' <i>Adolf</i> -Comics	185
3.1 Adolf, der Superheld	190
3.2 <i>Adolf I</i> und <i>II</i> – Die ewige Wiederkehr	194
3.2.1 Ikonizität und Symbole	197
3.2.2 Monokausalität	201
3.2.3 Nivellierung	204
3.2.4 Die Umkehr der Kausalitäten – Fiktion und Wirklichkeit . . .	207
3.3 Serialität	209
3.4 Komik als kritische Distanznahme und Konfrontation unterschiedlicher Bezugssysteme	213
3.5 <i>Adolf III: Der Bonker</i>	216
3.5.1 <i>Der Untergang</i> : Faszination und Remythisierung Hitlers . . .	216
3.5.2 <i>Der Bonker</i> : Entmythisierung Hitlers und inszenatorische Selbstermächtigung	220
3.6 Walter Moers' <i>Adolf</i> -Comics – Fazit	230
 4 ›KZ‹ im Kinderzimmer? – Zbigniew Liberas <i>Lego. Concentration Camp</i>	 233
4.1 Die Missachtung impliziter Darstellungsparadigmen	235
4.2 Das ›Rationalitätsprinzip‹ als Weltordnung – Lego und der ›NS‹ . .	240
4.3 Medienübergreifendes Merchandising – ›toyetic‹	244
4.3.1 (Selbst-)Vermarktung des Holocaust	247
4.3.2 ... vs. kritisch-aufklärerische Kinderzimmerpädagogik	247
4.4 Von der Imagination zur Wirklichkeit zum Denkverbot... und zurück	250

4.5 Das Spiel mit der Ikonizität	255
4.5.1 Exkurs: Ikonische Gegenbilder – Zbigniew Liberas <i>Positives</i>	257
4.5.2 Geschichtete Ikonizität und Modellcharakter	259
4.6 Mit und gegen das Spielzeug spielen	260
4.7 Zbigniew Liberas <i>Lego. Concentration Camp</i> – Fazit	264
Fazit Teil II: Spielen	269
Teil III: Parahistorien	
5 Alexander Kluges Parallelgeschichte(n) – <i>Dezember</i> und <i>30. April 1945</i>	283
5.1 Zersplitterung als poetologisches Verfahren	284
5.2 <i>Dezember</i> – Konstellative Chronik statt Narration	297
5.2.1 Konstellationen – 1. Dezember 1941: Eissturm an der Front vor Moskau	301
5.2.2 Fiktionaler Widerstand des Möglichen	303
5.2.3 Konstellationen, noch einmal – Verdichtungen	310
5.2.4 Lesen als produktives Konstellieren	312
5.3 Inter-, Intratextualität und Intermedialität	314
5.3.1 Intratextuelle Verweisstrukturen in <i>Dezember</i>	314
5.3.2 Intermediale Verweisstruktur – Gerhard Richters Bilderfolge	315
5.3.3 Intertextuelle Verweisstrukturen – Enthierarchisierung auf Produktionsebene	319
5.4 Exkurs: <i>30. April 1945</i>	324
5.4.1 Schwellen-Ordnung	325
5.4.2 Ideologische Überhänge	326
5.5 Alexander Kluges <i>Dezember</i> und <i>30. April 1945</i> – Fazit	329
6 Jean-Luc Godards Geschichts-Modellierungen – <i>Histoire(s) du cinéma</i>	331
6.1 George Stevens und Elizabeth Taylor im Konzentrationslager oder: Der Zusammenhang eines Lebens	333
6.2 Godards ›Filmtheorie‹: Anspruch und Scheitern des Mediums Film.	338
6.3 Denkende Montage	341
6.4 Exkurs: Hitchcocks Modell vs. Godards Modellierungen	353
6.5 ›Noli me tangere‹ – Berührungslose Berührung	358
6.6 Jean-Luc Godards <i>Histoire(s) du cinéma</i> – Fazit	368
Exkurs: Meinecke, Godard und Kluge im Zusammenhang	371

7 Quentin Tarantinos ›Bilderstreit‹ – <i>Inglourious Basterds</i>	381
7.1 Ceci n'est pas la Deuxième Guerre mondiale	382
7.2 Janusköpfige ›NS‹-Ästhetik vs. Tarantinos Ästhetik der Exaltiertheit	385
7.2.1 Wucherung	389
7.2.2 Hybridisierung	390
7.2.3 Bastardisierung	394
7.2.4 Vengeance League of Justice – Empowerment der Opfer	396
7.3 Der Film im Film: <i>Stolz der Nation</i>	399
Exkurs: Parodistische Überzeichnung des Heldenepos in <i>Stolz der Nation</i>	402
7.4 Der Film ist ein Film ist ein Film – Postmoderne mise en abyme oder: Die Bilder schlagen zurück	404
7.5 Der Verlust der medialen Unschuld	410
7.6 Überschreibungen und Einschreibungen	413
7.7 Quentin Tarantinos <i>Inglourious Basterds</i> – Fazit	415
 Fazit Teil III: Konstruieren – The Good, the Bad and the Ugly	 419
 Schluss	 423
 Dank	 445
 Text-, Bild- und Medienverzeichnis	 447