

# 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	Digitalisierung als kulturelle Praxis und ästhetisches Phänomen .....	29
	Begriffe und Konzepte .....	30
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> .....	38
2.4	Film im Zeichen von Digitalisierung .....	45
2.5	Digitalisierung als methodologische und medienhistoriografische Herausforderung .....	52
	Digitalisierung, Gesellschaft, Ästhetik und Geschichte .....	59
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 Medienwechseln. Die <i>Colorization</i> -Debatte der 1980er Jahre .....	69
2.9	<i>Colorized</i> und <i>remastered</i> . Geschichtsbilder im <i>Apparatus TV</i> .....	73
2.10	Populärkultur und <i>Digitalisierung</i> in der Funktion als <i>Textual Shifter</i> .....	75
2.11	Fallbeispiel aus dem Jahr 2012: Die TV-Serie <i>WELTENBRAND</i> .....	77

3	<b>Mediale Geschichtsbildmodellierungen</b> .....	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 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	<b>Fetischisierung des Filmerlebnisses und der Kinogeschichte (Cluster I)</b> .....	133
4.1	Ästhetische Strategien der historiografisch wirksamen Erfahrungsbildung. Zeitliche Differenzierung 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 <i>RESTORING THE CLASSICS</i> (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 Bewegtbildern. 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 prophetische 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	<b>Mediale Zirkulation und <i>Mise en Relation</i>. Relationales Geschichtserleben: Do-it-yourself-History!? (Cluster IV) .....</b>	<b>319</b>
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 <i>Do-it-yourself</i> -(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