

Inhalt

1 DAS PARADOX DER ANIMATION | 7

2 DINGE WAHRNEHMEN | 19

2.1 Materialität | 19

2.1.1 Was sind materielle Kulturen? | 19

2.1.2 Netzwerke und Agency | 22

2.1.3 Performanz und Affekt | 26

2.2 Visualität | 32

2.2.1 Was sind visuelle Kulturen? | 32

2.2.2 Geschlecht sehen | 35

2.2.3 Animation und Performanz | 38

2.3 Was sind anthropomorphe Artefakte? | 46

2.3.1 Artificielle Körper in der Forschung | 46

2.3.2 Natürlichkeit und Künstlichkeit | 53

2.3.3 Dimensionalität und Wahrnehmung | 65

3 KÜNSTLERISCHE FIGURATIONEN ANTHROPOMORPHER ARTEFAKTE | 69

3.1 Hans Bellmer: Die Puppe | 69

3.1.1 Konstruktions-Dokumente | 69

3.1.2 Visualisierte Materialität | 76

3.1.3 Fragmentierte Perspektiven | 89

3.1.4 Geschlecht und Subjektivität | 96

3.1.5 Inszenierte Artifizialität | 101

3.2 La Planète Jean Paul Gaultier | 106

3.2.1 Modewelten | 106

3.2.2 Modekörper | 114

3.2.3 Modeszenen | 121

3.2.4 Moderäume | 130

3.2.5 Animierende Artefakte | 138

3.3 E.T.A. Hoffmann: Der Sandmann | 144

3.3.1 Fiktionale Präsenz | 144

3.3.2 Natürlichkeit und Authentizität | 149

3.3.3 Körper und Fragment | 157

3.3.4 Lebende Fiktionen | 165

3.3.5 Unbestimmtheit und Illusionsproduktion | 173

4 DIE REALITÄT DER FIKTION | 183

5 Dank | 187

6 Literatur | 189

7 Abbildungsnachweise | 219