

Inhalt

old media / new media -

Das „System Peter Greenaway“

Vortrag, gehalten am 12. November 2009 in Weimar 9

Vor dem Anfang – Vorwort 21

01

Einleitung: Das „System Peter Greenaway“	25
Parallelblicke	27
Objekt und Methode	33
<i>Observing Systems</i>	37
Selbstreferentielle Systeme	42
Das „System Peter Greenaway“	46
Film-Philosophie: <i>A Cinema of Ideas</i>	57
Medienrealität und Medienkultur	64
<i>A Mythology of Systems</i>	69
Ein Mythos zweiter Ordnung	78
Mediale Mythologien	82

02

Autopoiesis: VERTICAL FEATURES REMAKE (1978)	85
Sehen und Wissen, Text und Bild, Fiktionalität und Wahrheit	92
Vertrauen und Verträge	101
Der Mythos des Autors und des Originals	107
Apparate und technische Bilder	113
<i>Structure as Prophecy</i>	117
<i>Vertical Features Recap</i> (neue, überarbeitete & definitive Version).....	119

03

Exkurs: Selbstreflexion und „Superkunst“ –

There is a new Luper authority 123

04

Differenzierung und Asymmetrisierung: THE FALLS (1980)	143
Bürokratien und Apparate	152
Selbstbeschreibung und Differenzierung	156
<i>A View from Babel</i>	163
Erfundene Ursprünge und funktionierende Fiktionen	168
Mediale Urszenen	171
THE FALLS – eine mediale Mythologie	175

05

Wahrnehmung und Kommunikation:

THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT (1982)	177
Bilder und Verträge, Zeichnungen und Unterzeichnungen	180
Eigentum und Repräsentation	181
„Es ist besser, ein Mensch sterbe ...“ (Joh 11, 50)	186
Kunst und Technik	188
<i>Unexpected Observations – C.S.I. Compton Anstey</i>	193
Sehen und Wissen	198
Evidenzen und Probleme	203
Allegorien und Tyrannen	205
Zeigen und Verbergen, Schein und Sein	210
THE DRAUGHTSMAN'S CONTRACT <i>RELOADED</i> : NIGHTWATCHING	213

06

Evolution und blinde Flecke: A ZED AND TWO NOUGHTS (1985) ...	219
<i>Survival Machines</i>	223
Evolution – kein Menschenbild	227
Film und Leben – <i>Life on Earth</i>	231
Medienevolution	235
<i>Germs and Ashes</i>	239
Das anthropische Prinzip und der totale blinde Fleck	241
Geburt und Tod – <i>mettre en œuvre la nature</i>	243

07

Temporalisierung und Programmierung:

DROWNING BY NUMBERS (1988).....	245
Was sind und was sollen die Zahlen?	256
Die Vollzähligkeit der Sterne	259
Vom Errechnen einer Wirklichkeit	262
Zählen und Erzählen	268

Kalkulation und Temporalisierung	271
Gesellschafts-Spiele – <i>homo ludens</i> oder <i>homo lusus</i> ?	281
Das Spiel des Lebens und <i>The Great Death Game</i>	290
„Ästhetik der Quantität“ – Informationsästhetik – <i>Database Imagination</i>	294

08

Konstruktion und Illusion: PROSPERO'S BOOKS (1991)	309
<i>All the World's Information – un 'fantastique' de bibliothèque</i>	312
Das Archiv	316
Manipulationen im Symbolischen	320
<i>Materia prima</i> und <i>materia ultima</i>	321
Medium und Form, Operation und Beobachtung, Fiktion und Simulation	326
Technologien des Imaginären	329
Die Rückkehr des Autors?	334
<i>A Tale of Two Magicians</i>	336

09

Historisierung und Potentialisierung:

THE TULSE LUPER SUITCASES (2003ff.)	341
Lebens- und Totalgeschichten	343
Mythologie, Kunst und der Richterstuhl der Geschichte	347
<i>The Myth of Tulse Luper</i>	354
Selbsthistorisierung und Selbstmusealisierung	358
Kino und Geschichte	361
<i>... il n'y a plus que des historiens</i>	364

10

Schluss: <i>Cinema is dead – long live cinema</i>?	367
Kunst und Leben	369
<i>Mechané</i> und <i>amechania</i>	371
Schamloser Humanismus und tragische Anthropologie	376
Der aporetische Normalzustand	379
Bildungsroman und Selbstnachruf	380
<i>Painting in Time</i>	387
<i>Taking Cinema out of the Cinema</i>	390
Prophet und <i>project maker</i>	399

Filmographie / Bibliographie / Abbildungsverzeichnis	407
---	-----

