

Inhalt

I. Vorwort | 7

II. Einleitendes: Zum Hintergrund des Themas und der Fragestellung | 9

1. Was treibt die Entwicklung von Medien(techniken) an? | 9
2. ‚Symptomatic Technology‘ – zum medienwissenschaftlichen Umfeld dieser Idee | 12

III. Fallbeispiele zu Wünschen und Medien | 19

1. Die Apparatustheorien | 19
 - a) Debatte und Aussagen – Überblick, Ausblick und Anknüpfungspunkte
 - b) Reflexion der methodischen Herangehensweise
2. Wilhelm Buschs Wunschtraum von der virtuellen Welt | 42
 - a) Der Traum als Wunsch
 - b) Welt der Ideen
 - c) Welt der Zahlen
 - d) Körperperformierung
 - e) Reduktion und Codierung
 - f) Zugang und Interaktivität
 - g) Ausblick

Übergang

IV. Fallbeispiele zu Traumata und Medien | 87

1. Das Trauma – eine Begriffsklärung | 87
 - a) Was bedeutet ein Trauma für das Individuum?
 - b) Traumata in der psychoanalytischen und psychologischen Theorie

- c) Kollektiv(ierend)e Traumata – Konzeptvorstellung und Diskussion
- 2. Strukturanalogien und Schnittmengen von Traumata und Medien | 103
- 3. Der Comic als Darstellungsmedium von Traumata | 113
 - a) Comic und Traumata?
 - b) Strukturelles. Zur besonderen Eignung des Mediums
 - c) Comic und Kriegstraumata
 - d) Soundwords
 - e) Resümee: Der Comic als Abarbeitungsmechanismus eines Traumas
- 4. Super Flat – Manga und Trauma in Japan | 157
 - a) Japanische Traumata
 - b) Takashi Murakamis ‚Super Flat Manifesto‘
- 5. Die Nervosität als Motor der telegrafischen Entwicklungen | 177
 - a) Die Nervosität im Diskurs
 - b) Von inneren Nerven zu äußeren Netzen
 - c) Nervenstörungen als Trauma und die Produktivkraft psychischer Prozesse
 - d) Der Prozess der Auslagerung
 - e) Von äußeren Netzen zu unsichtbaren Übertragungen
 - f) Fazit

V. Fazit und Ausblick | 231

Verzeichnisse | 241

Abbildungsverzeichnis

Filmverzeichnis

Literaturverzeichnis

Danksagung | 259