

INHALTSVERZEICHNIS

DANKSAGUNG	7
EINLEITUNG	9
 I. ZUR BILDTHEORIE ELEKTRONISCHER BILDER	21
Videobilder analog und digital	34
Die Unabschließbarkeit des Videobildes	46
 II. DAS GEÖFFNETE INTERVALL	51
Bergsons Bildontologie	52
Video als Zeitkristallisationsmaschine	61
Jenseits von Bergson – Kapitalismus und »beliebige Zeit«	65
 III. PARTICIPATION TV	75
Eingriff ins TV-Dispositiv	76
Closed Circuit-Installation. Der Betrachter im Bild	82
Zwischen den Spiegeln: Dan Grahams TIME DELAY und EYE TOY MIRROR	85
Zwischenfazit CC-Installation und MIRROR TIME	98
 IV. FORMENTWICKLUNGEN IM VIDEOSPIEL	101
Realismus und Immersion	111
Räumlich-visuelle Immersion: 3D	118
Zur Vielfalt immersiver Raumkonstruktionen	121
Perspektive und Raumwahrnehmung	128
Raumkonstitution und räumliche Immersion	136
Sensomotorische Immersion	138
Interface-Ästhetik	144
(Halb-)offene Körpergrenzen	151

V. FALLANALYSEN / KARTOGRAFIE.....	155
Bildontologische Skizze.....	156
Bezüge zu Deleuze' Bild-Taxonomie.....	160
Die Avatare des Bewegungs-Bildes bei Deleuze.....	162
Videospiele als Körper-Bild-Konstellationen.....	164
Erste Erkundung: Das Bewegungs-Bild.....	167
VIRTUA Fighter / SOULCALIBUR.....	172
REZ	181
Zwischenstand der Erkundung zum Bewegungs-Bild	187
Das Affektbild.....	190
SILENT HILL 2	193
Affektbild und (De-)Subjektivierung	210
Das Aktionsbild im Rennspiel	215
NEED FOR SPEED	218
Die Ränder des Aktionsbildes – optische Situationen und spektakuläre Bilder.....	225
Vom Aktionsbild zum Zeit-Bild	227
Das Zeit-Bild im Videospiel.....	228
PRINCE OF PERSIA	233
SHADOW OF THE COLOSSUS.....	239
VI. DIE VIER QUALITÄTEN DES INTERVALLS	251
LITERATURVERZEICHNIS.....	259
ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	279
INSTALLATIONS- UND FILMVERZEICHNIS	281
SPIELEVERZEICHNIS	283