

Medienwissenschaft / Hamburg: Berichte und Papiere

67 / 2007: Digitaler Film.

Copyright dieser Ausgabe: Enrico Wolf.

Letzte Änderung: 21. Januar 2007.

Technik, Ökonomie und Ästhetik des digitalen Films. Eine Bibliografie.

Zusammengestellt v. Enrico Wolf.

Gliederung

1. Technischer Hintergrund der Digitalisierung
2. Ökonomischer Hintergrund der Digitalisierung
3. Ästhetischer Hintergrund der Digitalisierung

1. Technischer Hintergrund der Digitalisierung

Albrecht, Tobias (1995): Der Einfluss der Bildaufnahmefrequenz auf die Fernseh-Rezeptionsästhetik. Potsdam-Babelsberg/Hochschule für Film und Fernsehen: Diplomarbeit.

Bolewski, Norbert: Neue Wege der Spielfilmproduktion. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Hüthig, Jg. 55. Heft 08/09 (2001). S. 548-552.

Bolewski, Norbert: Auflösungsvermögen von 35mm Filmkopien für die Wiedergabe im Filmtheater. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Hüthig, Jg. 56. Jahrgang, Heft 3 (2002). S. 124 – 126.

Brähler, U. et al.: Das „digitale Filmlabor“ - Systemlösungen und Arbeitsabläufe für die Filmproduktion in einer reinen Datendomäne. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Hüthig, Jg. 54. Heft 10 (2000). S. 605-611.

Canas, Jaime (2000): Die Zukunft der Animation: Auswirkungen der Digitalen Technologie auf die Entwicklung der Animation. Potsdam-Babelsberg/Hochschule für Film und Fernsehen: Diplomarbeit.

Christmann, Mike/Hans Peter Richter: Digitales Kino: Entwicklungsstand und Perspektiven Teil 2. Chancen und Anforderungen bei Postproduktion und Kopierwerk. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Hüthig, Jg. 57. Heft 4 (2003). S. 162-167.

Department for Culture, Media and Sport, UK Creative Industries Division (Hg.) (2002): Screen Digest Report on the Implications of Digital Technology for the Film Industry.

September 2002. URL: www.culture.gov.uk/PDF/Screen_Digest_Report.pdf.

Dicks, Andreas/Detlef Götting: JPEG2000: Eigenschaften und Aufbau eines neuen Standards. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig, Jg. 55. Heft 6 (2001). S. 363-370.

Fisher, William W. III (2004): Promises to Keep. Technology, Law, and the Future of Entertainment. Stanford: Stanford University Press.

Göttmann, K.: Fibre Channel Technologie und Netzwerke. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig, Jg. 52. Heft 8/9. (1998). S. 490-495.

Hochgürtel, Gisbert: 24p - Digitale Kinematographie: Vergleich zwischen Film und 24p-HDCAM-Video. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig, Jg. 56. Heft ½ (2002). S. 47-54.

Huske, Gibboney, Vallières, Rick (2002): Digital Cinema: Episode II. Suisse Equity Research. URL: www.sabucat.com/digital.pdf.

Kiefer, Roland (2002): Optische Netze. High Speed in LAN und WAN. In: Heiko Rössel (Hg.): Kommunikationsnetze. München: Addison-Wesley.

Kreiß, Olaf (1995): Einsatz der digitalen Filmbearbeitung bei der Produktion von Kinofilmen unter filmästhetischen und ökonomischen Gesichtspunkten. Potsdam-Babelsberg/Hochschule für Film und Fernsehen: Diplomarbeit.

Mann, Tommy (2003): Funktionsweisen und Besonderheiten praktischer und produktionsorientierter Einsatzmöglichkeiten gegenwärtiger HD-Kameratechnik hinsichtlich etablierter Film- und Videoformate“, Diplomarbeit an der Technischen Fachhochschule Berlin 2003

Ohanian, Thomas H./Michael E. Phillips: Digitale Filmherstellung - Die Veränderungen in Kunst und Handwerk des Filmemachens. Wesseling: Fachbuchverlag Andreas A. Reil.

Ossa, Ralph (2001): Audiovisuelle Industrien. Arbeitstext im Rahmen des Projekts zum Zustand und Wandel der Kulturindustrien. Witten-Herdecke. URL: <http://wga.dmz.uni-wh.de/wiwi/html/default/mgac-5wqhr8.de.html>.

Rettberg, Lars (2000): Das Medienphänomen Lara Croft. Die Geburt eines virtuellen Stars im Computerspiel. Potsdam-Babelsberg/Hochschule für Film und Fernsehen: Diplomarbeit.

Ruppel, Wolfgang: Elektronisches Kino auf Basis von HDTV-Techniken. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig, Jg. 55. Heft 1/2 (2001). S. 44-46.

Schäfer, J.: C-Reality - Ein neuer Filmabtaster von Cintel, In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig, Jg. 52. Heft 4 (1998). S. 211-213.

Schmidt, Ulrich (1996): Digitale Videotechnik. Analoge und digitale Grundlagen, Signalformen, Videoaufnahme, Wiedergabe, Speicherung, Signalverarbeitung, Gerätetechnik. Feldkirchen: Franzis.

Schmidt, Ulrich (2002): Digitale Film- und Videotechnik. München/Wien: Hanser.

Schmidt, Ulrich (2003): Professionelle Videotechnik. Analoge und digitale Grundlagen, Filmtechnik, Fernsehtechnik, HDTV, Kameras, Displays, Videorecorder, Produktion und Studiotechnik. Berlin/Heidelberg/New York: Springer. 4. Aufl.

Slansky, Peter C. (Hg.) (2004): Digitaler Film - digitales Kino. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft.

Stöckle, Ulrich (2005): ... und Action! Digitale Filmproduktion von A bis Z. Fundiertes Wissen zu Technik, Produktion und Gestaltung professioneller Videos. Bonn: mitp.

Swinson, P.: Von der Quelle zur Bildwand, In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig. Jg. 55. Heft 07 (2002). S.442 – 445.

Webers, Johannes (2000): Handbuch der Film- und Videotechnik. 5. Aufl. Feldkirchen: Franzis.

2. Ökonomischer Hintergrund der Digitalisierung

Beigel, Yv/Ingeborg Schultz (2006): Programmkinos in der Bundesrepublik Deutschland und ihr Publikum 2005. Analyse zu Auslastung, Bestand, Besuch und Eintrittspreise sowie zu soziodemographischen und kinospezifischen Merkmalen. URL: <http://www.filmfoerderungsanstalt.de/downloads/publikationen/Programmkinos2005.pdf>.

Christmann, Mike/Hans Peter Richter: Digitales Kino: Entwicklungsstand und Perspektiven, Teil 1: Aktivitäten und Marketing, In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig. Jg. 57. Heft 4 (2003). S.86-90.

Dehghan, Mike (2004): Die Digitalisierung des Kinofilms. Aktuelle Situation und mögliche Auswirkungen auf die Distribution in Deutschland. Diplomarbeit, HFF Potsdam Babelsberg.

Frank, Björn (1993): Zur Ökonomie der Filmindustrie. Hamburg: S und W, Steuer- und Wirtschaftsverlag.
Zugl.: Universität Hohenheim: Dissertation.

Gaitanides, Michael (2001): Ökonomie des Spielfilms. München: Fischer.

Gehrke, Nick (2003): Peer-to-Peer-Applikationen für elektronische Märkte. Perspektiven für eine hochgradig dezentralisierte Wirtschaft. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
Zugl.: Universität Göttingen: Dissertation.

Gomery, Douglas: The Economics of Hollywood. Money and Media. In: Alexander, Allison (2004): Media economics: theory and practice. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. S. 193-206.

González, Alexander (2002): Der digitale Film im Urheberrecht. Urheberrechtliche Aspekte der Computeranimation und der digitalen Filmnachbearbeitung. Baden-Baden: Nomos-Verlagsgesellschaft.

Guillou, Bernhard (2004): Online Filmvertrieb. Studie durchgeführt für die Europäische

Audiovisuelle Informationsstelle. URL:
www.obs.coe.int/online_publication/reports/filmsonline_guillou.pdf.

Hahn, Anke/Anna Schierse (2004): Filmverleih. Zwischen Filmproduktion und Kinoerlebnis. Konstanz: UVK.

Hoskins, Colin/Stuart McFadyen/Adam Finn (1998): Global Television and Film. An Introduction to the Economics of the Business. New York Oxford: University Press.

Hundsörfer, Beate/Inga von Staden (2002): „Digitales Kino kommt...“ Auswirkungen der digitalen Zukunft in der Kinobranche. Berlin: FFA.

Kallas, Christina (1992): Europäische Film- und Fernsehkoproduktionen: Wirtschaftliche, rechtliche und politische Aspekte. Baden-Baden: Nomos Verlag. Zugl: Freie Universität Berlin: Dissertation.

Kiefer, Marie-Louise (2001): Medienökonomik. Einführung in eine ökonomische Theorie der Medien. München: Oldenbourg Verlag.

Knoche, Manfred/Gabriele Siegert, (Hg.) (1999): Strukturwandel der Medienwirtschaft im Zeitalter digitaler Kommunikation. München Fischer Verlag.

Lange, Constantin (1999): Erfolgspotentiale für Spielfilme. Berlin: Verlag für Wissenschaft und Forschung, Zugl.: Universität Hohenheim: Dissertation.

Neckermann, Gerhard/Dirk Blothner (2001): Kinobesucherpotenzial 2010 nach soziodemographischen und psychologischen Merkmalen. Berlin: FFA.

Rüggeberg, Dirk (2006): Digitales Kino 2006. Eine aktuelle Betrachtung. Berlin: FFA.

Sandberg, Karin (1998): Unzulässiger Protektionismus in der europäischen Medienpolitik? Die Maßnahmen der Europäischen Gemeinschaft zum Schutz des europäischen Films und ihre Vereinbarkeit mit dem durch das GATT und die WTO-Vereinbarungen gebildeten Rechtsrahmen. Frankfurt am Main: Europäischer Verlag der Wissenschaften. Zugl.: Universität Rostock: Dissertation.

Schenk, Michael / Birgit Stark / Thomas Döbler / Hans-Ulrich Mühlenfeld: Nutzung und Akzeptanz des digitalen Pay-TV in Deutschland. Ergebnisse einer bundesweiten Umfrage. In: Media Perspektiven. Heft 4 (2001). S. 220-234.

Schumann, Matthias/Thomas Hess (1999): Medienunternehmen im digitalen Zeitalter. Neue Technologien – neue Märkte – neue Geschäftsansätze. Wiesbaden: Dr. Th. Gabler Verlag.

Thiermeyer, Michael (1994): Internationalisierung von Film und Filmwirtschaft. Köln: Böhlau Verlag.

Trappel, Josef (1997): Verwertungsperspektiven für die Filmindustrie. Filmwirtschaftliche Markt- und Konkurrenzanalyse in Österreich und Deutschland. Basel. URL:
<http://www.fafu.at/download/Studien/VerwPerspektiven.pdf>.

Vahrenwald, Arnold (2004): E-Cinema: Possible Juridical, Industrial and Cultural

Consequences. Berlin: Rhombos.

Weil, Sebastian (2003): Digital Cinema. Implikationen für bestehende und neue Marktteilnehmer der Kinobranche durch den Einsatz der Digitaltechnik in der Filmproduktion. Hochschule der Medien Stuttgart: Diplomarbeit. URL: <http://digbib.iuk.hdm-stuttgart.de/epub/volltexte/2005/456/>.

3. Ästhetischer Hintergrund der Digitalisierung

Amelunxen, Hubertus von / Iglhaut, Stefan / Rötzer, Florian (Hrsg.) (1996): *Fotografie nach der Fotografie*. In Zusammenarb. mit Alexis Kassel. Ein Projekt des Siemens Kulturprogramms in Zusammenarb. mit Aktionsforum Parterinsel, München [...]. München: Verlag der Kunst, 326 S.

Barclay, Steven (2000): *The Motion Picture Image. From Film to Digital*. Boston: Focal Press.

Batchen, Geoffrey: *Phantasm. Digital Imaging and the Death of Photography*. In: Haworth-Booth, Mark (1994): *Metamorphoses. Photography in the Electronic Age*. New York: Aperture Press. S. 46-51.

Bettetini, Gianfranco (1996): *L'audiovisivo dal cinema ai nuovi media*. Milano: Bompiani. Der audiovisuelle Text – vom Kino bis zu den Neuen Medien.

Bolik, Sibylle (Hrsg.) (1999): *Medienfiktionen. Illusion - Inszenierung – Simulation*. Festschrift für Helmut Schanze zum 60. Geburtstag. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Bolter, Jay David/Diane Gromala (2003): *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*. Cambridge: MIT Press.

Bolter Jay David/Richard Grusin (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Bukatman, Scott (1993): *Terminal Identity. The virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke University Press.

Bukatman, Scott (2003): *Matters of Gravity. Special Effects an Superman in the 20th Century*. Durham: Duke University Press.

Cubitt, Sean (1991): *Timeshift. On Video Culture*. London: Routledge.

Cubitt, Sean (1998): *Digital Aesthetics*. London: Sage.

Cubitt, Sean (2004): *The Cinema Effect*. Cambridge: MIT Press.

Curran, Steven (2001): *Motion Graphics. Graphic Design for Broadcast and Film*. Gloucester: Rockport Publishers.

Darke, Chris (2001): *Light Readings. Film Criticism and Screen Arts*. London: Wallflower.

Darley, Andrew (2000): *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London: Routledge.

Dolphin, Laurie/Stuart Shapiro (2002): *Flash Frames. A New Popular Culture*. New York: Watson-Guption.

Druckrey, Timothy (Hg.) (1996): *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. New York: Aperture Foundation.

Everett, Anna/John Caldwell (2003): *New Media. Theories and Practices of Digitextuality*. New York: Routledge.

Feinemann, Neil/Steve Reiss (2000): *Thirty Frames per Second. The Visionary Art of the Music Video*. New York: Harry N. Abrams.

Friedrichsen, Mike/ Udo Göttlich (Hg.) (2004): *Diversifikation in der Unterhaltungsproduktion* Köln: Herbert von Halem Verlag.

Gere, Charlie (2002): *Digital Culture*. London: Reaktion Books.

Gierke, Christian (2000): *Der digitale Film: Filmökonomie und Filmästhetik unter dem Einfluß digitaler Technik*. Hamburg: Plan 9.

Greenaway, Peter [...] (1997): *Hollywood Goes Digital. Neue Medien und Neues Kino*. Mannheim: Telepolis, 191 S. (Telepolis. 2.).

Hahn, Philipp (2005): *Mit High Definition ins digitale Kino. Entwicklung und Konsequenz der Digitalisierung des Films*. Marburg: Schüren.

Hahne, Marille (Hg.) (2005): *Das digitale Kino. Filmemachen in High Definition mit Fallstudie*. Marburg: Schüren.

Hansen, Mark B. N. (2000): *Embodying Technesis. Technology beyond Writing*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Hansen, Mark B. N./Tim Lenoir (2004): *New Philosophy for New Media*. Cambridge: MIT Press.

Hayward, Philip/Tana Wollen (Hg.) (1993): *Future visions. New technologies of the Screen*. London: BFI.

Hjort, Mette/Scott MacKenzie (2003): *Purity and Provocation. Dogme 95*. London: BFI.

Hoberg, Almuth (1999): *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt am Main: Campus, 242 S. (Campus Forschung. 788.).
Zuerst als Diss. Hamburg 1998.

Institute for Cinema and Culture Iowa (1998): *Film Theory and the Digital Image*. Iowa City u.a.: Institute for Cinema and Culture.

- Johnson, Steven (1997): *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way we Create and Communicate*. New York: Basic Books.
- Kawamoto, Kevin (2003): *Media and Society in the Digital Age*. Boston: Allyn and Bacon.
- Krauss, Rosalind E. (1999): *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of Post Medium Condition*. London: Thames & Hudson.
- Lewis, Jon (Hg.) (2001): *The end of cinema as we know it. American Film in the Nineties*. New York: NY University Press.
- Liestøl, Gunnar/Andrew Morrison/Terje Rasmussen (2003): *Digital Media Revisited. Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains*. Cambridge: MIT Press.
- Lister, Martin (1995): *The Photographic Image in Digital Culture*. New York: Routledge.
- Lovejoy, Margot (1989): *Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Ann Arbor: UMI Research Press.
- Lunenfeld, Peter (2000): *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*. Cambridge: MIT Press.
- Malina, Roger (1990): *Digital Image - Digital Cinema: the work of art in the age of post-mechanical reproduction*. In: *Leonardo*, Digital Supplemental Issue, 1990, pp. 33-38.
- Manovich, Lev (1998): *What is digital cinema?* In: *Balkan Media*. 1998. Nr. 1. S. 1-16.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Mitchell, William (1992): *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge: MIT Press.
- Morse, Margaret (1998): *Virtualities. Television, Media Art and Cybercultures*. Bloomington: Indiana University Press.
- Mosco, Vincent (2004): *The Digital Sublime. Myth, Power and Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Murphy, Andrew/John Potts (2003): *Culture and Technology*. New York: Palgrave Macmillan.
- Ohanian, Thomas A./Michael E. Phillips (1996): *Digital Filmmaking. The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Boston u.a.: Focal Press.
- Paul, Christiane (2003): *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- Renner, Tim (2004): *Kinder, der Tod ist gar nicht so schlimm! Ueber die Zukunft der Musik- und Medienindustrie*. Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- Rieser, Martin/Andrea Zapp (Hg.) (2002): *New Screen Media. Cinema, Art, Narrative*. London: BFI.

Rodowick, David Norman (2001): Reading the Figural or Philosophy after the New Media. Durham: Duke University Press.

Roman, Shari (2001): Hollywood Babylon. Hollywood, Indiewood, and Dogme 95. Los Angeles: Lone Eagle Press.

Shaw, Jeffrey/Peter Weibel (Hg.) (2003): The Cinematic Imaginary After Film. Cambridge: MIT Press.

Sobchack, Vivian (Hg.) (2000): Meta_Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick Change. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Svanberg, Lasse (Hg.) (2002): E-Cinema Content. A Report from an International Seminar at the Film House, Stockholm, Dec 5th 2001. Stockholm : Swedish Film Institute.

Swanson, Gunnar (Hg.) (2000): Graphic Design and Reading. New York: Allworth Press.

Trend, David (Hg.) (2001): Reading Digital Culture. London: Blackwell.

Wardrip-Fruin, Noah/Pat Harrigan (2004): First Person. New Media as Story, Performance and Game. Cambridge: MIT Press.

Wertheim, Margaret (1999): The Pearly Gates of Cyberspace. The History of Space from Dante to the Internet. New York: W. W. Norton.

Winston, Brian (1996): Technologies of Seeing. Photography, Cinematography, and Television. London: BFI.

Winston, Brian (1998): Media Technology and Society. A History. From the Telegraph to the Internet. New York: Routledge.

Wetzel, Kraft/Wolfgang Jacobsen (1987): Neue Medien contra Filmkultur? Herausgegeben von der Arbeitsgemeinschaft der Filmjournalisten und dem Hamburger Filmbüro. Berlin: Spiess.

Willis, Holly (2005): New Digital Cinema. Reinventing the Moving Image. London/New York: Wallflower.