

# Medienwissenschaft / Hamburg: Berichte und Papiere 67, 2007: Digitaler Film.

Copyright dieser Ausgabe: Enrico Wolf.

Letzte Änderung: 21. Januar 2007.

URL der Hamburger Fassung: [http://www1.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0067\\_07.pdf](http://www1.uni-hamburg.de/Medien/berichte/arbeiten/0067_07.pdf).

## 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 Bildaufnahme- und Wiedergabefrequenz auf die Fernseh-Rezeptionsästhetik. Potsdam-Babelsberg/Hochschule für Film und Fernsehen: Diplomarbeit.

Bolewski, Norbert: Neue Wege der Spielfilmproduktion. In: FKT/Fernseh- und Kinotechnik. Heidelberg: Jüthig. 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](http://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: Hüthig, 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 1-2 (2002). S. 47-54.

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

mate“, 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 Studioteknik. 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](http://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.

Hundsdoerfer, 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 sozio-demographischen 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.faf0.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-Guptill.
- 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: Film-ökonomie 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 Ar-

beitsgemeinschaft der Filmjournalisten und dem Hamburger Filmbüro. Berlin: Spiess.

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