

## LITERATUR

- Adelmann, Ralf (2003): *Visuelle Kulturen der Kontrollgesellschaft. Zur Popularisierung digitaler und videografischer Visualisierungen im Fernsehen*. Dissertation, Ruhr Universität Bochum. Online verfügbar unter <http://www-brs.ub.ruhr-uni-bochum.de/netahtml/HSS/Diss/AdelmannRalf/diss.pdf> (zuletzt geprüft am 27.05.2007).
- Albertsmeier, Franz-Joseph (Hg.) (1998): *Texte zur Theorie des Film*. Stuttgart: Reclam.
- Aldred, Jessica (2006): »All Aboard The Polar Express. A ›Playful‹ Change of Address in the Computer-Generated Blockbuster«. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Jg. 1, Nr. 2, S. 153–172.
- Amelunxen, Hubertus von (1996): »Fotografie nach der Fotografie. Das Entsetzen des Körpers im digitalen Raum«. In: *Fotografie nach der Fotografie*. Herausgegeben von Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer et al., Dresden [u. a.]: Verlag der Kunst, S. 116–123.
- Appelt, Christian (1998): »Film und Computer. Alchemie und Silikon«. In: *Film & Computer*. Herausgegeben von Hilmar Hofmann, Walter Schobert und Barbara Geis, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, S. 32–59.
- Appelt, Christian (2005): »Es bewegt sich! Techniken der Filmanimation«. In: *Stop motion – die fantastische Welt des Puppentrickfilms*. Eine Ausstellung des Deutschen Filmmuseums. Herausgegeben von Daniela Dietrich und Christian Appelt, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, S. 8–11.
- Arnheim, Rudolf (2002): *Film als Kunst*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Balázs, Bela (2001): *Der Geist des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Balázs, Bela (2001): *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Balga, Wolfgang (2004): »DigitalLab. Das digitale Filmkopierwerk«. In: *Digitaler Film – Digitales Kino*. Herausgegeben von Peter C. Slansky, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 179–186.
- Barthes, Roland (1989): *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1990a): *Die Fotografie als Botschaft*. In: Roland Barthes, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 11–27.

- Barthes, Roland (1990b): Die Rhetorik des Bildes. In: Roland Barthes, *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 28–46.
- Battcock, Gregory (1989): »Vorwort«. In: *Fotorealismus, Die Malerei des Augenblicks*. Herausgegeben von Louis K. Meisel, Luzern: Atlantis, S. 8–11.
- Baudrillard, Jean (1982): *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes und Seitz.
- Baudrillard, Jean (2000): »Das perfekte Verbrechen«. In: *Theorie der Fotografie IV, 1980–1995*. Herausgegeben von Hubertus von Amelunxen, München: Schirmer/Mosel, S. 256–260.
- Bazin, André (2004a): *Ontologie des photographischen Bildes*. In: André Bazin, *Was ist Film?*, Berlin: Alexander Verlag, S. 33–42.
- Bazin, André (2004b): *Schneiden verboten!* In: André Bazin, *Was ist Film?*, Berlin: Alexander Verlag, S. 75–89.
- Bazin, André (2004c): *Die Entwicklung der Filmsprache*. In: André Bazin, *Was ist Film?*, Berlin: Alexander Verlag, S. 90–109.
- Beller, Hans (Hg.) (2002): *Handbuch der Filmmontage. Praxis und Prinzipien des Filmschnitts*. München: TR-Verlags-Union.
- Belton, John (2003): »Das digitale Kino – eine Scheinrevolution«. *montage/av*, Jg. 12, Nr. 1, S. 6–27.
- Benjamin, Walter (2003): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bertram, Stefan (2005): *VFX*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Black, Joel (2002): *The reality effect. Film culture and the graphic imperative*. London [u. a.]: Routledge.
- Bode, Lisa (2006): »From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies«. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Jg. 1, Nr. 2, S. 173–189.
- Boehm, Gottfried (Hg.) (1994): *Was ist ein Bild?* München: Fink.
- Boehm, Gottfried (2004): »Jenseits der Sprache? Anmerkungen zur Logik der Bilder«. In: *Iconic Turn, Die neue Macht der Bilder*. Herausgegeben von Christa Maar und Hubert Burda, Köln: DuMont Literatur und Kunst Verlag, S. 28–43.
- Borck, Cornelius (2006): *Das Maschinenbild als Auge des Geistes. Visualisierung in den Neurowissenschaften*. Unveröffentlichter Vortrag im Rahmen des Symposiums »Das Bild in der Gesellschaft. Neue Formen des Bildgebrauchs«, Veranstaltung vom 22.01.2006. Veranstalter: ZKM Karlsruhe.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

- Bordwell, David; Staiger, Janet; Thompson, Kristin (1988): *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production*. London: Routledge.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin (2004): *Film Art. An Introduction*. Seventh Edition. New York: McGraw – Hill.
- Carroll, Noël (1988): *Mystifying Movies. Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.
- Crary, Jonathan (1996): *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden [u. a.]: Verlag der Kunst.
- Crockett, Tobey (2006): *The ›Camera‹ As Camera: New Subjectivities in 3D Virtual Worlds*. Dissertation (PhD Thesis), University of California (Irvine). Online verfügbar unter <http://worlds2.tcsn.net/tcwf/text/thesis.html> (zuletzt geprüft am 20.02.2007).
- Cubitt, Sean (2002): »Digital Filming and Special Effects«. In: *The New Media Book*. Herausgegeben von Dan Harries, London: British Film Institute, S. 17–29.
- Darley, Andrew (2000): *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London, New York: Routledge.
- Daston, Lorraine; Galison, Peter (2002): »Das Bild der Objektivität«. In: *Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie*. Herausgegeben von Peter Geimer, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 29–99.
- Deeken, Annette (2006): »Travelling – mehr als eine Kameratechnik«. In: *Bildtheorie und Film*. Herausgegeben von Thomas Koebner und Thomas Meder, München: Edition Text + Kritik, S. 297–315.
- Deleuze, Gilles (1997): *Das Bewegungs-Bild*. Kino 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- DeMott, Rick (2002): »Doing Whatever a Spider-Man Can«. Online verfügbar unter [http://mag.awn.com/?article\\_no=1418](http://mag.awn.com/?article_no=1418) (veröffentlicht am 19.06.2002; zuletzt geprüft am 21.05.2007).
- Dietrich, Daniela; Appelt, Christian (Hg.) (2005): *Stop motion – die fantastische Welt des Puppentrickfilms. Eine Ausstellung des Deutschen Filmmuseums*. Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum.
- DiLullo, Tara (2007): »300: It's Miller Time in GC«. Online verfügbar unter <http://vfxworld.com/?sa=adv&code=57c5ed8a&atype=articles&id=3204> (veröffentlicht am 09.03.2007; zuletzt geprüft am 24.04.2007).
- Duncan, Jody (2002): »Ring Masters«. *Cinefex*, Nr. 89.
- Duncan, Jody (2005): »Cool Cars, Hot Women and Hard Bastard Men«. *Cinefex*, Nr. 102, S. 14–30.

- Eßer, Kerstin (1997): *Bewegung im Zeichentrickfilm. Eine vergleichende Analyse öffentlich-rechtlicher Zeichentrick-Koproduktionen für das deutsche Kinderfernsehen unter besonderer Berücksichtigung ästhetischer und historischer Aspekte*. Frankfurt am Main, Berlin, New York u. a.: Lang.
- Feeny, Catherine (2004): »The Matrix« Revealed: An Interview with John Gaeta«. Online verfügbar unter [http://www.uemedia.net/CPC/vfxpro/article\\_7062.shtml](http://www.uemedia.net/CPC/vfxpro/article_7062.shtml) (zuletzt geprüft am 23.05.2007).
- Fink, Michael (2003): »A Little History on Previsualization«. Online verfügbar unter <http://vfxworld.com/?atype=articles&id=1872> (zuletzt geprüft am 01.03.2006).
- Flückiger, Barbara (2003): »Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme. Technische und ästhetische Aspekte der gegenwärtigen digitalen Bilddatenakquisition für die Filmproduktion«. *montage/av*, Jg. 12, Nr. 1, S. 28–54.
- Flückiger, Barbara (2008): *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren
- Flusser, Vilém (1983): Für eine Philosophie der Fotografie. Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém (1997): Medienkultur. Herausgegeben von Stefan Bollmann. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Fordham, Joe (2003a): »Middle-earth Strikes Back«. *Cinefex*, Nr. 92, S. 70–142.
- Fordham, Joe (2003b): »Neo Realism«. *Cinefex*, Nr. 95, S. 94–127.
- Fordham, Joe (2004): »Brave New World«. *Cinefex*, Nr. 98, S. 16–33.
- Fordham, Joe (2005): »A Dream of Christmas«. *Cinefex*, Nr. 100, S. 112–135 u. 169–170.
- Fössel, Siegfried (2004): »Bilderstrom – Datenstrom. Aufzeichnungsverfahren für eine digitale Filmkamera«. In: *Digitaler Film – Digitales Kino*. Herausgegeben von Peter C. Slansky, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 143–159.
- Frank, Gustav; Sachs-Hombach, Klaus (2006): »Bildwissenschaft und Visual Culture Studies«. In: *Bild und Medium, Kunstgeschichtliche und philosophische Grundlagen der interdisziplinären Bildwissenschaft*. Herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach, Köln: von Hale, S. 184–196.
- Friedrich, Petra; Lorenz, Christoph (2000): »Alles nur in deinem Kopf. Zur Konzeption des Virtuellen in Science-Fiction Filmen.«. In: *Zukunft im Film*. Herausgegeben von Frank Hörlein und Herbert Heincke, Magdeburg, S. 13–30.

- Fuchs, Miriam (2002): »Avantgardefilm/Experimentalfilm Underground-film«. In: Reclams Sachlexikon des Films. Herausgegeben von Thomas Koebner, Stuttgart: Philipp Reclam jun., S. 50–53.
- Gehr, Herbert (1998): »Alter Wein in neuen Schläuchen? Technische Bildeffekte im Kino«. In: Film & Computer. Herausgegeben von Hilmar Hofmann, Walter Schobert und Barbara Geis, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, S. 12–31.
- Gehr, Herbert (2006): »What you see is rarely what you get. Eine Widerrede zu ›Film und Computer‹«. In: NMI 2005. Neue Medien in der Informationsgesellschaft: Film und Computer. Herausgegeben von Klaus Rebensburg, Aachen: Shaker, S. 163–172.
- Giesen, Rolf (2000b): »Künstliche Welten im Film«. In: Künstliche Welten, Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute. Herausgegeben von Rolf Giesen und Claudia Meglin, Hamburg und Wien: Europa Verlag, S. 7–9.
- Giesen, Rolf (2000a): »Die Entwicklung der Spezialeffekte«. In: Künstliche Welten, Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute. Herausgegeben von Rolf Giesen und Claudia Meglin, Hamburg und Wien: Europa Verlag, S. 11–46.
- Giesen, Rolf (2001): Lexikon der Special Effects. Von den ersten Filmtricks bis zu den Computeranimationen der Gegenwart. Berlin: Lexikon Imprint Verlag.
- Giesen, Rolf (2003): Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.
- Giesen, Rolf; Meglin, Claudia (Hg.) (2000): Künstliche Welten. Tricks, Special Effects und Computeranimation im Film von den Anfängen bis heute. Hamburg und Wien: Europa Verlag.
- Goodman, Nelson (1995): Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Grammelsberger, Gabriele (2000): »Die Ambivalenz der Bilder«. In: Vom Realismus der Bilder. Herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach und Klaus Rehkämper, Magdeburg: Scriptum Verlag, S. 55–63.
- Grob, Norbert (2002): »Farbe«. In: Reclams Sachlexikon des Films. Herausgegeben von Thomas Koebner, Stuttgart: Philipp Reclam jun., S. 156–159.
- Gruber, Bettina; Vedder, Maria (1982): DuMonts Handbuch der Videopraxis: Technik, Theorie und Tips. Köln: DuMont.
- Gunning, Tom (1990): »The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde«. In: Early Cinema: Space, Frame, Narrative, Space, frame, narrative. Herausgegeben von Thomas Elsaesser, London: BFI Pub., S. 56–62.

- Hagen, Wolfgang (2002): »Die Entropie der Fotografie. Skizzen zu einer Genealogie der digital-elektronischen Bildaufzeichnung«. In: *Paradigma Fotografie, Fotokritik am Ende des Fotografischen Zeitalters*. Herausgegeben von Herta Wolf, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 195–235.
- Hahn, Philipp (2005): *Mit High Definition ins digitale Kino. Entwicklung und Konsequenzen der Digitalisierung des Films*. Marburg: Schüren.
- Hartmann, Britta; Wulff, Hans Jürgen (1995): »Vom Spezifischen des Films. Neoformalismus – Kognitivismus – Historische Poetik«. *montage/av*, Jg. 4, Nr. 1, S. 5–22.
- Hartmann, Britta; Wulff, Hans Jürgen (2002): »Neoformalismus, Kognitivismus, Historische Poetik des Kinos«. In: *Moderne Film Theorie*. Herausgegeben von Jürgen Felix, Mainz: Theo Bender Verlag, S. 191–216.
- Hickethier, Knut (2001): *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Hoberg, Almuth (1999): *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag.
- Holert, Tom (2000): »Bildfähigkeiten. Visuelle Kultur, Repräsentationskritik und Politik der Sichtbarkeit«. *Jahresring. Jahrbuch für moderne Kunst*, Nr. 47, S. 14–33.
- Hurwitz, Matt (2006): »Nothing is Real: Richard Linklater's *A Scanner Darkly*«. Online verfügbar unter [http://www.uemedia.net/CPC/vfxpro/article\\_15208.shtml](http://www.uemedia.net/CPC/vfxpro/article_15208.shtml) (veröffentlicht am 01.08.2006; zuletzt geprüft am 24.04.2007).
- Kemp, Martin (2003): *Bilderwissen. Die Anschaulichkeit naturwissenschaftlicher Phänomene*. Köln: DuMont Literatur und Kunst Verlag.
- Kerlow, Isaac (2004): »Creative Human Character Animation: The Incredibles vs. The Polar Express«. Online verfügbar unter <http://vfxworld.com/?sa=adv&code=319b255d&atype=articles&id=2306> (veröffentlicht am 29.11.2004; zuletzt geprüft am 02.03.2007).
- King, Geoff (2000): *Spectacular narratives. Hollywood in the age of the blockbuster*. London [u. a.]: Tauris.
- Kittler, Friedrich (1986): *Grammophon – Film – Typewriter*. Berlin: Brinkmann u. Bose.
- Kittler, Friedrich (2002): »Computergrafik. Eine halbtechnische Einführung«. In: *Mimetische Differenzen. Der Spielraum der Medien zwischen Abbildung und Nachbildung*. Herausgegeben von Sabine Flach und Georg Christoph Tholen, Kassel: Kassel University Press, S. 221–240.
- Knappe, Gabriele (2002): »The Lord of the Rings -The Fellowship of the Ring«. *Digital Production*, Nr. 1/2002, S. 39–49.

- Koebner, Thomas; Meder, Thomas (Hg.) (2006): Bildtheorie und Film. München: Edition Text + Kritik.
- Kohlmann, Klaus (2007): Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Kornacher, Hans (2004): »Technologische Entwicklung von nonlinearem Schnitt, Visual Effects und Computeranimation«. In: Digitaler Film – Digitales Kino. Herausgegeben von Peter C. Slansky, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 187-209.
- Kracauer, Siegfried (1985): Theorie des Films. Die Errettung der äußereren Wirklichkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Krämer, Klaus (1994): »Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxe des selbstreferenziellen Zeichens bei Baudrillard«. In: Baudrillard, Simulation und Verführung. Herausgegeben von Ralf Bohn und Dieter Fuder, München: Fink, S. 47-70.
- Krauss, Rosalind (2002): »Anmerkungen zum Index: Teil I«. In: Paradigma Fotografie, Fotokritik am Ende des Fotografischen Zeitalters. Herausgegeben von Herta Wolf, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 140f.
- Kreimeier, Klaus (1998): »Alte Bilder, neue Bilder«. In: Film & Computer. Herausgegeben von Hilmar Hofmann, Walter Schobert und Barbara Geis, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, S. 195–199.
- Leighthon, John (1980): »Über Fotografie als Mittel und Selbstzweck«. In: Theorie der Fotografie, Band 1: 1839 – 1912. Herausgegeben von Wolfgang Kemp, München: Schirmer/Mosel, S. 91–92.
- Liebrand, Claudia (2002): »Hybridbildungen – Film als Hybride«. In: Medien in Medien. Herausgegeben von Claudia Liebrand und Irmela Schneider, Köln: DuMont Literatur und Kunst Verlag, S. 179–183.
- Lüdeking, Karlheinz (1999): »Pixelmalerei und virtuelle Fotografie. Zwölf Thesen zum ontologischen Status von digital codierten Bildern«. In: Bild – Medium – Kunst. Herausgegeben von Yvonne Spielmann und Gundolf Winter, München: Fink, S. 143–148.
- Lunenfeld, Peter (1996): »Die Kunst der Posthistoire. Digitale Fotografie und elektronische Semiotik«. In: Fotografie nach der Fotografie. Herausgegeben von Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer et al., Dresden [u. a.]: Verlag der Kunst, S. 93–99.
- Lunenfeld, Peter (2002): »Digitale Fotografie. Das dubitative Bild«. In: Paradigma Fotografie, Fotokritik am Ende des Fotografischen Zeitalters. Herausgegeben von Herta Wolf, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 158–177.
- Malina, Roger F. (1990): »Digital Image – Digital Cinema. The work of Art in the Age of Post-mechanical Reproduction«. Leonardo, Jg. 1990 (supplemental issue), S. 13–19.

- Manovich, Lev (1995b): »Realitätseffekte in der Computeranimation«. In: Illusion und Simulation, Begegnungen mit der Realität. Herausgegeben von Stefan Iglhaut, Florian Rötzer und Elisabeth Schweeger, Ostfildern: Cantz, S. 49–59.
- Manovich, Lev (1995a): »Eine Archäologie des Computerbildschirms«. Kunstforum International, Nr. 132, November 1995 – Januar 1996, S.124–135.
- Manovich, Lev (1996): »Die Paradoxien der digitalen Fotografie«. In: Fotografie nach der Fotografie. Herausgegeben von Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer et al., Dresden [u. a.]: Verlag der Kunst, S. 58–66.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambrigde, London: MIT Press.
- Manovich, Lev (2002): »Old Media as New Media: Cinema«. In: *The New Media Book*. Herausgegeben von Dan Harries, London: British Film Institute, S. 209–218.
- Manovich, Lev (2006): »Image Future«. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Jg. 1, Nr. 1, S. 25–44.
- Marchesi, Jost J. (1993): *Handbuch der Fotografie. Band 1: Geschichte, Chemisch-physikalische und optische Grundlagen*. Gilching: Verlag Photographie.
- Martin, Kevin H. (2000): »A World of Hurt«. *Cinefex*, Nr. 80, S. 114–131.
- McClean, Shilo T. (2007): *Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*. Cambrigde, London: MIT Press.
- Metz, Christian (1972): *Semioleogie des Films*. München: Fink.
- Metz, Christian (2000): *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster: Nodus Publikation.
- Meyer-Hermann, Thomas (2005): »Belebtes Material. Puppentrickfilm in Deutschland seit den 1990er Jahren«. In: *Stop motion – die fantastische Welt des Puppentrickfilms*, Eine Ausstellung des Deutschen Filmmuseums. Herausgegeben von Daniela Dietrich und Christian Appelt, Frankfurt am Main: Deutsches Filmmuseum, S. 28–35.
- Mitchell, William J. (1992): *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Postphotographic Era*. Cambridge [u. a.]: MIT Press.
- Mitchell, W. J. Thomas (1997): »Der Pictorial Turn«. In: *Privileg Blick, Kritik der visuellen Kultur*. Herausgegeben von Christian Kravagna, Berlin: Edition ID – Archiv, S. 15–40.
- Mitchell, W. J. Thomas (2003): »Interdisziplinarität und visuelle Kultur«. In: *Diskurse der Fotografie, Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*. Herausgegeben von Herta Wolf, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 38–50.
- Monaco, James (1996): *Film verstehen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

- Mulack, Thomas; Giesen, Rolf (2002): Special visual effects. Planung und Produktion. Gerlingen: Bleicher.
- Nichols, Bill; Lederman, Susan J. (1980): »Flicker and Motion in Film«. In: The Cinematic Apparatus. Herausgegeben von Stephen Heath und Teresa de Lauretis, London and Basingstoke: Macmillan, S. 96–105.
- Paech, Joachim (2002): Der Bewegung einer Linie folgen... Schriften zum Film. Berlin: Vorwerk 8.
- Paech, Joachim (2005): »Medienwissenschaft«. In: Bildwissenschaft, Disziplinen, Themen, Methoden. Herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 79–96.
- Paech, Joachim (2006): »Was ist ein kinematografisches Bewegungsbild?«. In: Bildtheorie und Film. Herausgegeben von Thomas Koerner und Thomas Meder, München: Edition Text + Kritik, S. 92–107.
- Panofsky, Erwin (1999): Stil und Medium im Film & Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers. Mit Beiträgen von Irvin Lavin und William S. Heckscher. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.
- Parks, Lisa; Holert, Tom (2000): »Orbitales Sehen. Ein E-Mail-Interview mit Lisa Parks von Tom Holert«. Jahresring. Jahrbuch für moderne Kunst, Nr. 47, S. 64–68.
- Peirce, Charles Sanders (2000): Die Kunst des Räsonierens. Kapitel II: Was ist ein Zeichen? In: Charles Sanders Peirce, Semiotische Schriften. Band I, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 191–202.
- Pieper, Matthias (1994): Computer-Animation. Inhalt, Ästhetik und Potential einer neuen Abbildungs-Technik. Regensburg: Roderer.
- Pierson, Michele (2002): Special Effects. New York [u. a.]: Columbia University Press.
- Plumpe, Gerhard (1990): Der tote Blick. Zum Diskurs der Photographie in der Zeit des Realismus. München: Fink.
- Prümm, Karl (2004): »Das schwebende Auge. Zur Genese der bewegten Kamera«. In: Die Medien und ihre Technik, Theorien – Modelle – Geschichte. Herausgegeben von Harro Segeberg, Marburg: Schüren, S. 235–256.
- Prümm, Karl (2006): »Von der Mise en scène zur Mise en images. Plädoyer für einen Perspektivenwechsel in der Filmtheorie und Filmanalyse«. In: Bildtheorie und Film. Herausgegeben von Thomas Koerner und Thomas Meder, München: Edition Text + Kritik, S. 15–35.
- Restuccio, Daniel (2004): »Visual Effects- Sony Pictures Imageworks Takes 'Spider-Man 2' to New Heights«. Online verfügbar unter [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m0HNN/is\\_7\\_19/ai\\_n6142424/pg\\_1](http://findarticles.com/p/articles/mi_m0HNN/is_7_19/ai_n6142424/pg_1) (veröffentlicht am 01.07.2004; zuletzt geprüft am 22.05.2007).
- Richard, Birgit (2003): »9–11. World Trade Center Image Complex+ 'Shifting Image'«. Kunstforum International, Nr. 164, S. 36–73.

- Richard, Birgit (2004): »Clipping gender. Mediale Einzelbilder, Sequenzen und Bildnachbarschaften im Rahmen einer fokussierten Relationsanalyse«. *ZBBS – Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs-, und Sozialforschung*, Nr. 1, S. 29–48.
- Richard, Birgit; Zaremba, Jutta (2007): *Hülle und Container. Medizinische Weiblichkeitssbilder im Internet*. Paderborn: Fink.
- Robertson, Barbara (2004): »Animation oder Wirklichkeit?«. *Digital Production*, Nr. 6/2004, S. 28–32.
- Robertson, Barbara (2006): »King Kong: VFX im Großformat«. *Digital Production*, Nr. 2/2006, S. 18–23.
- Rombes, Nicholas (2005): »Avant-Garde Realism«. Online verfügbar unter <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=442> (zuletzt geprüft am 13.06.2007).
- Rorty, Richard (2002): *The linguistic turn. Essays in philosophical method. With two retrospective essays*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Rorty, Richard; Gebauer, Michael (2003): *Der Spiegel der Natur. Eine Kritik der Philosophie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Rosenberger, Veit (2003): »Der Herr der Ringe – wie Gollum entstand«. *Digital Production*, Nr. 6/2003, S. 52–55.
- Rötzer, Florian (1996): »Betrifft: Fotografie«. In: *Fotografie nach der Fotografie*. Herausgegeben von Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut und Florian Rötzer et al., Dresden [u. a.]: Verlag der Kunst, S. 13–25.
- Sachs-Hombach, Klaus (2003): *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln: von Halem.
- Sack, Adriano (2005): »Mensch tötet, was ihm ähnlich wird«. In: *Welt am Sonntag* vom 11.12.2005.
- Sauerländer, Willibald (2004): »Iconic turn? Eine Bitte um Ikonokasmus«. In: *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder*. Herausgegeben von Christa Maar und Hubert Burda, Köln: DuMont Literatur und Kunst Verlag, S. 407–425.
- Schaub, David (2005): »The Polar Express Diary: Part 2. Performance Capture & the MoCap/Anim Process«. Online verfügbar unter <http://vfxworld.com/?sa=adv&code=1e242f07&atype=articles&id=2390> (zuletzt geprüft am 02.03.2007).
- Schaub, David (2005): »The Polar Express Diary. Part 3. The MoCap/Anim Process«. Online verfügbar unter: <http://vfxworld.com/?sa=adv&code=1e242f07&atype=articles&id=2402> (zuletzt geprüft am 02.03.2007).

- Schaub, David (2005): »The Polar Express Diary: Part 4. Keyframe Animation«. Online verfügbar unter: <http://www.vfxworld.com/?sa=adv&code=319b255d&atype=articles&id=2695> (zuletzt geprüft am 02.03.2007).
- Schernickau, Mirko (2006): »In Bewegung – der schwebende Blick der Steadicam«. In: Bildtheorie und Film. Herausgegeben von Thomas Koebner und Thomas Meder, München: Edition Text + Kritik, S. 316–334.
- Schilling, Daniel (2006): »»Volle Kontrolle für Peter Jackson«. Interview mit Matt Aitken«. Digital Production, Nr. 01/2006, S. 20–21.
- Schirra, Jörg R.J.; Scholz, Martin (1998): »Zwei Skizzen zum Begriff ›Photorealismus‹ in der Computergrafik«. In: Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung: Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft. Herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach und Klaus Rehkämper, Wiesbaden: DUV, Deutscher Universitäts Verlag, S. 69–79.
- Schlechtweg, Stefan (2005): »Stile in der Computergrafik, oder: Können Rechner malen?«. In: Bildwissenschaft, Disziplinen, Themen, Methoden. Herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 546–560.
- Schleicher, Harald (2002): »Montage«. In: Reclams Sachlexikon des Films. Herausgegeben von Thomas Koebner, Stuttgart: Philipp Reclam jun., S. 389–393.
- Schmid, Katrin (2003): Animation mit bildbasierter Szenendarstellung. Diplomarbeit, Bauhaus-Universität Weimar. Online verfügbar unter [http://www.lo-motion.de/z/Diplom\\_Bildschirmversion.pdf](http://www.lo-motion.de/z/Diplom_Bildschirmversion.pdf) (zuletzt geprüft am 08.02.2007).
- Schmundt, Hilmar (2006): »Obskure Kameras«. Der Spiegel, Nr. 39/2006, S. 234–236.
- Schneider, Irmela (1997): »Von der Vielsprachigkeit zur ›Kunst der Hybridation‹. Diskurse des Hybriden«. In: Hybridkultur: Medien, Netze, Künste. Herausgegeben von Irmela Schneider und Christian W. Thomsen, Köln: Wienand Verlag, S. 13–66.
- Schreckenberg, Ernst (1998): »Was ist postmodernes Kino? Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage«. In: Die Filmgespenster der Postmoderne. Herausgegeben von Mike Sandbothe und Andreas Rost, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, S. 118–130.
- Schröter, Jens (2003): »Virtuelle Kamera«. Fotogeschichte. Beiträge zur Geschichte und Ästhetik der Fotografie, Jg. 23, Nr. 88, S. 3–16.
- Schröter, Jens (2004): »Das Ende der Welt«. In: Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum?, Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung. Herausgegeben von Jens Schröter und Alexander Böhnke, Bielefeld: Transcript Verlag, S. 335–354.

- Simons, Jan (1999): »What's a Digital Image?«. In: Bild – Medium – Kunst. Herausgegeben von Yvonne Spielmann und Gundolf Winter, München: Fink, S. 107–122.
- Slansky, Peter C. (Hg.) (2004): Digitaler Film – Digitales Kino. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Slansky, Peter C. (2004b): »Film-Look versus Elektronik-Look. Zur Anmutung des projizierten Bildes«. In: Digitaler Film – Digitales Kino. Herausgegeben von Peter C. Slansky, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 93–121.
- Sontag, Susan (2003): Der Heroismus des Sehens. In: Susan Sontag, Über Fotografie, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, S. 84–110.
- Spiegel, Hubert (2005): »Sie wollten doch nichts weiter sein als gute Freunde«. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 13.12.2005, S. 33.
- Spielmann, Yvonne (2005): Video. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Tholen, Georg Christoph (2003): »Dazwischen. Zeit, Raum und Bild in der intermedialen Performance«. In: Medien und Ästhetik, Festschrift für Burkhardt Lindner. Herausgegeben von Harald Hillgärtner und Thomas Küpper, Bielefeld: Transcript-Verlag, S. 275–291.
- Thompson, Kristin (1980): »Implications of the Cel Animation Technique«. In: The Cinematic Apparatus. Herausgegeben von Stephen Heath und Teresa de Lauretis, London and Basingstoke: Macmillan, S. 106–120.
- Thompson, Kristin (1988): Breaking the Glass Armor. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Thompson, Kristin (1998): »Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden«. In: Texte zur Theorie des Film. Herausgegeben von Franz-Joseph Albertsmeier, Stuttgart: Reclam, S. 409–446.
- Virilio, Paul (1986): Krieg und Kino, Logistik der Wahrnehmung. München, Wien: Hanser.
- Volland, Kerstin (2005): Die Ästhetik der ›RaumZeit‹. Zeitoptik in der ›Matrix‹-Trilogie. In: Mediale Spielräume. Dokumentation des 17. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums, Universität Hamburg 2004, Herausgegeben von Thomas Barth; Christian Betzer; Jens Eder und Katinka Narjes, Marburg: Schüren, S. 117–125.
- Warnke, Martin (2006): »Stilgeschichte des berechneten Kinos«. In: NMI 2005. Neue Medien in der Informationsgesellschaft: Film und Computer. Herausgegeben von Klaus Rebensburg, Aachen: Shaker, S. 293–309.
- Watt, Alan H. (2002): 3D-Computergrafik. München: Pearson Studium.

- Weibel, Peter (1995): »Die Welt der virtuellen Bilder. Zur Konstruktion kontextgesteuerter Ereigniswelten«. In: *Weltbilder – Bildwelten, Computergestützte Visionen, Dokumentation der Interface 2*. Herausgegeben von Klaus Peter Dencker, Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut für Rundfunk und Fernsehen, S. 34–37.
- Weibel, Peter (2003): *Die Beschleunigung der Bilder. In der Chronokratie*. Karlsruhe: ZKM.
- Wells, Paul (1998): *Understanding Animation*. London and New York: Routledge.
- Wells, Paul (2002): *Animation. Genre and authorship*. London u. a.: Wallflower Press.
- Willis, Holly (2005): *New digital cinema. Reinventing the moving image*. London: Wallflower.
- Winkler, Hartmut (1992): *Der filmische Raum und der Zuschauer. »Apparatus« – Semantik – »Ideologie«*. Heidelberg: Winter.
- Wollen, Peter (1996): *Signs and meaning in the cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Wortmann, Volker (2003): *Authentisches Bild und authentisierende Form*. Köln: von Halem.
- Wortmann, Volker (2004): »Die Magie der Oberfläche. Zum Wirklichkeitsversprechen der Fotografie«. In: *Wirklich wahr!, Realitätsversprechen von Fotografien*. Herausgegeben von Stefanie Grebe und Siegrid Schneider, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, S. 11–21.