

Inhalt

Einleitung

| | |
|--|---|
| Harro Segeberg: Antimimetische Mimesis. Zur Medialität und Digitalität des Kinofilms | 9 |
|--|---|

Teil I

Strategien der Digitalisierung

| | |
|---|----|
| Rüdiger Maulko Mimesis und Anthropologie des Digitalen: Synthetischer Fotorealismus im Kino | 29 |
| Martin Doll Entzweite Zweiheit? Zur Indexikalität des Digitalen | 57 |

Teil II

Effekte der Digitalisierung

| | |
|---|-----|
| Klaus Kohlmann Illumination und Material – technische Komponenten des computergenerierten Films | 89 |
| Barbara Flückiger Computergenerierte Figuren in <i>Benjamin Button</i> und <i>Avatar</i> . Technik und Ästhetik | 109 |
| Jens Eder, Jan-Noël Thon Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel. | 139 |
| Markus Kuhn Digitales Erzählen? Zur Funktionalisierung digitaler Effekte im Erzählkino | 183 |

Teil III
Praktiken der Digitalisierung

| | |
|---|-----|
| Jan Distelmeyer Machtfragen. Home Entertainment und die Ästhetik der Verfügung | 225 |
| Franziska Heller <i>Prettier than Ever</i> . Die digitale Re-Konstruktion von Filmgeschichte und ihre Versprechen | 253 |
| Heinz Hiebler Digital Tools. Filmanalyse und Filminterpretation im digitalen Zeitalter. | 275 |
| Filmregister | 307 |
| Personenregister. | 311 |
| Zu den Autorinnen und Autoren. | 315 |