

Inhalt

| | |
|--|------------|
| Vorwort | V |
| I. Einleitung: Plädoyer für eine Schule des Sehens | 1 |
| II. Betrug am Auge und Bildersehnsucht. Zur Vorgeschichte kinematographischer Wahrnehmung | 13 |
| Grenzen des Sehens | 13 |
| Magie und Illusion | 19 |
| Von der Camera obscura zur Laterna magica | 27 |
| Das Panorama | 34 |
| Fotografie | 37 |
| Von der Fotografie zum Film | 41 |
| Wahrnehmungstechniken | 47 |
| III. Montage | 51 |
| Montage-Theorie | 53 |
| Schnitt und Montage | 55 |
| Montage-Geschichte: D.W. Griffith | 58 |
| Montage-Ästhetik | 63 |
| Wirkungs-Montage: Sergej Eisenstein | 69 |
| Montage-Konzeptionen | 88 |
| Vom Stummfilm zum Tonfilm | 94 |
| Medialisierte Wahrnehmung | 98 |
| IV. Das Auge der Kamera | 103 |
| Technik und Ästhetik | 104 |
| Kamerabewegung | 108 |
| Natur des Films – Natur im Film | 116 |
| Die Vernichtung der ›physischen Realität‹ – Zu Siegfried Kracauers Filmtheorie | 120 |
| Die produktive Kamera | 123 |
| ›Der Regen des Herzens, das Weinen der Stadt‹ | 127 |
| Triumph des Kamerawillens: Leni Riefenstahl | 131 |
| Filmische Erhabenheit | 139 |

| | |
|--|-----|
| V. Film und Literatur | 145 |
| Literarische und filmische Wahrnehmung | 145 |
| ›Filmische Schreibweise‹ | 150 |
| ›Literarischer Film‹ | 156 |
| Filmische und literarische Intermedialität | 161 |
| Text und Bild | 166 |
| | |
| VI. Exkurs: Gibt es eine ›Sprache‹ des Films? | 171 |
| | |
| VII. Televisionen | 184 |
| Entwicklungsgeschichte | 184 |
| Kulturkritik | 192 |
| Programmstrukturen | 197 |
| Zuschauer | 203 |
| Wirklichkeit und Öffentlichkeit | 206 |
| Werbung | 212 |
| Beschleunigung und Wiederholung | 215 |
| Redundanz | 218 |
| Nischen | 222 |
| Progressive Synthetik | 229 |
| | |
| VIII. Computer und Internet | 237 |
| Computer-Geschichte | 237 |
| ›Benutzeroberfläche‹ | 243 |
| Computer-Theorie | 248 |
| Verwendungsweisen | 251 |
| Internet: Das Hypermedium | 257 |
| Definitionen | 265 |
| Netz-Ästhetik | 268 |
| Netz-Kommerz | 274 |
| Kommunikationsprobleme | 277 |
| | |
| IX. Reale Virtualität | 282 |
| Computerspiele | 283 |
| CD-ROM | 290 |
| Video- und Computerkunst | 297 |
| | |
| X. Epilog | 305 |
| Verzeichnis der zitierten Literatur | 315 |
| Auswahlbibliographie (zusammengestellt von Carsten Thomas) | 325 |
| Personenregister | 345 |
| Bildquellenverzeichnis | 351 |