

# Inhalt

Dank .....	7
Einleitung .....	9
<i>Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse &amp; Norbert M. Schmitz</i>	
Bildmedien vor dem Film. Konditionierte Betrachter zwischen Standbild und Bewegtbild .....	16
<i>Heinz-Peter Preußner</i>	
Der digitale Apelles. Zur Diskursgeschichte der Immersion .....	39
<i>Norbert M. Schmitz</i>	
Bild und Bewegung. Kinematographisch und digital .....	65
<i>Joachim Paech</i>	
Bild und Dauer. Das rezeptive Gedächtnis als Interface .....	87
<i>Lars C. Grabbe &amp; Patrick Rupert-Kruse</i>	
Performative Film/Körper. Die entfesselte Kamera als Signum eines performativen Kinos in Gaspar Noés <i>Enter the Void</i> .....	107
<i>Marcus Stiglegger</i>	
Blu-ray Discs, Werbung und interaktive Filme. Die Dimensionen der Interaktivität und des Dispositivs .....	122
<i>Thomas West</i>	

»Zum Greifen nah – und doch so fern«. Immersion und Interaktion im digitalen 3D-Film .....	139
<i>Jesko Jockenhövel</i>	
Perception-Interfaces. Zu intermedialen Unschärfen der Bewegtbildanalyse .....	153
<i>Benjamin Beil</i>	
Der Mythos des Holodecks. Flow als Fessel des Computerspiels .....	167
<i>Michael Mosel</i>	
Vom Tableau zum Plateau. Über die Organisation des (räumlichen) Dispositivs in interaktiver Kunst .....	185
<i>Daniel Becker</i>	
Autoren .....	205