

INHALT

Prolog

9

VORSPANN

Einleitung

13

Grundzüge einer bildwissenschaftlichen Medienanalyse

23

AN DER BASIS DER BILDER

Fotografische und computergestützte Bildproduktion

35

Kinematografische Bewegungsbilder

37

Realismus und Film ... 37 | Das fotografische Einzelbild ... 40
Das filmische Durchschnittsbild ... 42 | Das Prinzip der Montage ... 44
Bewegte Kamera und Sequenzeinstellung ... 46

Videografische und digitale Bewegungsbilder

49

Numerische Datenspeicherung ... 52 | Digitale Aufnahmesysteme in der
Filmproduktion ... 54 | Digitale Bildbearbeitung ... 57
Exkurs: DV-Realismus ... 59

Konstruierte Bewegungsbilder

63

Trickfilm ... 64 | Optische Kombinationsbilder und Mischfilme ... 67
Computeranimation ... 71 | Digitale Kombinationsbilder:
Digital Compositing ... 76

Hybride Bewegungsbilder

79

REALISTISCHE BILDWELTEN JENSEITS DES KAMERABLICKS

Technik und Ästhetik hybrider Bewegungsbilder
85

Ununterscheidbare Bildebenen: Digitales Compositing
93

Oberflächeninszenierungen mit Farbe und Licht ... 93
Der Schauspieler als Grafikelement ... 101

Kontrollierte Perspektiven: Virtuelle Kamera
107

Filmen im Modell: Prävisualisierung ... 108
Computeranimierte Perspektivverschiebung: Alterierende Räume in *The Polar Express* ... 114 | Unmögliches visualisieren: Animierte Sequenzen im Spielfilm ... 120 | Montage ohne Schnitt: Realismus durch Kontinuität ... 124

Gespielte Animationen: Motion Capture
133

Bewegungsaufzeichnung mit Motion Capture ... 134
Animierte Schizophrenie: Gollum (*The Lord of the Rings*) ... 138
Den Affen machen: *King Kong* ... 143

Digitale Doppelgänger und geklonte Schauspieler
151

Die Essenz des Schauspielens: *The Polar Express* ... 153
Animierte Fotografien: *The Matrix* ... 157
Der Schauspieler und sein digitales Double ... 163

DIGITALER REALISMUS

**Herstellungslogik, Stil und Wahrnehmung
hybrider Bewegungsbilder**
171

Ausblick: Hybridisierung und Wirklichkeitsbezug
181

ABSPANN

Realismus und Realismuseffekte: Eine Übersicht

191

Realismusbegriffe ... 191

Realismuseffekte in hybriden Bewegungsbildern ... 191

Abbildungen

193

Filme

211

Literatur

215

