

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

