

# **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**

<b>Technik und Ästhetik hybrider Bewegungsbilder</b>	
	85
<b>Ununterscheidbare Bildebenen: Digitales Compositing</b>	
	93
Oberflächeninszenierungen mit Farbe und Licht ...	93
Der Schauspieler als Grafikelement ...	101
<b>Kontrollierte Perspektiven: Virtuelle Kamera</b>	
	107
Filmen im Modell: Prävisualisierung ...	108
Computeranimierte Perspektivverschiebung: Alterierende Räume in <i>The Polar Express</i> ...	114
Unmögliches visualisieren: Animierte Sequenzen im Spielfilm ...	120
Montage ohne Schnitt: Realismus durch Kontinuität ...	124
<b>Gespielte Animationen: Motion Capture</b>	
	133
Bewegungsaufzeichnung mit Motion Capture ...	134
Animierte Schizophrenie: Gollum ( <i>The Lord of the Rings</i> ) ...	138
Den Affen machen: <i>King Kong</i> ...	143
<b>Digitale Doppelgänger und geklonte Schauspieler</b>	
	151
Die Essenz des Schauspielens: <i>The Polar Express</i> ...	153
Animierte Fotografien: <i>The Matrix</i> ...	157
Der Schauspieler und sein digitales Double ...	163
 <b>DIGITALER REALISMUS</b>	
<b>Herstellungslogik, Stil und Wahrnehmung hybrider Bewegungsbilder</b>	
	171
<b>Ausblick: Hybridisierung und Wirklichkeitsbezug</b>	
	181

## **ABSPANN**

### **Realismus und Realismuseffekte: Eine Übersicht**

**191**

Realismusbegriffe ... 191

Realismuseffekte in hybriden Bewegungsbildern ... 191

### **Abbildungen**

**193**

### **Filme**

**211**

### **Literatur**

**215**

