

# Inhalt

---

Einleitung | 9

## I. VON SPECIAL EFFECTS ZU DIGITALEN VISUAL EFFECTS: EINE DISKURSIVE ANNÄHERUNG

### 1. Etablierung der Special Effects und Visual Effects | 25

- 1.1 Die ersten Special Effects | 25
- 1.2 Definitionen von Special Effects und Visual Effects | 32
- 1.3 Erwähnungen der Begriffe Special Effects und Visual Effects | 37

### 2. Verschiebung der Special Effects zu digitalen Visual Effects | 43

- 2.1 Institutionelle Verschiebung | 43
- 2.2 Technologische Verschiebung | 46
- 2.3 Veränderung der Produktionsprozesse | 52

## II. MEDIALE PRAKTIKEN UND VISUELLE INSZENIERUNGSFORMEN IN IHREN HISTORISCHEN PERSPEKTIVEN

### 1. Visuelle Unterhaltungsformen des 19. Jahrhunderts | 57

- 1.1 Optische Apparaturen und philosophische Spielzeuge | 59
- 1.2 Formen des Panoramas | 62

### 2. Präsentationsformen und Inszenierung des frühen Films | 69

- 2.1 Bühnenmagie und Filmtrick | 69
- 2.2 Der Gründungsmythos der Filmzuschauer\_innen | 76
- 2.3 Hale's Tours, Prolog und Kinopaläste | 86

### **III. PRAKTIKEN UND DISKURSE DES ZEIGENS UND VERBERGENS**

- 1. Zeigen und Verbergen in den Begleitmedien der Effekte | 95**
  - 1.1 Die Begleitmedien der Effekte in ihrer historischen Perspektive | 95
  - 1.2 Die Umbruchphase in den 1990er Jahren | 99
  - 1.3 Indexikalität und Realitätsähnlichkeit | 106
  
- 2. Zeigen und Verbergen in den filmtheoretischen Diskursen | 111**
  - 2.1 Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit | 111
  - 2.2 Attraktion und Narration | 116

### **IV. DIGITALE VISUAL EFFECTS ALS DOPPELGESTUS IM POPULÄREN HOLLYWOOD-KINO**

- 1. Digitaler Körper als Visual Effect | 127**
  - 1.1 Historische Vorgänger: Zeichentrick, Animation und hybrider Realfilm | 127
  - 1.2 Digitaler Effekt: Performance Capture | 139
  - 1.3 Filmbeispiele: Digitaler humanoider Körper eines nicht-menschlichen Lebewesens | 142
  - 1.4 Filmbeispiele: Digitaler humanoider Körper eines menschlichen Lebewesens | 147
  - 1.5 Der Doppelgestus des digitalen Körpers | 152
  
- 2. Virtuelle Kamera als Visual Effect | 155**
  - 2.1 Historische Vorgänger: Kameraperspektiven und Kamerabewegungen einer materiellen Kamera | 155
  - 2.2 Digitaler Effekt: Virtuelle Kamera | 162
  - 2.3 Filmbeispiele: Die virtuelle Kamera als unmögliche Bewegung | 163

- 2.4 Filmbeispiele: Die virtuelle Kamera als  
unmögliche Perspektive | 167
- 2.5 Der Doppelgestus der virtuellen Kamera | 179

**Fazit und Ausblick** | 183

**Dank** | 189

**Abbildungsnachweise** | 191

**Filme** | 197

**Literatur** | 203

**Anhang: Academy Awards / Oscar-Gewinner\_innen  
der Kategorie *Visual Effects*** | 215

