

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| EINLEITUNG | 7 |
| Eine andere Filmgeschichte | 8 |
| Forschungsstände: Modelle und Kino Kino: »Modelle« und »Miniaturen« – Modelltheorien | 9 |
| Eine Systematisierung von Modellgruppen und ein Aufriss der Kapitel Illusionäre Modelle – Ostentativ-motivische und ostentativ-stilistische Modelle – Digitale Modelle und Modellästhetiken | 16 |
| PROLOG: SURVOL DURCHS MODELL INS KINO | 21 |
| 1. Skalierungswissen (ILLUSIONÄRE MODELLE I) | 25 |
| Transfer 1920: aus der Strömungslehre in die Filmtechnik, physikalisch-visuelle Skalierungstechniken »The Illusion of the Increase of Dimensions« – Optisch-psychologische Vergrößerungen durch Dimensionsanalyse – Verfahrenstransfer Dimensionsanalyse – Kontext: Normierung und Standardisierung – Kino und Strömungslehre: Wahrnehmung und experimentelle Praxis | 27 |
| Transfer 1960: Demokratisierung der Spezialeffekte, Kinematografisierung von Formeln Relativierte Standards und Daumenregeln – Konfrontation der Maßstäbe, Relationen und Referenzobjekte – Menschliche Körper – Grenzen der Skalierbarkeit | 35 |
| Transfer 2000: vom Analogen ins Digitale und zurück, numerisch-visuelle Akkuratesse Grundlagen computerbasierter Simulationen – »Scientific« und »aesthetic size« – Kompatibilitäten und Composites | 43 |
| 2. SPIELZEUGTECHNOLOGIE (ILLUSIONÄRE MODELLE II) | 51 |
| Zwischen NASA und Spielzeugbaukästen: 2001: A SPACE ODYSSEY Ein großes Modell, unter anderem aus Spielzeugteilen – Kongruenz der Bewegungen: Bildelemente und Modelle kombinieren | 52 |

| | |
|---|------------|
| Modelle und die Bildwelten des Kriegs: STAR WARS | 60 |
| Todesstern Erde, Miniaturen des Kriegs und lukrative Effekte – Produktion: Verhältnis von Kamera und Modell, computerkontrolliert – Modelle als Attraktionen des Kinos – Tricks, Effekte, Attraktionen und die Erfindung des Merchandising – Fetischisierung und Fankult | |
| 3. ENT-TÄUSCHTE VERHÄLTNISSE (OSTENTATIVE MODELLE) | 77 |
| Modellsein Zeigen I: vom illusionären zum motivischen Modell | 80 |
| Die doppelte Zeitlichkeit der Modelle – Distanz und Entautomatisierung – Die in die Narration integrierte Transition zum motivischen Modell: Das Beispiel NORA – Größenmaßstäbe als Manko – Die Hand des ›Schöpfers‹, der Leib im Filmbild | |
| Modellsein Zeigen II: vom motivischen zum illusionären Modell | 96 |
| Inversion: Motiv zu Illusion – <i>Multum in parvo</i> : Überschuss, Zwiespalt, Entfesselung – Modelle als Katalysatoren psychischer Zustände – Modelle als Bühnenillusionen | |
| Modellsein Zeigen III: ostentativ-stilistische Modelle | 105 |
| Modelle als <i>visual guides</i> – Eisenbahn, Film und Modelle – Die Unsichtbar- werdung des Sichtbargemachten | |
| 4. DIGITALE MATERIALITÄTEN (ILLUSIONÄRE MODELLE, OSTENTATIVE MODELLE UND MODELLÄSTHETIK UNTER DEN BEDINGUNGEN VON CGI) | 113 |
| Illusionäre Modelle mit CGI: resistente Illusionen | 113 |
| <i>CGI rises</i> – Unsichtbare Modelle, kombiniert mit CGI | |
| Ostentative Modelle | 117 |
| Die Herrschaft der Objekte | |
| Modellästhetik: Modelle mit digitalen Mitteln | 121 |
| Modellauffassung – Wes Andersons Welten – Maßstabslose Kastrationsästhetik – Normierte Brüche, Evolutionen – Panzerglas auf Box: visuelle Abriegelung – Konvergenz von Diegese und Ästhetik – Ein offenes Ende | |
| SCHLUSS | 135 |
| Danksagung | 141 |
| Literaturverzeichnis | 143 |
| Filmverzeichnis | 153 |
| Abbildungsnachweise | 155 |