

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 <i>The Polar Express</i> ...	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 (<i>The Lord of the Rings</i>) ...	138
Den Affen machen: <i>King Kong</i> ...	143
Digitale Doppelgänger und geklonte Schauspieler	
	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
 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