

Inhalt

<i>Michael Wedel</i> Die Effekte der Special Effects Zur Einleitung	7
Theoretische Grundlagen	
<i>Frank Kessler</i> Méliès/Metz Zur Theorie des Filmtricks	23
<i>Scott Bukatman</i> Der ultimative Trip Special Effects und kaleidoskopische Wahrnehmung.....	35
<i>Stephen Prince</i> Wahre Lügen Perzeptiver Realismus, digitale Bilder und die Filmtheorie	63
<i>Jan Distelmeyer</i> Kombinieren Über Spezialeffekte zur Frage, was (digitaler) Film ist.....	85
<i>Werner C. Barg</i> Wag the Film Wirkstrategien computergestützter Bildmanipulation im Kinofilm	103
<i>Katrin von Kap-herr</i> Zeigen und Verbergen Der doppelte Gestus digitaler Visual Effects	111
<i>Thomas Schick</i> Staunen – Faszination – Bewunderung Zum emotionalen Erleben von Special Effects im Spielfilm	129

<i>Lothar Mikos/Claudia Töpfer</i>	
Multiple Welten	
Zur Attraktivität visueller Effekte für ein globales Publikum	145
Analysen und Fallstudien	
<i>Chris Wahl</i>	
Der Mythos des <i>Bonnie-and-Clyde</i> -Schocks	
Über Funktion und Rezeption von Zeitlupensequenzen.....	159
<i>Malte Hagner</i>	
Die Verortung des Zuschauers	
Die akustische Dimension der Splitscreen	175
<i>Peter Krämer</i>	
„Could you tell us how to create a Star-Child?“	
Special Effects, Science Fiction und Publikumsreaktionen	
auf <i>2001: A Space Odyssey</i>	191
<i>Michael Wedel</i>	
Click and Snap	
Special Effects als Meta-Politik des Komischen.....	209
<i>Jörn Krug</i>	
Computervisualisierte Figuren als filmische Innovation.....	221
<i>Jesko Jockenhövel/Claudia Wegener</i>	
Die Publikumsakzeptanz von Digital 3D	241
<i>Arne Brücks</i>	
Effekteinsatz im Fanfilm.....	257
<i>Susanne Eichner</i>	
In-Sight the Game	
Involvierungsprozesse und Visual Effects in Computerspielen	269
Autorenverzeichnis	285