Introvision

VFX

In-Camera-VFX-Verfahren: Live-Projektion auf Rückprojektionsleinwand während der Aufnahme — Vorgänger von Green Screen. Roddenberry nutzte es für Star Trek.

Die Introvision-Technik arbeitet mit einer beleuchteten Rückprojektionsleinwand hinter den Schauspielern — das Hintergrund-Material wird live während der Aufnahme von hinten auf eine transluzente Fläche projiziert. Kamera filmt durch die Leinwand hindurch. Das Ergebnis: Darsteller und Hintergrund entstehen in einer einzigen Take, ohne separate Compositing-Arbeit. Kein Grünstoff, keine Matte Paintings im Schnitt, keine Schichtenlogistik. Alles passiert am Set, in Echtzeit — das ist der entscheidende Punkt. Roddenberry machte Introvision zur Standardlösung für Star Trek (1966–1969). Spaceship-Brücken, Außenplaneten-Kulissen, Weltraum-Szenen — projiziert, während die Schauspieler ihre Dialoge sprechen. Der Vorteil war klar: Bewegung im Hintergrund wirkte lebendig, Kamera konnte minimal zoomen oder schwenken, und der Produktionsfluss blieb straff. Man brauchte keine aufwendige Matte-Paintings-Abteilung oder Schicht-für-Schicht-Optik im Kopierlabor. Die Nachteile zahlte man aber auch: Die Rückprojektionsleinwand musste extrem hell beleuchtet werden, um sichtbar zu sein, das erzeugte Spill und Lichtkanten um die Figuren. Die Schärfentiefe war kritisch — Fokus musste präzise zwischen Schauspielern und Leinwand liegen. Und die verfügbaren Projektoren waren träge; schnelle Schnitte oder dynamische Kamerabewegungen konnten zu Artefakten führen. Nach den 1970ern starb die Methode langsam aus. Digital Compositing und später Green Screen ermöglichten präzisere Kontrolle, bessere Matten, keine Lichtkanten mehr. Doch Introvision war für ihre Zeit genial: Sie gab Fernsehproduktionen und Low-Budget-Filmen einen Weg, komplexe visuellen Umgebungen zu schaffen, ohne die Optik-Abteilung zu überlasten. Manche Dokumentationen zu 1960er-70er Sci-Fi berichten noch von Kamerafolgern, die manuell die Projektoren steuerten, um live mit der Kamerabewegung synchron zu laufen. Das war praktizierte VFX-Choreografie. Heute ist Introvision ein Schulbuch-Kapitel. Aber wer mal alte Star-Trek-Episoden analysiert, erkennt sofort die charakteristische Flachheit und Lichthofbildung an den Darstellern — nicht schlecht, nur anders. Die Methode zeigt: Vor der digitalen Simulation kam die optisch-mechanische Echtzeit-Lösung. Und sie funktionierte.