

1. THEMEN UND IDEEN

7

1.1	Worum geht es?	7
1.2	Verknüpfung von Themen	9
1.3	Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft	10
1.4	Themen erkennen	12
1.5	Epiphanien	15
1.6	Fallbeispiel: Vom <i>Club der toten Dichter</i> zu <i>Black Swan</i> in drei Schritten	18

2. ERZÄHLUNG

24

2.1	Story und Plot	24
2.2	Die geschlossene Form	26
2.3	Offene Formen des Erzählens	28
2.4	Wer erzählt?	31
2.5	Wer nimmt wahr?	35
2.6	Fallbeispiel: Postmodernes Erzählen in <i>High Fidelity</i>	37

3. MONTAGE

42

3.1	Grundlagen	42
3.2	Der unsichtbare Schnitt	45
3.3	Intellektuelle Montage	47
3.4	Trailer als Spielfilme „in nuce“	50
3.5	Fallbeispiel: Der Trailer zu <i>Der Geschmack von Rost und Knochen</i>	52

4. KAMERA

57

4.1	Grundlagen	57
4.2	Einstellungsgrößen	59
4.3	Kamerawinkel	61
4.4	Kamerabewegungen	62
4.5	Bildkomposition	63
4.6	Licht	65
4.7	Schärfentiefe	66
4.8	Fallbeispiel: <i>Oh Boy</i> – ein moderner Film in Schwarz-Weiß	67

5. PRODUKTIONSDESIGN	71
5.1 Grundlagen	71
5.2 Aufgaben des Designs	73
5.3 Kontraste als Gestaltungsmittel	75
5.4 Elemente des Designs	76
5.5 Fallbeispiel: <i>The Canyons</i>	78

6. SCHAUSPIEL	83
6.1 Einfühlung und Verfremdung	83
6.2 Non-verbale Kommunikation	85
6.3 Einschränkung der Einfühlung	87
6.4 Fallbeispiel: Johnny Depp – Superstar der neuen Romantik	89

7. TON	95
7.1 Grundlagen	95
7.2 Sprache	97
7.3 Geräusche und Soundeffekte	98
7.4 Musik	98
7.5 Fallbeispiel: Der Trend zu elektronischer Filmmusik	100

8. GENRE	105
8.1 Grundlagen	105
8.2 Genres im Wandel	106
8.3 Die soziale Funktion von Genres	107
8.4 Genres als moderne Mythen	109
8.5 Anspruch und Trivialität	110
8.6 Fallbeispiel: <i>Twilight</i> – Popularisierung des Vampir-Genres	112

9. REALISMUS	117
9.1 Wahrscheinlichkeit	117
9.2 Kulturelle Codes	121
9.3 Realismus und Technologie	123
9.4 Fallbeispiel: Das Kino des Mike Leigh	127

10. GLOBALISIERUNG 131

10.1 Filmindustrie	131
10.2 Cultural Clash	135
10.3 Globalisierter Raum	137
10.4 Fallbeispiel: James Bond 007 – Skyfall als globales Ereignis (online verfügbar)	141

11. DER ZUSCHAUER 142

11.1 Arten der Filmwahrnehmung	142
11.2 Reflexivität	145
11.3 Der wissenschaftliche Zuschauer	148
11.4 Der kritische Zuschauer	153
11.5 Fallbeispiel: Brauchen wir noch Kinos? (online verfügbar)	157

12. FILMREGISTER 158

13. GLOSSAR 164

14. LITERATUREMPFEHLUNGEN 171

BILDQUELLEN 172

FILMFOTOS