

---

<b>1. THEMEN UND IDEEN</b>	<b>7</b>
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: <i>Vom Club der toten Dichter</i> zu <i>Black Swan</i> in drei Schritten _____	18
<b>2. ERZÄHLUNG</b>	<b>24</b>
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
<b>3. MONTAGE</b>	<b>42</b>
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
<b>4. KAMERA</b>	<b>57</b>
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 – ein moderner Film in Schwarz-Weiß</i> _____	67

---

---

<b>5. PRODUKTIONSDESIGN</b>	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
<b>6. SCHAUSPIEL</b>	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
<b>7. TON</b>	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
<b>8. GENRE</b>	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
<b>9. REALISMUS</b>	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

---

<b>10. GLOBALISIERUNG</b>	131
10.1 Filmindustrie	131
10.2 Cultural Clash	135
10.3 Globalisierter Raum	137
10.4 <i>Fallbeispiel: James Bond 007 – Skyfall als globales Ereignis (online verfügbar)</i>	141
<b>11. DER ZUSCHAUER</b>	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 <i>Fallbeispiel: Brauchen wir noch Kinos? (online verfügbar)</i>	157
<b>12. FILMREGISTER</b>	158
<b>13. GLOSSAR</b>	164
<b>14. LITERATUREMPFEHLUNGEN</b>	171
<b>BILDQUELLEN</b>	172
<b>FILMFOTOS</b>	I – XII