

---

VORWORT	6
---------	---

---

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

---

<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

---

## 10. GLOBALISIERUNG 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

---

## 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 <i>Fallbeispiel: Brauchen wir noch Kinos? (online verfügbar)</i>	157

---

## 12. FILMREGISTER 158

---

## 13. GLOSSAR 164

---

## 14. LITERATUREMPFEHLUNGEN 171

---

## BILDQUELLEN 172

---

## FILMFOTOS I – XII

### Legende

\* Begriff im Glossar erläutert

► Querverweis

Fotos zu den ausgewählten Filmen finden Sie ab S. 173.

**Hinweis:** Die Fallbeispiele 10.4 und 11.5 finden Sie im Internet unter <http://www.koenigs-erlaeuterungen.de/downloads>.

