
| | |
|---------|---|
| 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 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 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 <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>.

