
KÖNIGS LERNHILFEN

Stefan Munaretto

WIE ANALYSIERE ICH EINEN FILM?

Das Standardwerk zur Filmanalyse

DEUTSCH



Über den Autor dieser Lernhilfe:

Stefan Munaretto unterrichtet Deutsch, Englisch sowie Werte und Normen an einem Gymnasium in Braunschweig. Als Autor von Interpretationen und Lernhilfen zur Literatur und zum Film hat er Artikel und Bücher veröffentlicht.

Er schreibt über Filme auch auf <http://filme-sehen.blogspot.de/>

Leser dieser Lernhilfe können dort weitere Anregungen finden.

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 <https://www.bange-verlag.de/kostenlose-downloads>.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Die öffentliche Zugänglichmachung eines für den Unterrichtsgebrauch an Schulen bestimmten Werkes ist stets nur mit Einwilligung des Berechtigten zulässig.

2. Auflage 2018

ISBN 978-3-8044-1588-1

PDF: 978-3-8044-5588-7

© 2014 by C. Bange Verlag GmbH, 96142 Hollfeld

Alle Rechte vorbehalten!

Illustrationen: Sven Palmowski, El Prat de Llobregat

Druck und Weiterverarbeitung: Finidr, s. r. o., Český Těšín

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 *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

FILMREGISTER 158

GLOSSAR 164

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 <https://www.bange-verlag.de/kostenlose-downloads>.



VORWORT

Auch ein Lehrer hat manchmal schöne Erfolgserlebnisse. Neulich war es beim Autor dieses Buches mal wieder so weit, als er nach einer Sondervorstellung von *Finsterworld* einen ganzen Jahrgang von Abiturienten aus dem Kino kommen sah und sich praktisch alle in unterschiedlichen Stadien des Erstaunt-Seins befanden. Manche wirkten amüsiert, andere nachdenklich, wieder andere irritiert. Hier hatte ein Filmkunstwerk erkennbar seine Wirkung getan. *Finsterworld* kann auf anregende und unterhaltsame Weise verstören und hallt in der Erinnerung noch lange nach. Man kommt darüber ins Gespräch, weil solche Filme an die Welt rühren, in der wir leben. Sie brechen die Vorlieben und Vorurteile auf, die uns sonst immer begleiten, und lassen uns eigene Erfahrungen in neuem Licht sehen. Für viele Schüler war es das erste Filmlebnis dieser Art, und das ist nicht überraschend in einer Zeit, in der viele Menschen Filme nur noch als thematisch, psychologisch und emotional verflachte Spektakel kennen, die uns mit Spezialeffekten überwältigen sollen und nichts mit unserem realen Leben zu tun haben. Sie zielen bloß darauf ab, es jedermann recht zu machen, egal auf welchem Kontinent er lebt.

Filme wie *Finsterworld* (oder *Oh Boy*, *Der Geschmack von Rost und Knochen*, *Dallas Buyers Club*, um einige weitere Beispiele zu nennen) haben es schwer in dieser Kinolandschaft, aber sie werden noch produziert, und natürlich stellt das Medium einen großen Vorrat sehenswerter Filme aus allen Epochen seiner Geschichte bereit. Wer einmal Geschmack an ihnen gefunden hat, wächst schnell aus seiner Rolle als passiver Zuschauer heraus. Er lässt sich auf eine gedankliche Auseinandersetzung ein und stellt Zusammenhänge mit den sozialen und geistigen Kontexten her, in die Filme eingebettet sind. Vielfach gewinnt er auch Freude an Einblicken in die ästhetischen, handwerklichen und wirtschaftlichen Grundlagen des Kinos. Dabei will dieses Buch behilflich sein. Es ist eine allgemeine Einführung in die Analyse von Spielfilmen, die ihr Ziel erreicht hat, wenn der Leser den methodisch bewussten Umgang mit Filmen am Ende nicht nur nützlich findet, sondern wenn er Spaß daran hat, wie sie „gemacht“ sind und wie schon kleine Änderungen am Drehbuch, bei der Montage, der Beleuchtung oder dem Ton erhebliche Konsequenzen für die Wirkung und Aussage haben können.

Nicht zuletzt erleichtert das Verständnis für die Mittel der Filmgestaltung auch eigene Versuche, kleine Filme herzustellen. Auf einfachem Niveau ist dafür heutzutage nicht viel mehr nötig als eine Handy-Kamera, ein Computer und eine Menge Enthusiasmus.

Was Filmanalyse ist, soll in diesem Buch möglichst anschaulich erläutert werden. Dabei wurde bei der Auswahl der Beispiele ein breites Spektrum berücksichtigt. Neben Autorenfilmen mit hohem Anspruch sind auch populäre Genrefilme betroffen.

1. THEMEN UND IDEEN

1.1 WORUM GEHT ES?

„Worum geht es?“ ist eine geläufige Frage, wenn man sich nach einem Film erkundigt. Grundsätzlich sind darauf drei Arten von Antworten möglich. Die erste bezieht sich auf die Motive des Films, also auf die elementaren Bausteine des Inhalts. In *The Wrestler*, um ein Beispiel zu nehmen, gibt es zwei Hauptmotive: erstens das Showgeschäft, genauer gesagt, das Wrestling, eine moderne Form des Gladiatorenkampfes, und zweitens einen Vater-Tochter-Konflikt. Die zweite Antwort betrifft die Handlung des Films. Diesmal geht es in *The Wrestler* um einen abgehalfterten und gesundheitlich angeschlagenen Fighter, der entgegen aller Vernunft weiter in den Ring steigt. Gleichzeitig will er mit seiner Tochter, die er vernachlässigt hat, ins Reine kommen. Die dritte Antwort schließlich widmet sich den Themen, und sie lautet im vorliegenden Falle, dass es um Vergänglichkeit geht, sowohl um die des Körpers wie um die des Ruhms, um würdevolles Altern, um Schuld und Vergebung. Diese letzte Antwort wird oft als die wichtigste angesehen, denn die Einsicht in Themen und Ideen gilt traditionell als Königsdisziplin bei der Analyse von fiktionalen Kunstwerken wie Romanen und Filmen. Themen sind ein entscheidender Grund dafür, dass Filme überhaupt gemacht werden. Selbst völlig anspruchsloses Unterhaltungskino muss thematische Angebote machen. Kein Zuschauer würde sich zum Beispiel auf die Comic-Verfilmung *Garfield* einlassen, wenn es darin nicht auch um Egoismus und Hilfsbereitschaft, um Treue und Tapferkeit, um das ewige Thema Liebe und um die Frage nach dem Guten und dem Bösen gehen würde. *Hangover*, eine krawallige Komödie rund um die Motive Junggesellenparty und Las Vegas, entgeht der völligen Belanglosigkeit nur, weil es sich darin auch um Freundschaft dreht, um Geschlechterrollen und darum, was heute Erwachsensein bedeutet.

Motive,
Handlung,
Themen

Themen als
„Grund“ für
die Schaf-
fung fiktiona-
ler Werke

Im Vergleich zu den Fragen nach der Thematik eines Films sind diejenigen nach der Handlung und den Motiven verhältnismäßig leicht zu beantworten. Solche Aussagen sind in der Regel Tatsachenbehauptungen, über die es selten zwei Meinungen gibt. Niemand wird bezweifeln, dass das Wrestling als Motiv in *The Wrestler* vorkommt (und nicht das Ballett wie in Darren Aronofskys Folgefilm *Black Swan*, ► Abb. 3, S. II). Bei Aussagen zur Thematik gilt es aber, etwas, das meistens unter der Oberfläche verborgen ist, zuerst zu finden und es danach in abstrakte Begriffe zu fassen. Sätze über die Themen haben den Charakter von Thesen und sind deshalb von Natur aus strittig. Die Kunst besteht darin, das richtige Abstraktionsniveau zu treffen. Nicht abstrakt genug ist zum Beispiel die Feststellung, dass *Gran Torino* die Probleme von Einwanderern aus dem asiatischen Volk der Hmong in den USA behandelt. Das ist nur einen Teilaspekt eines übergeordneten Themas, und zwar der Vorstellung von Amerika als Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Die Hmong repräsentieren eine neue Generation von An-

Das richtige
Abstraktions-
niveau

Grundfrage	Erläuterung	Filme mit thematischem Schwerpunkt in diesem Bereich (Beispiele)
Was kann ich wissen?	Das menschliche Erkenntnisvermögen; das Wesen der Wirklichkeit; die Frage nach der Wahrheit (Erkenntnistheorie)	<i>Matrix;</i> <i>Fight Club</i> <i>Inception;</i> <i>Shutter Island</i>
Was soll ich tun?	Das richtige Handeln; Moral und ihre Begründungen (Ethik)	<i>Happy-Go-Lucky;</i> <i>Nach der Hochzeit;</i> <i>Eine Familie;</i> <i>Paranoid Park</i>
Was darf ich hoffen?	Das Übernatürliche, Geheimnisvolle, die Unsterblichkeit, der Glaube (Metaphysik)	<i>American Beauty;</i> <i>Contact;</i> <i>Take Shelter;</i> <i>Vertigo</i>
Was ist der Mensch?	Das Wesen des Menschen, das Universale/überzeitlich Gültige an ihm (Anthropologie)	<i>Schmetterling und Taucherglocke;</i> <i>A History of Violence;</i> <i>Und täglich grüßt das Murmeltier</i>

1.2 VERKNÜPFUNG VON THEMEN

Wie anregend ein Film ist, zeigt sich häufig an den Zusammenhängen, die er zwischen Themen herzustellen vermag, wobei viele Themen bereits aus sich heraus mehrdimensional sind. Migration etwa ist nicht nur eine soziale, sondern auch eine politische Erscheinung und für die Betroffenen letztlich eine existenzielle Erfahrung, so auch in *Gran Torino*. Dieser Film knüpft ein besonders komplexes thematisches Netz: Der Rentner Walt lebt in einem von Jugendkriminalität (Thema 1) geplagten Viertel der heruntergekommenen Autometropole Detroit. Jeder, der es sich leisten kann, hat die Gegend verlassen, und zurückgeblieben sind außer dem eigensinnigen Walt vor allem Arme und asiatische Einwanderer (Thema 2: sozialer und wirtschaftlicher Wandel/Niedergang der Industriegesellschaft). Walt ahnt, dass sein Leben sich dem Ende zuneigt (Thema 3: Alter und Tod). Seine unverarbeiteten Kriegserlebnisse und seine Verantwortung für den Tod eines jungen Koreaners, drängen nun verstärkt an die Oberfläche (Thema 4: Trauma). Dies ist auch der ihm selbst nicht bewusste Grund für seine Wut auf die neuen Nachbarn, die infolge eines anderen amerikanischen Krieges aus Vietnam geflohen sind (Thema 5: Vertreibung und Exil). Seine offene Ablehnung (Thema 6: Rassismus) ist ein Mechanismus, mit dem er die aus seiner Jugend herrührende Schuld abwehrt, welche Teil seines posttraumatischen Stress-Syndroms ist (Thema 4). Walt lernt die Hmong bei näherer Bekanntschaft aber zu schätzen, weil er bei ihnen die Werte und den Zusammenhalt findet (Thema 7: Solidarität und Familie), den er

Mehrdimensionalität von Themen

Themenvielfalt in Eastwoods *Gran Torino*

Moralische
Dilemmas

andere (Karriere) ist unter den gegebenen Umständen verwerflich. Der Pressesprecher folgt seiner Neigung und verstößt damit gegen das Wohl der Allgemeinheit; mildernde Umstände führt *The Ides of March* für ihn nicht ins Feld.

Thematisch anspruchsvoller sind Filme, deren Handlung auf einem moralischen Dilemma aufbaut. In diesem Fall befindet sich eine Figur in einer Situation, in der sie sich zwischen zwei Prinzipien entscheiden muss, die beide moralisch sind. In diesem Fall gibt es kein Richtig und Falsch, ein reines Abwägen des Für und Wider würde dem Problem nicht gerecht. Aus der jüngeren Vergangenheit gibt es auffällig viele Filme, in denen jeweils junge Mädchen vor einem moralischen Dilemma stehen. Die Krise der modernen Familie macht ihnen das Leben schwer. Für die Titelfigur in *Harus Reise* wäre es höchste Zeit, sich ein eigenes Leben aufzubauen. In ihrem entlegenen Heimatdorf hat sie keine Perspektive, der Zuschauer hätte Verständnis, wenn sie sich ihren Traum vom Umzug nach Tokio erfüllen würde, denn jeder hat auch eine Verantwortung für sich selbst. Soll Haru trotzdem bleiben und sich weiterhin um den gehbehinderten Großvater Tadao kümmern, den kein anderer Verwandter aufnehmen will? Auch für Ree in *Winter's Bone* wäre es besser, das Weite zu suchen. Die tatkräftige Siebzehnjährige lebt in einem durch Armut und Drogenmissbrauch ruinierten Winkel der amerikanischen Provinz. Ihre Mutter ist depressiv, und ihr krimineller Vater ist verschwunden. In ihrem Fall sind es die jüngeren Geschwister, die sich selbst überlassen wären, wenn Ree nicht bliebe. Die Heldin in *Juno* wiederum ist ein schwangerer Teenager, der sich dazu durchgerungen hat, sein Kind einem Ehepaar, Mark und Vanessa, zur Adoption zu überlassen. Als Mark plötzlich kalte Füße bekommt und seine Frau verlässt, steht Juno vor der Frage, ob die nun alleinstehende Vanessa trotzdem das Kind bekommen soll. So kurz vor der Geburt ein anderes vertrauenswürdiges Paar zu finden, ist unmöglich, und selbst für das Kind zu sorgen, traut sie sich nicht zu. In allen drei Filmen müssen schwere Entscheidungen von Menschen getroffen werden, die dafür noch viel zu unerfahren sind, wobei man die genaue Ausformung des Themas jeweils an den Polen des ethischen Dilemmas ablesen kann (bei Haru und Ree: individuelle Selbstbestimmung/Selbstverwirklichung contra Familie und Gemeinschaftssinn). Ein solches Dilemma erzeugt immer ein hohes Maß an Ambiguität. Für den Zuschauer hat dies zur Folge, dass er als Person viel stärker einbezogen wird und die Notwendigkeit zur Stellungnahme verspürt.

Die Pole
eines mor-
alischen
Dilemmas

INFO

Themenanalyse bei Genre-Filmen

Insbesondere bei der thematischen Analyse von Genre*-Filmen wie romantischen Komödien oder Western sind die darin enthaltenen „binären Codes“ von großem Nutzen, also die gedanklichen Oppositionen, welche die Grundlage ihrer Weltauffassung bilden. Dieses Konzept des Franzosen Claude Lévi-Strauss wird im Kapitel „Genre“ näher erklärt.

Aktivität 1.1

- Informieren Sie sich über das aktuelle Kinoprogramm, z. B. mit Hilfe von Vorankündigungen und Rezensionen aus Zeitungen und dem Internet. Stellen Sie dann fest, welche Themen die Filme behandeln und ob es Themen gibt, die besonders oft vorkommen.
- Stellen Sie eine Liste mit Ihren zehn Lieblingsfilmen zusammen. Untersuchen Sie auch diese im Hinblick auf ihre Themen.
- Sehen Sie sich aktuelle Trailer im Internet an. Überprüfen Sie, wie darin auf Themen aufmerksam gemacht wird.

AKTIVITÄT

1.5 EIPHANIEN

Die bislang aufgezeigten Methoden lassen die Themenanalyse wie eine rein intellektuelle Beschäftigung erscheinen. Die Emotionen, mit denen man auf ein Kino-Erlebnis reagiert, nimmt man dabei unter Verschluss. Allerdings bieten uns auch unsere Gefühle wichtige Hinweise auf die Leitideen eines Films. Das betrifft zum Beispiel die Art, wie er unsere Sympathien steuert. Wenn wir *Hangover* sehen, müssen wir über die Jungesellen und ihre Exzesse schmunzeln; sie sind peinlich, kein Zweifel, aber das Augenzwinkern des Regisseurs ist nicht zu übersehen. In *Sideways* wirkt das gleiche Verhalten so, als sei es nur aus der Verzweiflung geboren, und wir sind froh, dass wir mit solchen Leuten nichts zu tun haben. So weckt der eine Film in uns Verständnis für eine bestimmte Form von Männlichkeit, während der andere uns dagegen einnimmt. Sympathie und Antipathie geben dem Zuschauer dabei die Richtung vor.

Emotionen als Hinweise auf Themen

Sympathie- und Antipathie

Mittel zur Erzeugung einer „Aura“

Allgemein sind Zuschauer immer dann besonders empfänglich für Themen und Ideen, wenn sie sich in einem Zustand erhöhter Aufmerksamkeit befinden. Ein solcher Zustand wird oft durch emotional aufwühlende Bilder und Einstellungen* hervorgerufen, die gleichzeitig filmisch herausragen. Sie müssen punktuell und gezielt verwendet sein, um ihre Wirkung zu entfalten; es handelt sich um intensive Phasen, die von weniger intensiven umgeben sind. Meistens gehen sie mit einem Wendepunkt in der Handlung einher. Bei einem Dauerfeuerwerk an beeindruckenden Effekten, wie es *William Shakespeares Romeo & Julia* oder *Anna Karenina* bieten, wartet man vergebens auf solche Momente, die man als „magisch“ oder „hypnotisch“ bezeichnen könnte. Wo es sie aber gibt, kommt es zu einer thematischen Verdichtung, und oft haben wir gerade dann den Eindruck, an einem entscheidenden Punkt angekommen zu sein. Diese Aura kann sich unter anderem einstellen bei einem der folgenden Mittel oder einer Kombination davon:

„Magische“, „hypnotische“ Momente

- langen Kamerafahrten*
- Kameraschwenks
- Parallelmontagen*

Fragen für einen ersten Zugang

- Gibt der Titel Hinweise auf die Thematik des Films?
- Bieten der Vorspann und die erste Szene* Anhaltspunkte im Hinblick auf Themen?
- Ist das thematische Spektrum schmal oder umfangreich?
- Welche Themen werden besonders intensiv behandelt? Welche sind ihnen untergeordnet?
- Wie sind die Themen miteinander verknüpft?
- Gibt es Bilder oder Szenen, die filmisch deutlich herausragen? Welche Hinweise auf Themen und Ideen bieten diese „magischen Momente“?
- Findet man Antworten, wenn man die vier Grundfragen der Philosophie anwendet?
- Gibt es ethische Konflikte und Dilemmata? Wie lauten sie?
- Bevorzugt der Film das Prinzip Eindeutigkeit oder herrscht Ambiguität vor?

2. ERZÄHLUNG

2.1 STORY UND PLOT

Wie erzählen Filme?

Dieses Kapitel befasst sich weniger damit, was Filme uns erzählen, sondern wie sie es tun. Dabei unterscheiden sich filmische Erzählungen im Grundsatz nicht von anderen. Sie folgen einem menschlichen Grundbedürfnis, das darin besteht, vermittelt Geschichten Orientierung in der Welt zu schaffen. Das Denken verläuft offenbar in starkem Maß in narrativen Bahnen und stellt dabei komplexe Bedeutungszusammenhänge her. Das Bedürfnis zu erzählen bedient sich sowohl fiktionaler Formen wie Novelle oder Spielfilm wie auch nicht-fiktionaler (Zeitungsreportage, Dokumentarfilm usw). Narrative Strukturen sind stark verbreitet, etwa in der Werbung oder in Computerspielen. Auch im Alltag wird ständig erzählt, schon allein beim Klatsch und Tratsch im Internet-Chat, und jeder hat seine eigenen Anekdoten und Berichte zur Hand, um zu beweisen, wie sich eins zum anderen fügte, damals, als er seine Frau kennenlernte oder auch nur ein wichtiges Tennis-Match gewann.

Erzählen als menschliches Grundbedürfnis

Bodo Kirchhoffs Bild für die Tätigkeit des Erzählens

Ein treffendes Bild für die Tätigkeit des Erzählens findet sich in Bodo Kirchhoffs Roman *Wo das Meer beginnt* (Frankfurt am Main: FVA, 2004, S. 24):

„Wer etwas erzählen will, muß einen Berg versetzen. Erst trägt man ihn nach und nach ab und lernt dabei alles kennen, was später in der Geschichte vorkommen soll, dann richtet man ihn unter noch ungleich größerer Mühe anstelle der Wirklichkeit wieder auf. Und das nicht in der Reihenfolge, in der man ihn abgetragen hat, da hätte man sich die Plackerei sparen können, sondern nach den Gesetzen der Schönheit.“

Man kann diesen metaphorischen Berg in seiner Ursprungsform als die Menge von Handlungen und Ereignissen verstehen, die einem Erzähler als Grundlage dienen. Eine richtige Erzählung wird daraus erst, wenn er die Handlungen und Ereignisse ordnet und bewertet, wenn er eine Auswahl daraus trifft und das für wichtig genug Empfundene seiner Sicht der Dinge entsprechend zu einem neuen Berg wieder zusammenfügt. Dabei ist es wohl gerechtfertigt, das Wort „Schönheit“ in Kirchhoffs Text mit „Wahrheit“ gleichzusetzen. Denn darum geht es beim Erzählen: In der Fülle des Geschehenen ein Muster zu erkennen, ihr einen Sinn zu entlocken, den man dann auch als „schön“ empfinden kann.

Story und Plot

In der Erzählforschung (Narratologie) würde man den unveränderten Berg als Story* bezeichnen, den neu aufgerichteten hingegen als Plot*. Eine Story umfasst in chronologischer Abfolge alles, was in einem bestimmten Zeitraum geschieht, einschließlich der Anteile, die man im Normalfall für unwichtig halten wird (z. B. dass sich jemand jeden Tag die Zähne putzt). Schwerpunkte sind in der Story noch nicht erkennbar. Der Plot besteht hingegen nur aus dem, was tatsächlich erzählt wird, und das ist notge-

2.4 WER ERZÄHLT?

Damit beim Spielfilm aus einer Story ein Plot* wird und vieles mehr, benötigt man noch eine Instanz oder Stimme (wie den Erzähler im Roman), die den Informationsfluss lenkt und das Verhältnis zwischen der fiktiven Welt und ihren Figuren einerseits und dem Zuschauer andererseits gestaltet. Diese Instanz darf nicht mit dem Regisseur und den anderen an der Produktion Beteiligten verwechselt werden, sie ist Teil der Fiktion. Der Erzähler ist ein Stellvertreter, an den die realen Autoren eine Aufgabe delegiert haben. Sie geben ihm Eigenschaften und bestimmen, wie weitreichend sein Einblick in die Figuren und ihre Welt ist; anschließend lassen sie ihn seine Arbeit verrichten.

Erzähl-
instanz*

Dabei ist sich das Publikum oft gar nicht bewusst, dass es einen Erzähler gibt. In der Mehrzahl der Fälle ist er nicht als Person zu erkennen und tritt weitgehend oder völlig hinter das Erzählte zurück, obwohl im Prinzip jedes filmische Mittel dazu beiträgt, das Geschehen aus Sicht des Erzählers zu bewerten oder zu deuten. Er ist parteilich, wenn er Figuren als sympathisch und andere als unsympathisch erscheinen lässt. Auch bei Akzentuierungen etwa durch Zeitraffung und Zeitlupe, extreme Blickwinkel wie Froschperspektive oder Schrägsicht sowie auffällige musikalische Leitmotive* nimmt der Erzähler immer einen Standpunkt ein und fällt ein Urteil über das, was auf der Leinwand zu sehen ist. Er macht damit freilich eher indirekt auf sein Vorhandensein aufmerksam. Im *Mainstream-Film** wird die Frage, wer erzählt, sogar regelrecht verschleiert. Die Fiktionalität eines Films, die Tatsache, dass etwas Erdachtes erzählt wird, soll darin möglichst vollständig aus dem Bewusstsein des Zuschauers getilgt werden. Man soll sich in jedem Moment der Vorstellung hingeben können, mitten in dem Geschehen zu stehen. Eine Figurenperspektive wird dabei möglichst früh eingenommen und durchgehalten, damit dem Zuschauer klar ist, „wessen“ Geschichte er verfolgt. Dies befriedigt das Bedürfnis des Publikums nach Geschlossenheit* und entlastet es von eigener Aktivität bei der Filmrezeption.

Unsichtbarer
Erzähler

Aktivität 2.2

AKTIVITÄT

- Denken Sie an die Filme zurück, die Sie in letzter Zeit gesehen haben, und überlegen Sie, welche davon eine erkennbare Erzählerpräsenz aufweisen. Stellen Sie anschließend fest, wodurch Ihnen jeweils bewusst geworden ist, dass es einen Erzähler gibt.
- Vergleichen Sie die Erzähler: Welche Eigenschaften haben sie? Welche Motivation treibt sie an?

Bei Filmen, die *multiperspektivisch** oder *unzuverlässig** erzählt sind (► *Unzuverlässiges Erzählen: Info S. 33*), kann der Zuschauer sich nicht so ungestört der „filmischen Hypnose“ hingeben, auch nicht bei solchen, in denen der Wirklichkeitsstatus der Ereignisse unsicher ist, weil zum Beispiel in der Schwebelage gehalten wird, ob es sich um Traum oder Realität handelt. In solchen Fällen tritt die Erzählebene stärker in den

Erschwerte
Rezeption

Fragen für einen ersten Zugang

- Gibt es eine geschlossene*, sich nahtlos entfaltende Handlung mit einem Haupterzählstrang und einem Protagonisten?
- Wenn ja: Worin besteht das Problem des Protagonisten? Hat er eine Back-storywound*?
- Worin unterscheidet sich die Situation des Helden am Anfang von der am Ende? In welcher Weise hat er sich verändert?
- Falls der Film eher netzwerkartig oder multiperspektivisch* erzählt ist: Was verbindet die verschiedenen Erzählstränge und Perspektiven?
- Ist erkennbar, wer die filmische Geschichte erzählt, oder tritt die erzählende Instanz* vollkommen in den Hintergrund?
- Falls der Erzähler erkennbar ist: Ist er Teil der filmischen Wirklichkeit oder steht er außerhalb?
- Ist ein Interesse erkennbar, aus dem heraus der Erzähler die Geschichte vorbringt?
- In welchem Verhältnis stehen objektive* und subjektive Perspektiven? Wird der Zuschauer eher zum neutralen Beobachter gemacht oder weitgehend in die Sichtweise von Figuren verwickelt?
- Finden sich Beispiele für Ironie? Falls ja: Welche Wirkung übt sie auf den Zuschauer aus?

3. MONTAGE

3.1 GRUNDLAGEN

Die Entdeckung des Schnitts

Die ersten Kinovorführungen waren eigentlich nichts anderes als abgefilmte Straßen- oder Bühnenszenen, ungeschnitten und mit unbeweglicher Kamera, immer in der Totalen. Für die Zuschauer war das eine technologische Sensation, sie konnten erstmals Vorgänge sehen, die in der Vergangenheit stattgefunden hatten. Mit Filmen im heutigen Sinn hatte es aber noch nichts zu tun. Schon früh entdeckte man dann, dass es einen reizvollen Effekt ergab, wenn man die Kamera einmal anhielt und erst nach einer kurzen Unterbrechung dieselbe Straße oder Bühne weiter aufnahm. In der so entstandenen zeitlichen Lücke hatte sich die Welt weiterbewegt, und den Zuschauern wurde ein plötzlicher, irritierender Kontrast geboten. Noch ohne Schnitt*, nur durch einen simplen Trick wurden so erstmals unterschiedliche Einstellungen* zusammengefügt. Dies war die Keimzelle, aus der sich das Prinzip der Montage entwickeln sollte und damit der Film als eigenständige Kunstform. Die nächste Stufe wurde genommen, als um 1910 Filmemacher auf die Idee kamen, Einstellungen in kleineren Größen zwischen die Bilder der Totalen einzufügen. Mit Nah- und Großaufnahmen konnten nun die Schauspieler dem Publikum nähergerückt werden, die emotionale Wirkung ließ sich so besser steuern. Erst jetzt hatte sich der Film damit vom Theater emanzipiert. Schon 1916 verwob dann der amerikanische Regisseur D. W. Griffith in *Intolerance* Episoden, die an vier verschiedenen Orten und in jeweils anderen historischen Epochen spielen, indem er zwischen ihnen hin- und herschnitt. Die Montage war damit endgültig zu einem Instrument mit komplexen Möglichkeiten geworden, sie ist bis heute die für den Film spezifische Art des Umgangs mit Raum, Zeit und Wirklichkeit geblieben.

Die Entdeckung der Montage

Anordnung der Elemente

Ganz allgemein bezeichnet Montage den Prozess der Anordnung und Zusammenfügung von Einzelteilen zu einem Ganzen. Es gibt sie auch in der Literatur und in der bildenden Kunst, aber nirgendwo hat sie eine solche Bedeutung erlangt wie im Film. Montage ist ein schöpferischer Vorgang und deshalb nicht mit dem Filmschnitt gleichzusetzen. Der Schnitt* ist nur die handwerklich-technische Grundlage für die Umsetzung der Montage am Computer. Man nimmt diese vor, wenn die Dreharbeiten für einen Film beendet sind und die Nachbearbeitung (Postproduktion*) beginnt. Bei manchen Produktionen stehen dafür fünfzig oder sechzig Stunden verwendbares Bildmaterial zur Verfügung, also ein Vielfaches dessen, was später im fertigen Film zu sehen sein wird. Deshalb besteht der erste Schritt bei der Montage in der Sichtung und Reduktion des Vorhandenen; aus dem Material werden Komponenten ausgewählt, in kleinere Einheiten zerlegt und für die Weiterverarbeitung vorbereitet. Diese werden danach so zusammengesetzt, dass der Film am Ende den Vorstellungen des Regisseurs möglichst nahekommt.

Master Shot

INFO

Grundlage für die Montage einer Szene* ist häufig eine längere, ohne Unterbrechung in der Totalen oder Halbtotalen gedrehte Einstellung*, in der man die handelnden Figuren oder Dialogpartner sowie ihre Umgebung in vollem Umfang sehen kann. Dieser „Master Shot“ gewährleistet die Orientierung der Zuschauer im Raum. Zusätzlich werden Over-the-Shoulder-Shots* und Aufnahmen von Teilansichten der Körper und Gesichter gemacht, üblicherweise in wiederholten „Takes“, aus denen im Schneiderraum die am besten geeigneten ausgesucht werden. Der Master Shot liefert dann die Grundlage für die Szene. Aus ihm werden Teile herausgeschnitten und durch die Aufnahmen der Gesichter usw. ersetzt. Wie oft und an welchen Stellen Einstellungen eingefügt werden, wie lang sie sind, welcher Gesprächsteilnehmer häufiger zu sehen ist usw.: Dies sind Überlegungen, welche nun bei der Montage getroffen werden müssen.

3.3 INTELLEKTUELLE MONTAGE

Das große Zeitalter der Montage waren die zwanziger Jahre des 20. Jahrhunderts. In Grundzügen entstand der unsichtbare oder klassische Schnitt* und parallel dazu eine zweite Hauptform der Montage, für die seither schon einige Begriffe in Gebrauch waren: Man bezeichnet sie wahlweise als intellektuelle, künstlerische oder assoziative Montage, ursprünglich auch als Montage der Attraktionen. Ihre Entstehung ist hauptsächlich mit der russischen Avantgarde der zwanziger Jahre verbunden (siehe Info), insbesondere mit dem Regisseur Sergei Eisenstein (*Panzerkreuzer Potemkin*, ► Abb. 6, S. III). Die intellektuelle Montage möchte nicht unauffällig im Hintergrund bleiben, sondern auf sich selbst aufmerksam machen. Es geht nicht darum, einen ungestörten Fluss von Bildern zu erzeugen, vielmehr sollen Brüche inszeniert und der Zuschauer aktiviert werden.

Die 1920er-Jahre

Russische Avantgarde

INFO

Avantgarde ist ein Begriff für revolutionäre künstlerische Bewegungen, die ihrer Zeit weit vorausgreifen. Im Bereich des Films dient die Bezeichnung für Werke, die oft experimentellen Charakter haben und sich mit einem hohen künstlerischen Anspruch eindeutig von der kommerziellen Filmproduktion abgrenzen. So geht es auch der russischen Filmavantgarde der zwanziger Jahre darum, die Möglichkeiten des neuen Mediums auszuloten. Das Wesen des Films wird vor allem in der Montage gesehen, nicht im Erzählen von Geschichten. Als die wesentlichen Vertreter gelten Sergei M. Eisenstein (1898–1948) und Lew Kuleschow (1899–1970). Die russische Avantgarde stand unter dem politischen Einfluss der kommunistischen Partei, die den Film als Mittel zur Beeinflussung der Massen in der Sowjetunion nutzte.

3. Montage

3.5 Fallbeispiel: Der Trailer zu *Der Geschmack von Rost und Knochen*

Akt	Einstellungen: Film/Text	Länge	Inhalt	Stimmung	Montage
I	11/5	00:00– 00:43	Urzustand	Harmonie; frohe Erwartung	<ul style="list-style-type: none"> – ruhiger, sich erst langsam steigender Rhythmus – lange erste Einstellung* (10 Sekunden) – teilweise Zeitlupe – ruhiges Musik-Intro
Wendepunkt: die letzten zwei Einstellungen* von I vermitteln latent Gefahr; findet letzte Bestätigung in der Texteinblendung „auseinanderbrechen“					
II	4/0	00:44– 00:57	Katastrophe	Schock; Leid	<ul style="list-style-type: none"> – kurz und intensiv – unruhige Einstellungen* mit starker Kamerabewegung und geringerer Bildschärfe
Wendepunkt: inszeniert durch Anschwellen der Musik und Einstellung* mit Salto schlagendem Wal					
III	26/10	00:58– 01:50	Neugeburt	Euphorie; Erfüllung	<ul style="list-style-type: none"> – mehrfach Einstellungen* mit Untersicht; lässt die Figuren aktiv wirken, als Herren ihres Schicksals – stärkere Kontraste zwischen den montierten Einstellungen – Gefühl der Leichtigkeit durch mehrere Einstellungen im Gegenlicht oder mit sonnenüberfluteten Oberflächen – Musik bleibt auf lautem, intensiverem Level – Am Ende Beruhigung des Rhythmus; Musik verebbt

Trailer und
Film

Dass der erste Akt des Trailers weitgehend nur von der positiven Seite des Lebens und von einer aufkeimenden Liebe zwischen Ali und Stéphanie handelt, entspricht nicht unbedingt dem Befund in dem Film selbst. Wir sehen die beiden Protagonisten noch getrennt in den einzelnen Einstellungen*. Diese sind aber so montiert, dass ihre Blicke und Körper einander zugewandt sind. Man gewinnt den Eindruck, dass etwas Neues im Begriff ist zu entstehen. Der mittlere Akt mit nur vier Einstellungen hat den plötzlichen Schicksalsschlag zum Gegenstand, der die sonnige Harmonie jäh beendet. Die Orkas sind jetzt nicht mehr die friedfertigen Wesen und Freunde vom Anfang, nun entfalten sie ihre ganze Zerstörungskraft. Die Kürze des Akts macht die Heftigkeit des

Fragen für einen ersten Zugang

- Wie sind Schauplätze, Handlungsstränge und getrennte Zeitabschnitte durch die Montage verknüpft?
- Welche Sequenzen* und Szenen* lassen sich abgrenzen? Wie hängen sie mit dem Aufbau der Handlung zusammen? Wodurch sind die Übergänge markiert?
- Gibt es Beispiele für Simultaneität, z. B. Parallelmontagen*? Welcher Eindruck entsteht dabei?
- Ist der Schnitt* durchgängig „unsichtbar“? Falls nicht: An welchen Stellen wird der Zuschauer auf den Schnitt aufmerksam oder sogar durch die Montage irritiert?
- Welche Einstellungslängen sind charakteristisch für den Film?
- Gibt es bei den Einstellungslängen auffällige Veränderungen im Verlauf des Films? In welchem Zusammenhang stehen sie mit der Entwicklung der Erzählung?
- In welcher Weise sind Bild- und Tonebene miteinander verknüpft? Herrscht dabei reine Kontinuität? Oder gibt es Widersprüche?
- Entstehen durch zwei aufeinanderfolgende Einstellungen* Assoziationen oder Kontraste, die auf eine bestimmte Aussageabsicht hindeuten?

4. KAMERA

4.1 GRUNDLAGEN

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Elementen eines Films, für die der Kameramann bzw. die Kamerafrau zuständig ist. Das umfasst weit mehr und ist vielschichtiger, als man sich das gemeinhin vorstellt. Er/Sie steht bei einer Spielfilmproduktion gewöhnlich einem ganzen Aufnahmeteam vor, ist zuständig für die Auswahl und Bedienung der Kameras, Filter, Scheinwerfer usw. und hat insgesamt einen großen Anteil an der technischen Herstellung von Filmen von der Planungsphase über die Dreharbeiten bis zur Postproduktion*. Darüber hinaus aber sind Kameraleute meistens neben dem Regisseur die entscheidende kreative Kraft bei der visuellen Gestaltung eines Films. Wesentliche Teile der „Mise en scène“* (s. Info S. 58) fallen damit in ihren Verantwortungsbereich. Zutreffender wäre deshalb auch in Deutschland die amerikanische Berufsbezeichnung Cinematographer, die sich in der Öffentlichkeit aber bislang nicht durchgesetzt hat.

Kameramänner (und -frauen)

„Cinematographer“

Einige Kameraleute haben es zu beträchtlicher Berühmtheit gebracht wie Michael Ballhaus (*Departed – Unter Feinden*), Roger Deakins (*The Big Lebowski, Skyfall*) und Sven Nykvist (*Fanny und Alexander*). Es zeichnet sie aus, dass sie einerseits denken wie Fotografen und Maler und jedes einzelne, unbewegte Bild sorgfältig komponieren, dass sie aber andererseits jedes Bild in eine sinnvolle Beziehung zu den Bildern setzen, die sie umgeben. Im Unterschied zur Fotografie, die einzelne Momente fixiert, ist ein Film in Bewegung und dauerndem Fluss.

Zu den Aufgaben der Kameraleute gehören

Aufgaben der Kameraleute

- die Festlegung eines Bildausschnitts und seiner Ränder,
- die Verwendung der Techniken perspektivischer Darstellung, um den Eindruck räumlicher Tiefe auf der flachen Leinwand zu erzeugen,
- die Bestimmung des Blickwinkels, aus dem der Zuschauer die Handlung verfolgt (► vgl. Kap. 2),
- die Anordnung von Figuren und Gegenständen im Bild,
- die Nutzung von Licht und Farbe, um Stimmungen hervorzurufen.

Besonders die Verfügungsgewalt über den Bildausschnitt erklärt, weshalb Kameraleuten eine vorrangige Stellung zugesprochen wird. Sie bestimmen letztlich, welcher Teil der Wirklichkeit zu sehen ist und welcher nicht. Die Bildränder stecken einen Rahmen („Frame“*) ab, der den „On-Screen-Raum“ und den „Off-Screen-Raum“ voneinander trennt. Beim Vorgang der Bildbegrenzung, den man auch als „Kadrierung“* bezeichnet, wird entschieden, was für den Zuschauer wichtig ist, auch indem man es im Zentrum oder dessen Nähe platziert. Mit der Wirklichkeit jenseits des Rahmens steht er

Bildausschnitt

Die weite Verbreitung der geschlossenen Form war ursprünglich auch eine Folge beschränkter technischer Möglichkeiten in der Filmproduktion in Zeiten, als fast ausschließlich im Studio gedreht werden konnte. Kameratechnik, Beleuchtung usw. waren noch sehr statisch; jenseits des Bildrahmens standen unter Umständen schon die Scheinwerfer. Seither hat eine enorme Ausweitung der Möglichkeiten des Films stattgefunden, gleichzeitig haben sich das Leben und die Geschwindigkeit der medialen Bilder enorm beschleunigt. Deshalb besteht in heutigen Mainstream-Filmen* zwar immer noch das Bemühen, den Zuschauer nicht von den Bildern auf der Leinwand abzulenken, man findet aber eine geschlossene Bildgestaltung in Reinkultur dort nicht mehr vor, weil sie dem Zuschauer geduldiges Sehen abverlangt. So verhindern in vielen Fällen schnelle Schnitte* und Kamerafahrten* die nötige Muße zum Betrachten der Bilder.

4.2 EINSTELLUNGSGRÖSSEN

In der Filmanalyse geht man üblicherweise von acht Einstellungsgrößen* aus, obwohl es theoretisch unendlich viele Möglichkeiten gibt. Die Reduktion auf eine bestimmte Zahl erleichtert die Verständigung. Als Bezugspunkt bei der Benennung dient die Größe der abgebildeten Figuren und Objekte im Verhältnis zum Bildausschnitt. Die Einstellungsgröße ist verantwortlich für den Eindruck von Nähe bzw. Abstand zwischen Zuschauer und Geschehen.

Acht Standardgrößen

Einstellungsgröße	Beispiel	Beschreibung	Funktion/Wirkung
Weit		Stadtpanorama, Landschaft, Seeschlacht usw., große Distanz; Menschen gar nicht zu sehen oder nur sehr klein	Soll überwältigen, beeindrucken, Atmosphäre schaffen
Total		Der Handlungsort, Menschen in voller Größe	Einführung des Handlungsortes oder Vergegenwärtigung desselben (Establishing Shot* und Re-Establishing Shot); dient der räumlichen Orientierung

5. PRODUKTIONSDESIGN

Aktivität 5.1

AKTIVITÄT

- Wählen Sie einen interessanten Ort aus, der Ihnen vertraut ist – einen Platz, eine Straße, ein Stadtviertel oder eine Landschaft. Beschreiben Sie den Ort (Atmosphäre, Farben, Objekte, Architektur, Menschen usw.).
- Entwickeln Sie ein Exposé zu einem Film, in dem dieser Ort sich als Schauplatz der wichtigsten Szenen* eignet, und begründen Sie Ihre Wahl. Entwerfen Sie Figuren, Konflikte und eine Handlung für den Film.

5.1 GRUNDLAGEN

Das Produktionsdesign* ist der Aspekt der Filmproduktion, der sich mit der Ausgestaltung der gegenständlichen Welt befasst, die auf der Leinwand zu sehen ist, von den Landschaften und Gebäuden angefangen bis hinab zu Form und Farbe eines Brillengestells einer Nebenfigur. Das Design umfasst:

Ausgestaltung der gegenständlichen Welt

- Auswahl und Vorbereitung der Drehorte,
- Entwurf und Herstellung von Kulissen, Bauten, Requisiten und Kostümen,
- Maske und Frisuren,
- Special Effects,
- das Farbkonzept eines Films, sofern es mit der Beschaffenheit von Oberflächen, Stoffen, Materialien usw. zu tun hat.

Produktionsdesigner, die von ihrer Ausbildung her oft Architekten oder Bühnenbildner sind, zeichnen in Zusammenarbeit mit Kamera und Regie dafür verantwortlich, dass der „Look“ und das „Setting“* eines Films zusammenhängend wirken, und sie müssen viele praktische Fragen klären, vor allem im Hinblick auf die Bewegung der Schauspieler im Raum und auf die Beleuchtung: Von wo tritt eine Figur auf? Wohin tritt sie ab? In welche Richtung wird eine Häuserzeile gebaut, um den besten Lichteinfall zu gewährleisten?

Der „Look“ eines Films

Wie bei der Montage musste der Film sich auch beim Produktionsdesign* erst von seinen theaterhaften Anfängen emanzipieren, bevor er eine eigenständige Kunst wurde. Am Anfang des 20. Jahrhunderts dominierten noch bemalte Kulissen und im Hintergrund aufgehängte Prospekte, bevor man darauf kam, dreidimensionale Szenenbilder zu entwickeln, welche mehr und mehr die Illusion eines realen Raums schufen.

Illusion eines realen Raums

Blockbuster

INFO

Ein Film, der mit sehr hohem finanziellen Aufwand produziert wird und mit entsprechenden Gewinnerwartungen versehen ist. Hollywood-Blockbuster wie die *Herr der Ringe*-Trilogie, die *Harry Potter*-Verfilmungen und *King Kong* waren zeitweise für 70 Prozent der Einspielergebnisse auf dem europäischen Kino- markt verantwortlich. Diese werden aber bei einem Blockbuster heutzutage selbst nur noch mit 15 Prozent der Gesamteinnahmen kalkuliert; der Film bildet nur den Mittelpunkt einer umfassenden Marketing-Strategie, die auf Merchandising und den DVD-Verkauf setzt. Blockbuster sind der Inbegriff des Mainstreams*, weil sie nur funktionieren, wenn sie eine breite Masse von Zuschauern in möglichst vielen Ländern der Welt ansprechen. Ihre Dramaturgie ist oft so konzipiert, dass Nachfolgefilme (Sequels) möglich sind.

5.2 AUFGABEN DES DESIGNS

Filmdesign schafft einen Orientierungsrahmen für den Zuschauer

Sorgfältig eingeführte Orte sind eine wichtige Voraussetzung dafür, dass der Zuschauer sich zurechtfinden und das Gesehene verarbeiten kann. Zu einem überzeugenden Handlungshintergrund werden Landschaften, Städte, Häuser und Innenräume erst durch charakteristische Eigenschaften, etwa in Bezug auf ihre Geografie (Vegetation, Klima) und ihr soziales, technologisches und kulturelles Umfeld (Möblierung, Kleidungsstücke, Accessoires, Nahrungsmittel, Fahrzeuge usw.).

Handlungs-
hintergrund

Filmdesign schafft Atmosphäre und Emotionen

Ein Beispiel für einen Film mit einer markanten Atmosphäre, die aus dem Schauplatz erwächst, ist *Willenbrock*. Die verstopften Autobahnen, die kahlen, unbelebten Vorortstraßen, das Nieselwetter im Magdeburg der Nachwende-Zeit sorgen für eine melancholische Stimmung von großer Intensität, die im Gegensatz zu der Zuversicht der Hauptfigur steht und den Zerfall seiner Lebenslügen widerspiegelt. Dass eine triste Stadtlandschaft ganz andere Gefühle hervorrufen kann, zeigt der Film *East is East*, dessen Handlungsort ein slumähnliches Viertel im Manchester der siebziger Jahre ist, in dem Alteingesessene und pakistanische Einwanderer nebeneinander leben. Hier sieht der Zuschauer Menschen, die zusammen Musik machen, belebte Straßen, spielende Kinder. Das Dürftige der Lebensverhältnisse, die Geschmacklosigkeit von Frisuren und Wohnzimmereinrichtungen werden mit groteskem Humor präsentiert. Das Design trägt so dazu bei, dass der Film trotz der heftigen Auseinandersetzungen, welche die Figuren sich liefern, insgesamt einen Eindruck von Vitalität und Aufbruchsstimmung erzeugt.

Beispiel
Willenbrock

Beispiel
East is East

Fragen für einen ersten Zugang

- Wie ist der Schauplatz gestaltet?
- Welche Atmosphäre wird durch den Schauplatz geschaffen?
- Inwiefern beeinflusst der Schauplatz die Handlungen der Protagonisten?
- Welche Elemente des Designs kommen als Leitmotive* wiederholt vor?
- Welche Rückschlüsse auf die Protagonisten lassen Kostüme und Maske zu?
- Welche farblichen Akzente fallen in dem Film auf?
- Welche Funktion haben Farbeffekte für den Handlungsaufbau des Films und die Charakterisierung der Figuren?
- Welche Objekte und Architekturelemente haben in dem Film Symbolcharakter?
- Welche Veränderungen im Bereich des Designs finden im Verlauf des Films statt?
- Welche Funktion haben diese Veränderungen?

6. SCHAUSPIEL

Aktivität 6.1

AKTIVITÄT

- Wählen Sie einen Roman aus, der Ihnen für eine Verfilmung geeignet erscheint. Nehmen Sie ein Casting vor.
- Überlegen Sie, mit welchen bekannten Schauspielern Sie die wichtigsten Rollen besetzen würden.
- Begründen Sie Ihre Wahl, indem Sie jeweils genau die äußere Erscheinung und die Leinwandpersönlichkeit beschreiben.

6.1 EINFÜHLUNG UND VERFREMDUNG

Ein Darsteller im Film hat die Aufgabe, eine von einem Drehbuch vorgegebene Figur zu interpretieren und ihr auf der Leinwand Leben einzuhauchen. Gewöhnlich herrscht die Vorstellung, ein Schauspieler sollte völlig mit seiner Figur verschmelzen. Tatsächlich fordern Regisseure jedoch manchmal das Gegenteil von ihnen; sie sollen dann Distanz zu dem Menschen wahren, den sie präsentieren. Insgesamt bewegen sich die Möglichkeiten des Schauspielers zwischen zwei Polen, von denen man den einen mit „Einfühlung“, den anderen mit „Verfremdung“ bezeichnen kann.

Zwischen
Einfühlung
und Verfrem-
dung

Einfühlung* entspricht der Praxis traditioneller Schauspielkunst im Theater, während Verfremdung von modernen Theatertheoretikern (vor allem von Bertolt Brecht) gefordert wird, die auch den Film beeinflusst haben. Zwischen den beiden Ansätzen bestehen wesentliche Unterschiede:

Einfühlung	Verfremdung
Identifikation des Schauspielers mit der Figur	Analytischer Umgang mit der Figur
Konzentration auf die emotionale Situation der Figur	Konzentration auf die soziale Situation der Figur
Hervorrufen von Gefühlen, die mit denen der Figur übereinstimmen, im Schauspieler und im Zuschauer	Nachdenken über die Figur, kritische Distanz, Bewertung
Psychologie eines einzigartigen Individuums	Die Figur als Typus, als Stellvertreter für etwas Allgemeines
Bemühen um Realitätsnähe	Verdeutlichung des Schauspielcharakters

7. TON

Aktivität 7.1

AKTIVITÄT

- Sehen Sie sich eine Sequenz* vom Anfang eines Films an, den Sie noch nicht kennen. Stellen Sie dabei aber den Ton aus. Sichern Sie das Verständnis der Handlung, indem Sie die Untertitel von der DVD einspielen.
- Überlegen Sie sich ein Konzept für den Ton. Wählen Sie dementsprechend Geräusche und Musik aus.
- Sehen Sie sich anschließend die Sequenz* mit Ton an und vergleichen Sie Ihre Lösungen mit denen des Films.

7.1 GRUNDLAGEN

Der Film ist ein audiovisuelles Medium, er kommuniziert mit einer Kombination sichtbarer und hörbarer Zeichen. Dies war sogar schon vor der Erfindung des Tonfilms der Fall, denn ursprünglich wurden die stummen Leinwandbilder von Musikern im Kinosaal akustisch untermalt. Der Ton ist ein Aspekt des Films, der oft nicht bewusst wahrgenommen wird. Dies liegt zum Teil daran, dass in Filmen, die nach den Gesetzen des Continuity Systems* hergestellt werden, der Ton ähnlich wie der Schnitt* unauffällig bleiben soll (außer in bestimmten Genres* wie dem Musikfilm). Seine grundlegende Funktion besteht zunächst darin, die einzelnen Einstellungen* einer Szene* miteinander zu verbinden, indem Geräusche, Klänge und Sprache über eine Reihe von Schnitten hinweg einheitlich bleiben. Wenn im Film also z. B. von einer Straßenansicht in ein Schaufenster oder ein Gesicht hinübergeschnitten wird, hört der Zuschauer weiterhin den gleichen Verkehrslärm und verliert nicht die Orientierung im Raum.

Audio-visuelles Medium

Erzeugung von Kontinuität

Darüber hinaus ist der Ton ein bedeutungstragendes Element in der filmischen Erzählung und umfasst drei Bereiche:

- Sprache,
- Geräusche,
- Musik.

Beim Ton eines Films ist zunächst die Frage wichtig, aus welcher Quelle er stammt. Dabei ist die Unterscheidung zwischen Diegese* und Extradiegese* nützlich. Die Bestandteile des Tons, die innerhalb der erzählten Wirklichkeit erzeugt werden, sind diegetisch, solche, die außerhalb davon auf der Ebene der erzählenden Instanz* existieren, sind extradiegetisch. Der zweite Fall trifft auf jede Art von Filmmusik zu, die nicht von Musikern innerhalb der Handlung erzeugt wird, und im Bereich der Sprache auf Erzählstimmen (Voice-Over*), welche über die Handlung gelegt sind. Die Unter-

Quelle des Tons

8. GENRE

Aktivität 8.1

AKTIVITÄT

- Informieren Sie sich über einen Zeitraum von mehreren Wochen über Filme, die im Kino und auf DVD neu erscheinen. Als Quelle eignen sich z. B. Fernsehzeitschriften mit ausführlichem Kinoprogramm oder spezielle Filmzeitschriften.
- Stellen Sie fest, welche Genres* aktuell im Kino vertreten sind. Welche finden sich besonders oft? Welche Genres haben eine lange Tradition? Welche sind neueren Ursprungs?
- Beschreiben Sie eines der neueren Genres aufgrund der Merkmale, die sich aus den Besprechungen erschließen lassen. Versuchen Sie, Ursachen für die Entstehung und Popularität des Genres, das Sie beschrieben haben, zu finden.

8.1 GRUNDLAGEN

Wissen über den Film ist bei den meisten Menschen vor allem in Form von Genrekenntnis vorhanden. Der durchschnittliche Zuschauer hat kaum ein Bewusstsein dafür, was die Montage oder die Kameraführung leistet, kann aber ein Roadmovie oder eine Horrorkomödie identifizieren. Fernsehzeitschriften und Kinoprogramme verwenden Genrebezeichnungen wie „Biopic“ und „Melodrama“ zur Etikettierung von Filmen und setzen voraus, dass jedermann versteht, wovon die Rede ist. Mithilfe von Genres werden Filme klassifiziert, so wie es Begriffssysteme zur Einordnung von Autos, Sportarten oder Früchten gibt.

Genre-
kenntnisse

Genres* steuern die Erwartungen, die man an das Kino hat. An ihnen werden persönliche Vorlieben und Abneigungen festgemacht. So lassen sich die Gefühle, die ein Film auslösen wird, mit Hilfe seines Genres recht genau vorhersagen: Komödien machen vergnügt, Horrorfilme erzeugen Angst und Schauern, Melodramen rühren uns zu Tränen, Actionfilme versetzen in aggressive Spannung. Man hat außerdem schon im Voraus eine gute Vorstellung davon, welchen Bezug zur Wirklichkeit ein Film hat. So wird bei einem Schusswechsel in einer Komödie selten jemand ernsthaft verletzt, ganz anders als im Kriminal- oder im Kriegsfilm. Deshalb taucht in Alltagsgesprächen über Filme schnell die Frage nach dem Genre* auf. Oft wird dabei ein neuer Film an bereits bekannten und eventuell für vorbildlich gehaltenen Exemplaren desselben Genres (sogenannten Prototypen) gemessen, oder man grenzt ihn aufgrund bestimmter

Erwartungen
an Genres

Prototypen
eines Genres
als Maßstab

9. REALISMUS

Aktivität 9.1

Überlegen Sie, wann Sie zuletzt einen Film gesehen haben, der Ihnen realistisch vorkam. Stellen Sie fest, woran das gelegen hat: z. B. an den Themen oder an den Figuren, der Handlung, den Schauplätzen, der Kameraarbeit, den Darstellern, der Montage, der Musik usw.

AKTIVITÄT

9.1 WAHRSCHEINLICHKEIT

Sagt jemand, ein Film sei „realistisch“, dann meint er gewöhnlich, dass darin Menschen und Dinge genau und unverfälscht abgebildet sind. Realismus, so die landläufige Überzeugung, stellt Wirklichkeit so dar, wie sie tatsächlich ist. Dass so etwas möglich ist, wird im Alltag selten bezweifelt. Man setzt dabei unbewusst voraus, dass eine allgemeingültige Realität existiert, die ein Betrachter „objektiv“ erfassen und wiedergeben kann. Zumindest der zweite Teil dieser Annahme hat allerdings bei näherer Betrachtung kaum Bestand, so wenig wie das darauf beruhende Realismus-Modell.

Darstellung der Wirklichkeit, „wie sie ist“?

Nehmen wir eine Reihe von Passagieren eines Flugs von Frankfurt nach Paris. Bei ihrer Ankunft werden sie gebeten, möglichst wirklichkeitsgetreu (also „realistisch“) darüber zu berichten. Was sie vorbringen, wird sich in mancherlei Hinsicht ähneln, in wesentlichen Punkten aber unterscheiden. Passagier A wurde durch einige Luftturbulenzen in Atem gehalten; sein empfindlicher Magen und seine Flugangst machten ihm zu schaffen. B hingegen ist ein routinierter Vielflieger, der vollauf damit beschäftigt war, seinen Paris-Führer zu studieren. Über den Flug kann er wenig sagen, er war wie immer. Für C war B im Gegensatz zu A unergiebig; C interessiert sich für Menschen und beobachtet gerne Mitreisende. D wiederum achtet vor allem darauf, ob er für sein Geld eine angemessene Leistung erhält. Er bringt seine Verärgerung über den enttäuschenden Service und die Bordmahlzeit zum Ausdruck. Dieses Beispiel genügt, um zu verdeutlichen, dass wir die Wirklichkeit an sich nicht erfassen. Wir schaffen uns, ohne uns dessen im Normalfall bewusst zu sein, immer nur eine subjektive Vorstellung davon. Anders gesagt: Was wir gewöhnlich als Realität bezeichnen, ist das Produkt unserer persönlichen Wahrnehmung, die geprägt ist durch Herkunft, Fähigkeiten, Interessen, Erinnerungen, Erwartungen, momentane Stimmung usw. Deshalb enthält auch jeder Bericht bloß individuell angeeignete und vermittelte Versionen von Realität. Hätte man im Übrigen in dem erwähnten Flugzeug eine Kamera als Beobachter angebracht, hätte diese ebenfalls nicht die objektive Wirklichkeit des Fluges auch nur annähernd aufzeichnen können. Ihr Blickwinkel wäre begrenzt gewesen, und jemand hätte ihn vorab unter vielen anderen möglichen Perspektiven auswählen müssen.

Vielfalt subjektiver Vorstellungen

10. GLOBALISIERUNG

10.1 FILMINDUSTRIE

Aktivität 10.1

AKTIVITÄT

- Sehen Sie sich das aktuelle Programm der Kinos in Ihrer Region an. Stellen Sie fest, wie viele Produktionen jeweils aus Deutschland, den USA und weiteren Ländern gezeigt werden. Achten Sie auch auf Koproduktionen verschiedener Länder.
- Ermitteln Sie außerdem, welche Produktionen schwerpunktmäßig in großen Kino-Zentren laufen und welche in unabhängigen Programmkinos. Untersuchen Sie auch, wie sich das Verhältnis im Programm großer Festivals wie der Berlinale, der Hofer Filmtage oder des filmfest Braunschweig gestaltet.
- Ermessen Sie anschließend, welche Bedeutung die Programmkinos und Filmfestivals für das internationale Kino haben.

Globalisierung ist eine alltägliche Erfahrung. Schon ein Besuch in der örtlichen Niederlassung einer amerikanischen Kaffeehaus-Kette zeigt uns die vielen Fäden, die uns mit den verschiedensten Regionen der Welt verbinden. Die Bohnen für den italienischen Cappuccino wurden vermutlich auf Sumatra oder in Äthiopien angebaut, die Milch stammt vielleicht von Kühen aus dem Münsterland. Für die Musikberieselung sorgt ein wenig jamaikanischer Reggae oder schwedischer Jazz. Mit unserem koreanischen Smartphone loggen wir uns noch bei Facebook ein und freuen uns über die frisch geposteten Strandfotos eines Freundes, der gerade Urlaub in Australien macht. Wenn wir anschließend noch schnell bei Spiegel-Online hineinsehen, machen wir uns hinterher vielleicht Sorgen über die politische Lage in Nahost, möglicherweise auch über einen Hurrikan, der sich im Golf von Mexiko zusammenbraut. Das gleiche Erlebnis hätte man auch in Buenos Aires, in Manila oder irgendeiner anderen der mehr als 20.000 Starbucks-Filialen in 61 Ländern der Welt haben können.

Globalisierung als alltägliche Erfahrung

Wir sind also ständig, meistens ohne uns dessen noch bewusst sein, in Beziehungen verwickelt und Einflüssen ausgesetzt, die weit über den Platz hinausreichen, an dem sich unser Körper befindet. Globalisierung ist ein Zusammenrücken der Welt, eine Verdichtung von Raum und Zeit, die in uns das Empfinden weckt, dass es nur einen einzigen grenzenlosen Ort gibt, in dem alles mit allem zusammenhängt. Es handelt sich um einen fortschreitenden Prozess mit einer langen Vorgeschichte. Die katholische Kirche ist eine der ersten globalisierten Institutionen gewesen, und die europäische Zivilisation sähe ohne den Einfluss der griechischen Antike vollkommen an-

Verdichtung von Raum und Zeit

10.4 FALLBEISPIEL: JAMES BOND 007 – SKYFALL ALS GLOBALES EREIGNIS

Download unter: <https://www.bange-verlag.de/kostenlose-downloads>.



Fragen für einen ersten Zugang

(Informationsquellen zu den Details von Filmproduktionen findet man leicht im Internet, z. B. unter imdb.de.)

- Wo haben die Firmen, die an der Produktion eines Films beteiligt waren, ihren Sitz? Sind große transnationale Konzerne beteiligt?
- Welche Länder und Regionen wurden als Schauplätze gewählt? Wurde an Originalschauplätzen gedreht? Wenn nein: warum nicht?
- Aus welchen Ländern stammen die an der Produktion eines Films beteiligten Schauspieler, Regisseure, Kameraleute usw.?
- Mit welchen Argumenten und Mitteln wurde ein Film vermarktet? Bei Franchise-Filmen: Worin soll jeweils ihr Neuigkeitswert bestehen?
- Gibt es ein Zusammentreffen unterschiedlicher Kulturen? Welchen Verlauf nimmt der „Cultural Clash“?
- Fühlen sich Figuren als Fremde in einer kulturell anderen Umgebung? Wie gehen sie damit um?
- Werden in einem Film weit auseinanderliegende Schauplätze verwendet? Wie sind sie miteinander verbunden?
- Wie werden Schauplätze präsentiert? Haben sie einen regionaltypischen Charakter?
- Ist die Darstellung von Kulturen und bekannten Schauplätzen nur um den Wiedererkennungswert bemüht? Ist sie also stereotyp oder doch differenziert?
- Spielt das Motiv des Reisens eine Rolle? Wie wird gereist und warum?
- Sind banale und gesichtslose Autobahnen, Bahnhöfe, Flughäfen, Grenzübergangsstellen und andere Nicht-Orte auffällig häufig zu sehen?

- 5x2 (F 2004) 29, 30, 96
- 12 Monkeys (USA 1995) 62
- 25 Stunden (USA 2002) 78, 150
- 28 Weeks Later (UK/SP 2007) 79
- 50/50 Freunde fürs (Über)leben (USA 2011) 50, 119, 120
- 2001: Odyssee im Weltraum (USA/GB 1968) 46, 97
- 2046 (HK/CH/F/IT/D 2004) 58
- A History of Violence (USA/G 2005) 9, 149
- About Schmidt (USA 2002) 75, 76, 97, 138
- Affären à la carte (F 2009) 13, 30
- Alice im Wunderland (USA 2010) 89, 90
- Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt (USA/GB 1979) 97
- All or Nothing (GB 2002) 128
- Alle anderen (D 2009) 155
- American Beauty (USA 1999) 8, 9, 78, 149, 150
- Angèle und Tony (F 2010) 1390
- Angel's Share – Ein Schluck für die Engel (GB/F/B/IT 2012) 98
- Anna Karenina (GB 2012) 15, 145, 146, 150
- Another Year (GB 2010) 37, 127, 128, 129, 142, 150
- Argo (USA 2012) 119
- Asphalt Cowboy (USA 1969) 151
- Außer Atem (F 1960) 48, 68
- Austin Powers (USA/D 1997) 98
- Avatar – Aufbruch nach Pandora (USA/GB 2009) 127, 142, 152, Abb. 20
- Babel (F/USA/M 2006) 30, 138
- Badlands (USA 1973) 79
- Bal – Honig (TY/D/F 2010) 37, 139, 155
- Barbara (D 2012) 21, 50, 110, 142, 149
- Barry Lyndon (GB/USA 1975) 65
- Basic Instinct (USA/F 1992) 66
- Batman (USA/GB 1989 ff.) 111
- Before Midnight (USA 2013) 12, 50
- Before Sunrise (USA/Ö/SW 1995) 12
- Before Sunset (USA 2004) 12
- Beim ersten Mal (USA 2007) 110, 111
- Berlin – Ecke Schönhauser... (DDR 1957) 68
- Berlin Calling (D 2008) 100, 101
- Bettgeflüster (USA 1959) 48, 110
- Bitterer Reis (IT 1949) 122
- Black Swan (USA 2010) 7, 18, 22, 110, 149, Abb. 3
- Blueprint (D 2003) 77
- Bourne-Reihe (USA/D/TZ 2002 ff.) 29, 132
- Boxhagener Platz (D 2010) 29
- Breakfast on Pluto (IR/GB 2005) 151
- Brokeback Mountain (USA/KA 2005) 99
- Broken Flowers (USA/F 2005) 8
- Brügge sehen ...und sterben? (GB/USA 2008) 66
- Caché (F/AU/D/IT/USA 2005) 74, 124, 152
- Capote (USA/Kanada 2005) 25, 32,
- Carlos – Der Schakal (F/D 2010) 151
- Che (F/SP/USA 2008) 151
- Chinatown (USA 1974) 66
- Chocolat... ein kleiner Biss genügt (GB/USA 2000) 18, 22, 90, Abb. 2
- Chronicle – Wozu bist du fähig? (USA 2012) 8, 125
- Citizen Kane (USA 1941) 30, 67
- Cloud Atlas (D/USA/HK/SI 2012) 127

- Cocktail für eine Leiche (USA 1948) 43
- Coffee and Cigarettes (USA/J/IT 2003) 30, 84, 97
- Contact (USA 1997) 9
- Control (GB/USA/AU/J 2007) 121
- Cosmopolis (KA/F/P/IT 2012) 100, 101, 135
- Couscous mit Fisch (F 2007) 30, 136, 137
- Crazy Heart (USA 2009) 155
- Dallas Buyers Club (USA 2013) 6
- Darjeeling Limited (USA 2007) 153
- Das Bourne Ultimatum (USA/D 2007) 43
- Das Fest (DÄ/D/GB 1998) 25, 45, 58, 85, 96, 123
- Das große Fressen (F/IT 1973) 35
- Das Haus am Meer (USA 2001) 75
- Das Mädchen mit dem Perlenohrring (GB/L 2003) 11, 58, 76, Abb. 12
- Das Wunder von Bern (D 2003) 151
- Dead Man (USA/D/J 1995) 84, 92
- Departed – Unter Feinden (USA/HK 2006) 57
- Der Club der toten Dichter (USA 1989) 18, 19, 21, 22, 114, Abb. 1
- Der diskrete Charme der Bourgeoisie (F 1972) 35, 149
- Der einzige Zeuge (USA 1995) 75
- Der eiskalte Engel (F/IT 1967) 97
- Der freie Wille (D 2006) 84
- Der Geschmack von Rost und Knochen (F/B 2012) 6, 16, 49, 52–55, 149, Abb. 7
- Der Ghostwriter (F/D/GB 2010) 16, 49
- Der Gott des Gemetzels (F/D/P/SP 2011) 29, 34, 132, 150
- Der große Diktator (USA 1940) 84
- Der Herr der Ringe-Reihe (NZ/USA 2001 ff.) 73, 120
- Der Junge mit dem Fahrrad (BE/F/IT 2011) 48, 123
- Der kleine Vampir (D/NE/USA 2000) 113
- Der Marathon-Mann (USA 1976) 62
- Der Pate (USA 1972) 150
- Der Pianist (F/PO/D/GB 2002) 151
- Der schmale Grat (USA 1998) 79
- Der schwarze Falke (USA 1956) 110
- Der seltsame Fall des Benjamin Button (USA 2008) 29
- Der Soldat James Ryan (USA 1998) 46
- Der Teufel trägt Prada (USA 2006) 49, 50
- Der Untergang (D/Ö/IT 2004) 84, 118, 120, 127
- Der Untertan (DDR 1951) 151
- Die Bourne Verschwörung (USA/D 2004) 137
- Die Brücke (BRD 1959) 151
- Die Eiserne Lady (GB/F 2011) 11
- Die fabelhafte Welt der Amélie (F/D 2001) 49, 61, 79, 99, 139
- Die Frau des Leuchtturmwärters (F 2004) 139
- Die Nacht der lebenden Toten (USA 1968) 108
- Die Prinzessin von Montpensier (F/D 2010) 11
- Die rote Lola (USA 1950) 33
- Die Thomas Crown Affäre (USA 1999) 48
- Die Truman Show (USA 1998) 33, 124,
- Die üblichen Verdächtigen (USA/D 1995) 33
- Die verlorene Ehre der Katharina Blum (BRD 1975) 138
- Die Vögel (USA 1963) 98

- Dirty Dancing (USA 1987) 96
 Dirty Harry (USA 1971) 88
 Django Unchained (USA 2012) 51, 106, 155,
 Drive (USA 2011) 51
 Earth (IN/Ka 1998) 152
 East is East (GB 1999) 73, 136
 Eat Drink Man Woman (TA/USA 1994) 137
 Effi Briest (D 2009) 151
 Ehemänner (USA 1970) 85
 Ein schlichtes Herz (F 2008) 72, 78
 Eine Familie (DE 2010) 9, 123
 Elizabeth – Das goldene Königreich (GB/F/USA/D 2007) 11
 Erbarmungslos (USA 1992) 110
 Erin Brockovich (USA 2000) 119
 Erinnerungen an die Unterentwicklung (Kuba 1968) 152
 Fahrraddiebe (IT 1948) 122
 Fanny und Alexander (SW/F/D 1982) 57, 77
 Fargo – Blutiger Schnee (USA/GB 1996) 35, 97
 Fellinis Roma (IT/F 1972) 30, 119
 Fight Club (USA 1999) 9, 32, 33, 100, 101, 145, 150
 Finsterworld (D 2013) 6
 Fish Tank (GB/NE 2009) 123, 150
 Fluch der Karibik (USA 2003 ff.) 93
 Fluch der Karibik-Reihe (USA 2003 ff.) 89, 90
 Frantic (USA/F 1988) 99
 Galileo (GB/USA 1975) 84
 Garden State (USA 2004) 20, 21
 Garfield (USA 2004) 7
 Gattaca (USA 1997) 12
 Gegen die Wand (D/TY 2004) 136
 Gesetz der Straße – Brooklyn’s Finest (USA 2009) 30
 Getaway (USA/BU 2013) 48
 Gigante (UR/AR/D/SP/N 2009) 43
 Gladiator (USA/GB 2000) 10
 Gomorrha – Reise in das Reich der Camorra (IT 2008) 123
 Gone Baby Gone (USA 2007) 147
 Gran Torino (USA/D 2008) 7-10, 25, 88, 110, 136, 137, Abb. 23
 Habemus Papam – Ein Papst büxt aus (IT/F 2011) 12
 Halbe Treppe (D 2002) 45, 76, 85, 88, 123
 Halt auf freier Strecke (D/F 2011) 123
 Hangover (USA/D 2009) 7, 10, 15, 142
 Happy-Go-Lucky (GB 2008) 9, 21, 79, 128, 129, Abb. 21
 Harry Potter-Reihe (GB/USA 2001 ff.) 73
 Harry und Sally (USA 1989) 110
 Harus Reise (J 2010) 12, 14, 21, 75, 138, 142
 Hautnah (USA/GB 2004) 88
 Hero (CH/HK 2002) 30
 High Fidelity (GB/USA 2000) 37-40, 153, Abb. 4
 High Heels (SP/F 1991) 151
 High Hopes (GB 1988) 127
 His Girl Friday – Sein Mädchen für besondere Fälle (USA 1940) 111
 Homo faber (F/D/FR/GB 1991) 33
 Im Namen des Vaters (IR/GB/USA 1993) 109, 151
 Im Tal von Elah (USA 2007) 8, 10
 Im Westen nichts Neues (USA 1930) 151

- Inception (USA/GB 2010) 9, 36
- Inglourious Basterds (USA/D 2009) 106, 155
- Interview mit einem Vampir (USA 1994) 113
- Into the Wild (USA 2007) 20, 75
- Intolerance (USA 1916) 42
- Invasion vom Mars (USA 1953) 108
- Iron Man 3 (USA/CH 2013) 50
- James Bond 007 – Ein Quantum Trost (GB/USA 2008) 44, 145, 146
- James Bond 007 – Skyfall (GB/USA 2012) 51, 57, 79, 141, 142, 155
- Juno (USA 2007) 14, 16, 35, 74, 138, 151
- Kap der Angst (USA 1991) 76
- Kick It Like Beckham (GB/D/USA 2002) 44
- Kill Bill Vol 1 (USA 2003) 106, 153
- Kill Bill Vol 2 (USA 2004) 106, 153
- King Kong (NZ/USA 2005) 73
- Kleine wahre Lügen (F 2010) 30
- Klute (USA 1971) 46
- Krieg der Sterne (USA 1977) 25, 114
- Krieg der Welten (USA 2005) 108
- Kurz und schmerzlos (D 2008) 140
- L. A. Crash (USA/D 2004) 30, 136
- La Strada - Das Lied der Straße (IT 1954) 119
- Leoparden küsst man nicht (USA 1938) 110
- Liebe (F/D/Ö 2012) 123
- Life Is Sweet (GB 1990) 127, 128, 151, Abb. 22
- Lincoln (USA 2012) 65, 145, 146, 151, 152, Abb. 9
- Little Miss Sunshine (USA 2006) 13, 20, 22, 78
- Local Hero (GB 1983) 37, 75, 138
- Lone Ranger (USA 2013) 89
- Lost in Translation – Zwischen den Welten (USA/J 2003) 58, 136, 137
- Mammut (SW/DE/D 2009) 138
- Man of Steel (USA/KA/GB 2013) 50
- Manhattan (USA 1979) 68
- Maria voll der Gnade (KO/USA/EC 2004) 35
- Marie Antoinette (USA/F/J 2006) 10, 11
- Martha Marcy May Marlene (USA 2011) 22
- Mathilde – eine große Liebe (F/USA 2004) 48, 49, 72, 79
- Matrix (USA 1999) 9, 124, 152, 153
- Mein Leben in Rosarot (BE/F/GB 1997) 151
- Mel Brooks Spaceballs (USA 1987) 114
- Memento (USA 2000) 29
- Men in Black 3 (USA/VAE 2012) 127
- Michael Collins (GB/IR/USA 1996) 11
- Midnight in Paris (SP/USA 2011) 139, 153
- Million Dollar Baby (USA 2004) 33, 88, 110
- Mission: Impossible – Phantom Protokoll (USA/VAE/TZ 2011) 127
- Mississippi Burning (USA 1988) 13
- Mit aller Macht (F/GB/D/USA/J 1998) 86
- Molière (F/IT 1978) 65
- My Blueberry Nights (HK/CH/F 2007) 155
- Mystic River (USA/AU 2003) 88
- Nach der Hochzeit (Da/Sw/UK/Nor 2006) 9
- Nader und Simin – eine Trennung (Iran 2011) 11, 142
- Night on Earth (F/GB/D/USA/J 1991) 30, 97

- Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (D 1922) 103, 112
- Notting Hill (GB/USA 1999) 46, 79
- Oh Boy (D 2012) 6, 50, 67-69, 110, Abb. 10 + 11
- Ohne Limit (USA 2011) 22, 125
- One Hour Photo (USA 2002) 33, 78, 138
- Pans Labyrinth (SP/ME/USA 2006) 119
- Panzerkreuzer Potemkin (SU 1925) 47, 50, 103, Abb. 6
- Paranoid Park (F/USA 2007) 9, 17, 18, 33, 48, Abb. 5
- Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten (USA 2011) 127
- Pleasantville – Zu schön, um wahr zu sein (USA 1998) 152
- Pretty Woman (USA 1990) 25, 87, 88
- Prince of Persia – Der Sand der Zeit (USA 2010) 127
- Public Enemies (USA 2009) 93
- Pulp Fiction (USA 1994) 35, 84, 97
- Quellen des Lebens (D 2013) 151
- Rachels Hochzeit (USA 2008) 51, 123, 137
- Rambo (USA 1982 ff.) 110
- Rashomon (J 1950) 30
- Red River (USA 1948) 110
- Rocky (USA 1976) 110
- Rosenstraße (D/NE 2003) 77
- Rush Hour (USA 1998) 107
- Russian Ark (R/D/J/K/A/F/DE 2002) 125
- Sabrina (D/USA 1995) 87
- Saturday Night Fever (USA 1977) 96
- Schmetterling und Taucherglocke (F/USA 2007) 9, 36, 49
- Seabiscuit (USA 2003) 32
- Shame (GB 2011) 149
- Shang-High Noon (USA/HK 2000) 107
- Shutter Island (USA 2010) 9, 36, 145, 146
- Sideways (USA 2004) 10, 15
- Sieben (USA 1995) 98
- Sin City (USA 2005) 66
- Sleepy Hollow (USA/D 1999) 93
- Slumdog Millionaire (GB 2008) 29, 118, 133, 134
- So ist Paris (F 2008) 30, 34, 35, 46, 139, Abb. 24
- Soul Kitchen (D 2009) 140
- Spider (KA/USA 2002) 33, 36
- Stoker - Die Unschuld endet (GB/USA 2013) 78, 153
- Sweeney Todd – Der teuflische Barbier aus der Fleet Street (USA/GB 2007) 93
- Syriana (USA 2005) 135
- Take Shelter (USA 2011) 9
- Tango-Fieber (GB/F/AR/D/NE 1997) 96
- Tarantula (USA 1955) 108
- Taxi Driver (USA 1976) 78
- Terminator (GB/USA 1984 ff.) 111
- The American (USA 2010) 121
- The Big Easy – Der große Leichtsinn (USA 1986) 35
- The Big Lebowski (USA/GB 1998) 32, 57
- The Canyons (USA 2013) 79-81
- The Dark Knight Rises (USA/GB 2012) 120
- The Fast and the Furious (USA/D 2001 ff.) 51
- The Fighter (USA 2010) 110
- The Good German (USA 2006) 121
- The Ides of March (USA 2011) 13, 14, 22
- The King's Speech (GB/USA/AU 2010) 26-28

- The Queen (GB/USA/F/IT 2006) 16-18, 75, 151
- The Sixth Sense (USA 1999) 33
- The Social Network (USA 2010) 16, 20, 34, 35, 49, 100-103, 125, 135, Abb. 14
- The Tree of Life (USA 2011) 8, 127
- The Wind That Shakes the Barley (IR/GB/D/IT/SP/F/B/SW 2006) 11
- The Wrestler (USA/F 2008) 7, 155
- Tin Men – Zwei haarsträubende Rivalen (USA 1987) 97
- Titanic (USA 1997) 25, 72, 93, 124, 127
- To Rome With Love (USA/IT/SP 2012) 139
- Traffic (USA/D 2000) 123
- Transformers (USA 2007) 152
- Transformers 3 (USA 2011) 127
- Trishna (GB 2011) 152
- Tron Legacy (USA 2010) 100
- True Grit – Vergeltung (USA 2010) 110
- True Lies – Wahre Lügen (USA 1994) 33, 124
- Twilight-Reihe (USA 2008-2012) 112-116, Abb. 18
- Über uns das All (D 2011) 33
- Und täglich grüßt das Murmeltier (USA 1993) 9
- Up In the Air (USA 2009) 16, 20, 22, 75, 138, 139
- Valerie (D 2006) 138
- Vera Drake (GB/F 2004) 127
- Vergiss mein nicht! (D 2012) 29
- Vertigo – Aus dem Reich der Toten (USA 1958) 9, 49, 64, 75, 77, 149
- Vicky Cristina Barcelona (SP/USA 2008) 18, 139
- Vincent will Meer (D 2010) 16
- Vom Winde verweht (USA 1939) 72
- Waati (F/Mali/Burkina Faso 1995) 152
- Wall Street (USA 1987) 78
- Was vom Tage übrig blieb (GB/USA 1993) 152
- Welcome (F 2009) 138
- Wenn Träume fliegen lernen (USA/GB 2004) 18, 91, 93
- Wer früher stirbt, ist länger tot (D 2006) 139
- Wer ist Hanna? (USA/GB/D 2011) 100-103, Abb. 16
- Whale Rider (NZ/D 2002) 76
- Wie ein wilder Stier (USA 1980) 110
- Wie zwischen Himmel und Erde (D/SW 2012) 120
- Wilde Erdbeeren (SW 1957) 36, 149
- Willenbrock (D 2005) 73
- William Shakespeares Romeo & Julia (USA 1996) 96
- Willkommen bei den Sch'tis (F 2008) 139
- Winter's Bone (USA 2010) 14, 21, 149
- Wolverine (USA/GB 2013) 50
- Yella (D 2007) 138
- Young Adult (USA 2011) 21
- Zabriskie Point (USA 1970) 32, 37
- Zeit der Unschuld (USA 1993) 77, 150
- Zeiten des Aufruhrs (USA/GB 2008) 150
- Zero Dark Thirty (USA 2012) 151
- Ziemlich beste Freunde (F 2011) 154
- Zombie – Dawn of the Dead (IT/USA 1978) 108



Abb. 1: *Der Club der toten Dichter* – Feier des romantischen Individualismus (Robin Williams, wird getragen)



Abb. 2: *Chocolat* – die Sehnsucht nach einem charismatischen Lehrmeister (Johnny Depp)