



<b>7 Ton</b> .....	<b>76</b>
7.1 Sprache .....	78
7.2 Geräusche und Soundeffekte .....	79
7.3 Musik .....	80
<b>FilmOTOS</b> .....	<b>I-XII</b>
7.4 Filmbeispiel: Die Truman Show .....	81
<b>8 Genre</b> .....	<b>85</b>
8.1 Genres im Wandel .....	86
8.2 Die soziale Funktion von Genres .....	87
8.3 Genres als moderne Mythen .....	89
8.4 Anspruch und Trivialität .....	90
8.5 Filmbeispiel: Brokeback Mountain .....	91
<b>9 Realität und Illusion</b> .....	<b>98</b>
9.1 Der Realitätseffekt .....	99
9.2 Alternativen zum Illusionskino .....	102
9.2.1 Unzuverlässiges Erzählen .....	102
Filmbeispiel: Caché .....	104
9.2.2 Polyperspektivisches Erzählen .....	105
Filmbeispiel: L. A. Crash .....	107
9.2.3 Realismus .....	107
Filmbeispiel: Das Fest .....	109
<b>10 Analyse unter Einbeziehung der Entstehungsbedingungen von Film (Kontexte)</b> .....	<b>113</b>
10.1 Produktionsbezogene Ansätze .....	113
10.2 Soziohistorische Ansätze .....	117
10.3 Zuschauerbezogene Ansätze (Rezeption) .....	120
10.4 Intertextualität: Film, Literatur, Musik, Kunst .....	122
10.5 Weitere Ansätze der Filmanalyse .....	124
<b>11 Filmregister</b> .....	<b>131</b>
<b>12 Glossar</b> .....	<b>136</b>
<b>13 Literaturempfehlungen</b> .....	<b>143</b>
<b>Bildquellen</b> .....	<b>144</b>
<b>Schema: Aspekte der Filmanalyse</b> .....	<b>Umschlaginnenseite</b>

**Legende****A** Aktivität**i** Info

\* Begriff im Glossar erläutert

► Querverweis

Fotos zu den ausgewählten Filmen finden Sie ab S. 80

**Vorwort**

Dieses Buch soll eine allgemeine Einführung in die Analyse von Spielfilmen sein. Es hat sein Ziel erreicht, wenn der Leser am Ende nicht nur seine Kenntnisse erweitert hat, sondern auch versteht, weshalb die methodisch bewusste Untersuchung von Filmen nützlich ist. Warum soll man etwas analysieren, das man am liebsten einfach genießen und spontan begreifen möchte? Es ist schließlich auch anstrengend, weil man dabei seine oft sehr passive Rolle als Zuschauer aufgeben und Distanz zum Film herstellen, sich eine Szene eventuell auch fünfmal ansehen muss.

Die wichtigste Antwort darauf lautet, dass Filme eben nicht nur zur Unterhaltung da sind, sondern dass viele ganz wesentlich dabei helfen, die Welt kennenzulernen und zu verstehen. Es gibt allerdings auch Filme, welche das Publikum mit ihrer Bilderflut überwältigen und ihm nicht die Gelegenheit bieten, die eigene Fantasie ins Spiel zu bringen. Beide Varianten machen es sinnvoll, Einblicke in die **handwerklichen und künstlerischen Grundlagen des Mediums** zu erwerben. Man gelangt dadurch über den Zustand hinaus, in dem man an Filme immer oder ausschließlich nur unter dem Gesichtspunkt der Handlung herangeht. Der Genuss ist oft sogar größer, wenn man weiß, wie Filme „gemacht“ sind, und dass kleine Änderungen bei der Montage, der Beleuchtung oder dem Ton erhebliche Konsequenzen für die Wirkung und Aussage haben können. Es kann eben tatsächlich Spaß machen, eine gelungene Szene mehrmals zu betrachten, weil es sehr viel dabei zu entdecken gibt. Nicht zuletzt erleichtert das Verständnis für die Mittel der Filmgestaltung auch Versuche, mit Hilfe von Videokameras und Camcordern eigene kleine Filme zu produzieren. Die Anschaffung der notwendigen Ausstattung, um selbst Szenen zu drehen, das Material zu schneiden usw., ist heutzutage nicht nur für Profis erschwinglich.

Was **Filmanalyse** ist, soll in diesem Buch möglichst anschaulich erläutert werden. Dabei wurde bei der Auswahl der Beispiele ein möglichst breites Spektrum berücksichtigt. Neben **Autorenfilmen** mit hohem Anspruch sind auch populäre **Genrefilme** betroffen. Für die Arbeit mit dem Band ist es sicher nützlich, wenn man einige der ausführlicher behandelten Filme wie *Brokeback Mountain* und *Die fabelhafte Welt der Amélie* kennt. Es geht jedoch nicht um die Untersuchung eines bestimmten Films. Jedes Werk wurde unter den **Analysegesichtspunkten** herangezogen, zu deren Erläuterung es ergiebig schien. Natürlich wird man aber jedem Film nur vollständig gerecht, wenn man ihn in der Zusammenschau aller Aspekte beurteilt.