

kjl & m 10.extra

forschung.schule.bibliothek



Petra Josting / Klaus Maiwald (Hgg.)

Verfilmte Kinderliteratur

Gattungen, Produktion, Distribution, Rezeption
und Modelle für den Deutschunterricht

64

GB
2978
J84
V4

kjl&m 10.extra € 18.80

kopaed

Klaus Maiwald
**Grundlegende filmanalytische
 Begriffe und Kategorien**

Der schulische Umgang mit Literatur soll keine Literaturwissenschaftler heranziehen, er braucht aber philologisch gebildete Lehrer und Lehrerinnen. Ähnlich beim Film: Auch hier geht es nicht um filmanalytische Exerzitien (im Klassenzimmer), wohl aber um die sachanalytische Kompetenz (am Schreibtisch). Für die Unterrichtsvorbereitung handhabbare Einführungen in die Filmanalyse existieren mittlerweile in beträchtlicher Anzahl. Zu nennen wären hier einmal umfassende Standardwerke von James Monaco (2002) und Knut Hickethier (2007). Ausdrücklich als *ratgeber für lehrer* [sic] versteht sich Jens Hildebrand (2006), eher für Schüler gedacht ist das Buch von Peter Beicken (2004). Wer es kompakter braucht, findet entsprechende Kapitel bei Leubner / Saupe (2006, 177-230) oder bei Frederking / Krommer / Maiwald (2008, 173-182) bzw. Zeitschriftenbeiträge von Gast (1996), Rußegger (2003) oder Staiger (2008). Für ganz Eilige gibt es den folgenden Beitrag.

Angelehnt an *Mediendidaktik Deutsch* (Frederking / Krommer / Maiwald 2008) werden im Folgenden drei filmanalytische Hauptkategorien unterschieden: das *Narrative*, das sich mit printmedialen Erzähltexten überschneidet, sowie das *Visuelle* und *Auditive* als genuin filmspezifische Bereiche. Wie im Umgang mit literarischen Texten sind Fachbegriffe und Analyse kein Selbstzweck, sondern gezielt einzusetzende Mittel der Verständigung über inhaltliche und interpretatorische Fragen. Das (im ersten Teil) dargestellte Kompendium dient daher rein der sachanalytischen Grundlegung, es ist *keine* curriculare Systematik und *kein* filmdidaktisches Programm. Hingegen kann ein (im zweiten Teil) entfaltetes *Modell filmischer Codes* auch bereits didaktische Perspektiven eröffnen.

Analytische Hauptkategorien: visuell – auditiv – narrativ

Das Visuelle

Eine Reihe filmanalytischer Kategorien und Begriffe kann dem *Einzelbild* zugeordnet werden.

- *Einstellungsgröße*

Die Einstellungsgröße besagt, wie groß Figuren oder Objekte im Bild zu sehen sind. Sie stellt damit auch Nähe bzw. Entfernung des Zuschauers zum Leinwandgeschehen her. Man unterscheidet im Allgemeinen folgende Größen:

weit	weite Landschaften, Panoramen
Totale	Gesamtüberblick, einzelne Figuren aber erkennbar
Halbtotale	Ganzansicht, Figurenumgebung mit Eigengewicht
halbnah / amerikanisch	Figur bis zum Oberschenkel (bzw. bis zum Colt)
nah	Figur bis zur Brust / zum Bauch
groß	Gesicht der Figur, Objekt bildfüllend
Detail	stark vergrößerter Ausschnitt (z. B. Wimper, Mundwinkel)

• *Perspektive*

Die Perspektive bezeichnet die Sicht des Zuschauers auf das Geschehen. In der *Normalperspektive* sind wir auf Augenhöhe mit den Figuren, die *Froschperspektive* ist hingegen eine Untersicht, die *Vogelperspektive* eine Aufsicht des Geschehens.

• *Farbe, Format, Licht*

Für Einzelbilder relevant sind auch Farbe (oder Schwarzweiß) und Format (z. B. Cinemascope oder 16:9). Licht kann *Vorder-*, *Gegen-* oder *Unterlicht* sein, die Ausleuchtung kann *normal*, *hell (high key)* oder eher *dunkel (low key)* wirken.

• *Bewegungen*

Sie vollziehen sich im Film auf drei Ebenen, nämlich als Bewegung der Figuren und der Objekte, in der Kamerabewegung und als Resultat von Schnitt und Montage. Figuren können sich parallel zur Bildfläche (z. B. von links nach rechts), aber auch parallel zur Blickachse bewegen (auf den Betrachter zu oder vom Betrachter weg).

Besonderes Augenmerk verdienen die *Kamerabewegungen*: Kameras können (horizontal oder vertikal) *schwenken*. Sie können Objektbewegungen parallel zur Bildfläche in einer *Kamerafahrt* begleiten und sich parallel zur Blickachse auf Figuren oder Objekte zu oder von ihnen weg (*pull back*) bewegen (zu weiteren Bewegungen wie Reißschwenks, Rollen, Kranaufnahmen vgl. Hildebrand 2006).

• *Schnitt und Montage*

Schnitt im engeren Sinn bezeichnet die Art des Überganges von einer Einstellung zur nächsten. Als Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

einfacher Schnitt	Der Cut erfolgt ohne Übergang.
Ablende	Das Bild wird allmählich verdunkelt.
Aufblende	Das Bild wird allmählich erhellt.
Überblendung	Das Schlussbild geht ins Anfangsbild der nächsten Einstellung über.
Wischblende	Die alte Einstellung wird von der neuen (z. B. seitwärts) aus dem Bild gewischt.
Iris-Blende	Die alte Einstellung wird kreisförmig aus-, die neue kreisförmig eingeblendet.

Im Gegensatz zum Schnitt betrifft die *Montage* auch bereits die Organisation des Erzählten durch unterschiedliche Zusammenfügungen dergeschnittenen Einstellungen. Die folgenden Beispiele verdeutlichen, dass diese Kategorie des Visuellen auch ins Narrative spielt:

straight cut	Die Einstellungsabfolge orientiert sich an der natürlichen Handlungskontinuität.
jump cut	Eine Bewegung (z. B. ein Sturz) wird nur in Ausschnitten gezeigt.
match cut	Zwei Einstellungen werden durch ein visuelles, akustisches, oder ein Motivelement verbunden. (Das klassische Beispiel hierfür ist der in Stanley Kubricks <i>2001. A Space Odyssey</i> hochgeworfene Knochen, aus dem in der Folgeinstellung ein Raumschiff wird.)
split screen	In einem Mehrfachbild laufen Handlungen parallel.
Rückblende / flashback	Bereits Geschehenes / Gezeigtes wird in den Handlungsgang einmontiert.
Vorausschau	Noch Zukünftiges wird in den Handlungsgang einmontiert.
Zwischentitel	Eine Texttafel wird eingeblendet.

Das Auditive

Grundsätzlich lässt sich Auditives danach unterscheiden, ob es im Bild und Teil der Handlung ist (*on / synchron*) oder ob es von außen dazukommt (*off / asynchron*). Die Tonspur eines Filmes enthält mehrere Komponenten:

- *Hintergrundmusik / Soundtrack*

Hintergrundmusik wird in der Regel eingesetzt, um die dargestellte Handlung atmosphärisch zu verstärken: Schmetternde Fanfaren begleiten das Herannahen der Kavallerie, Geigenchöre den Kuss im Mondschein. Wichtige musikalische Elemente sind Melodie, Harmonie, Rhythmus, Tonalität, Instrumentierung, Dynamik, Tempo. Die Hintergrundmusik eines Filmes verwendet oft Leitmotive, also kurze Signale oder Melodien, die z. B. immer dann ertönen, wenn ein bestimmter Schauplatz oder eine bestimmte Figur ins Bild kommt oder wenn eine besondere Stimmung herrschen soll (z. B. Romantik oder Spannung). Beachtung verdienen auch Titel- oder Abspannmusiken sowie eigenständige Filmsongs.

- *Geräusche aus der dargestellten Wirklichkeit*

Hierzu zählt auch Musik, wenn sie etwa aus einem Radio ertönt oder von einer Kapelle gespielt wird. Vor allem aber geht es bei Geräuschen aus der Filmwirklichkeit um Dinge wie Verkehrslärm, Stimmengewirr, Donner, peitschende Schüsse, quietschende Reifen, knarrende Türen, tickende Uhren. Solche Geräusche sind nur vordergründig realistisch: Vieles wird im Rahmen der so genannten *post-production* erst nachvertont und in der Regel auch überakzentuiert (z. B. das Hufgetrappel und die Kinnhaken im Western). Vor allem können Geräusche auch Erfordernisse der Inszenierung sein: Begräbnisse oder Trennungen finden bevorzugt im prasselnden Regen statt; in der grauischen Nacht heult der Wind; eine Zeitbombe tickt laut.

- *Gesprochene Sprache*

Der Großteil der gesprochenen Sprache in einem Film stammt von den Figuren, ihren Reden und Dialogen. Zu beachten sind hier nicht nur die verbalsprachlichen Inhalte, sondern auch nonverbale Elemente der Mündlichkeit. Hierzu zählen paralinguistische Phänomene wie Pausen, Sprachmelodie (Prosodie), Seufzen, Lachen und der gesamte Bereich der Körpersprache (Gestik, Mimik, Raumbewegungen). Gesprochene Sprache kann aber auch aus Geräuschquellen innerhalb der Handlung stammen oder in Form von Kommentaren aus dem Off zu hören sein, entweder von einer der Figuren oder von einem externen Erzähler.

Das Narrative

Jedes Erzählen besteht darin, etwas durch Anfang und Ende nach außen zu begrenzen und nach innen zu strukturieren. Insofern lässt sich das Narrative eines Filmes teilweise mit den Kategorien der Literaturanalyse erfassen. Die Frage *Was will ich erzählen und wie?* stellen sich Autor und Filmemacher gleichermaßen. Film ist jedoch ein mimetisches Medium, welches das Erzählte in dramatischer Handlung verkörpert und dabei fortlaufend etwas ins Bild setzen kann – und muss. Daher gründet das Narrative des Filmes in hohem Maße auch in den Eigenheiten des Mediums.

- *Figuren*

In einem Roman wie in einem Film kann es einen Protagonisten, Hauptfiguren und Nebenfiguren geben, einen Helden und einen Gegenspieler, Helfer- und Schädigerfiguren. In beiden Medien lassen sich so genannte *runde* und *flache* Charaktere modellieren. Erstere sind facettenreich, entwickeln sich und überraschen, Letztere repräsentieren einen statischen Typus (z. B. die böse Schwiegermutter).

In der Figurenzeichnung hat ein Film spezifische Grenzen, aber auch Möglichkeiten. Er kann innere Handlung (Gefühle, Gedanken) nur begrenzt so ausdrücken, etwa durch Kommentare aus dem Off, wie dies ein literarischer Text durch Erzählerkommentare, erlebte Rede oder Bewusstseinsstrom vermag. Andererseits hat ein Film die Möglichkeit, subjektive Vorstellungen einer Figur in einem so genannten *mind screen* zu visualisieren. Zu sehen ist dabei – beispielsweise durch einen Farbfilter, in Zeitlupe, verzerrt –, was die Figur imaginiert. Ein Film kann, wenn er eine Figur länger ins Bild setzt, von ihrem Äußeren nichts aussparen, sondern muss zeigen, ob sie blond oder schwarz, groß oder klein, grobschlächtig oder feingliedrig, hübsch oder hässlich ist; andererseits kann der Film den Habitus einer Figur ganz beiläufig zeigen, also wie sie sich bewegt und spricht, wie sie gekleidet ist und sich gibt. Ein Film kann Figuren bereits dadurch charakterisieren, wie er sie ins Bild setzt: In Großaufnahme und Untersicht wirkt eine Figur meist bedrohlich, von oben in einem Panorama hingegen klein und unbedeutend.

- *Objektive und subjektive Kamera*

Es gibt in einem Roman auktoriales und personales Erzählen. Eine Filmhandlung erleben wir in der Regel aus der Außenperspektive einer *objektiven* Kamera, die natürlich nicht mit einem allwissenden Erzähler gleichzusetzen ist. Möglich ist demgegenüber auch eine „Subjektivierung des Kamerablicks“ aus der Sicht einer „Reflektorfigur“ (Rußegger 2003, 28f.). So wurde in *Das Boot* (1981) das Abtauchen bei Alarm oft mit

subjektiver Kamera aus der Sicht eines durch das Boot hastenden Besatzungsmitglieds gezeigt, um die emotionale Spannung zu intensivieren.

- *Narrative Einheiten: Einstellung, Szene, Sequenz*

Die kleinste narrative Einheit ist die von zwei Schnitten begrenzte *Einstellung*. Eine *Szene* besteht aus mehreren Einstellungen, die eine Einheit der Zeit, des Ortes oder der Figuren konstituieren. (Im klassischen Drama sind Szenenwechsel meist durch den Auftritt oder den Abgang einer Figur oder durch den Wechsel des Schauplatzes bestimmt.) *Sequenzen* sind aus mehreren Szenen bestehende, größere Handlungsblöcke.

- *Geschlossene und offene Form*

Ein Film kann eine Handlung kontinuierlich, chronologisch und kausallogisch darstellen, von einer solchermaßen geschlossenen Form aber auch abweichen: Voraus- und Rückblenden (*flashbacks*) können die Chronologie aufheben, mehrere Handlungsstränge können parallel laufen, Rahmenhandlungen können die Haupthandlung umgeben. Ein Film kann verschiedene Wirklichkeitsebenen verschachteln wie in *Mulholland Drive*, ein Geschehen nacheinander in Variationen oder aus der Sicht unterschiedlicher Figuren wiedergeben wie z. B. der Thriller *Vantage Point (8 Blickwinkel; 2008)*. Ein Film kann auch komplett aus mehr oder weniger zusammenhängenden Episoden bestehen wie z. B. *Night on Earth (1991)*. Solche offenen Formen gibt es sowohl im Drama, z. B. in Brechts epischem Theater, als auch im Roman der klassischen Moderne (z. B. bei Döblin, Faulkner, Dos Passos). Im Film werden sie aber insbesondere mit medienspezifischen Darstellungsmitteln realisiert: Rückblenden sind oft von besonderen Schnitteffekten und Musikuntermalungen eingeleitet und erscheinen in Schwarzweiß; in einen Realfilm lassen sich Zeichentricksequenzen einmontieren; auf einem *split screen* können simultan zwei Handlungen ablaufen; kurze Einstellungen, harte Schnitte und *fast motion* können eine Handlung dramaturgisch beschleunigen.

Die Beispiele verdeutlichen, dass Schnitt und Montage ganz wesentlich darüber entscheiden, ob das filmische Realitätskonstrukt eher geschlossen oder offen ist. Die geschlossene Form suggeriert die Illusion eines ununterbrochenen Geschehensflusses (*continuity*) und ist typisch für den Mainstream-Film mit Aktionsorientierung und *happy ending*. Unter dem Einfluss von Fernsehen, Musikvideo und Computer hat sich seit den 1990er-Jahren jedoch auch eine filmische Ästhetik formiert, die sehr viel stärker nichtlinear und offen ist und bei der Schnitt und Montage als künstlerische und künstliche Organisation sichtbar werden. Exemplarisch hierfür lassen sich *Pulp Fiction (1994)* oder *Lola rennt (1998)* nennen.

- *Genres und Plotmuster*

Die Mediengattung Spielfilm tritt in verschiedenen Genres auf, z. B. Western, Thriller, Melodram, Science-Fiction. Genres sind Bündel von stofflich-thematischen und formal-ästhetischen Darstellungskonventionen, welche die Produktion, die Rezeption und auch die Kommunikation über Medienangebote steuern. So gehört zum Western ein Duell-Showdown, zum Thriller ein Wettlauf gegen die Zeit, zum Melodram ein(e) böse(r) Nebenbuhler(in), und auch bei Science-Fiction *muss* es eine Liebesgeschichte geben wie z. B. die von Neo und Trinity in *The Matrix (1999ff.)*.

Genreübergreifend lässt sich am Mainstream-Film ein dramaturgisches Grundmuster nachweisen: Am Ende einer Einleitung, in der die Figuren eingeführt werden (Exposition), steht ein so genannter *point of attack*, ein handlungsauslösender Konflikt, der das weitere Geschehen motiviert. An so genannten *plot points* trifft die Hauptfigur wichtige Entscheidungen, kurz vor der abschließenden Auflösung verdichtet sich die Konfrontation in einem Höhepunkt. Realisiert wird dieses Muster oft als *Reise des Helden*: Der Held wird aus der normalen Welt in ein Abenteuer gerufen, lehnt dies zunächst ab, überschreitet dann aber doch die Schwelle. Er durchläuft Prüfungen und Herausforderungen, macht sich dabei Verbündete und Feinde. Nach Bestehen der „größten Qual“ in der „innersten Höhle“ erfolgen Belohnung und Rückkehr. Dieses der *Odyssee* entlehnte Verlaufschaema liegt vielen Drehbüchern v. a. des amerikanischen Erfolgskinos zu Grunde (vgl. Vogler 1999); mustergültig abgeschritten wird es vom Erlöser Neo in *Matrix* oder vom Titelhelden in *Krabat* (2008; vgl. auch den Beitrag zu *Krabat* von Klaus Maiwald in diesem Band).

Fazit

Der Spielfilm lässt sich im Hinblick auf das Visuelle, das Auditive und das Narrative analysieren. In der Beschreibung und Bewertung eines Filmes sind diese Bereiche natürlich in ihrem Zusammenhang und nicht isoliert zu sehen. Deutlich werden sollte auch, dass ein Film nur zum Teil mit Begriffen und Kategorien der Literaturanalyse oder auch der Theaterkritik zu erfassen ist, weil die Art der Inszenierung (*Mise en Scène*) und die Dramaturgie eines Filmes auf spezifischen Darstellungsmitteln des Mediums beruhen. Der Begriff *Filmsprache* ist insoweit sinnvoll, als er verdeutlicht, dass AV-Medien in der Tat eine eigene „Sprache“ haben; er ist aber auch potenziell irreführend, weil er suggeriert, dass Filme wie sprachliche Texte analysiert und begriffen werden können. Dies ist aber nicht der Fall: In keinem Roman gibt es eine amerikanische Einstellung, eine Wischblende, einen Soundtrack oder einen *split screen*. Die *Sprache des Films* beruht nicht auf linguistischen Strukturen, vielmehr entsteht sie aus technischen (und heutzutage immer mehr digitalen) Mitteln, die medienspezifische Stiltraditionen herausbilden.

Didaktische Perspektiven: filmische Codes

Ebenso wenig wie für literarische Texte kann es für den unterrichtlichen Umgang mit dem Film feste Ablaufmuster als Patentrezepte geben. Hilfreich für filmdidaktische Überlegungen scheint jedoch eine Systematik filmischer Codes, die sich anschließend an Kuchenbuch (2005, 36 und 92) und Maiwald (2005, 123) entwickeln lässt. Kuchenbuch unterscheidet zunächst – sozusagen intratextuell – *Codes des Inhalts und der Form*. Codes des Inhalts betreffen die *story* an sich. Diese existiert streng besehen natürlich nur virtuell – als mentales Situationsmodell im Kopf des Zuschauers; hilfsweise kann man sie sich als das vorstellen, was man in einem Theater auf der Bühne sehen würde. Wesentlich konfiguriert wird diese virtuelle Geschichte *vor der Kamera* durch Codes der Form *in und nach der Kamera*: Einstellungsgröße, Perspektive, Belichtung, Schnitt, Montage, Nachvertonung etc. So wird aus der *story* ein *plot*, aus der Geschichte ein filmisches Konstrukt.

Umrahmt werden diese textinternen von textexternen Codes (Abb. 1). Zum einen sind dies (historisch wandelbare) *Erzähltraditionen und Genres*, also textübergreifende thematische und formale Muster. Kleine Erzählcodes wären etwa das Schuss-Ge-genschuss-Verfahren als filmischer Standard der Dialogdarstellung oder digital virtu-alisierte Kampfszenen (à la *Matrix*), aber auch der sich heutzutage meist weit in die Handlung hineinziehende Titelvorspann oder die Autoverfolgung als Genremuster der Verbrecherjagd. Ein großer Code wäre das „Continuity-System des klassischen Hol-lywood-Erzählkinos“ (Beicken 2004, 17) mit überblickshaften *master shots*, weichen Schnitten und Parallelmontage.

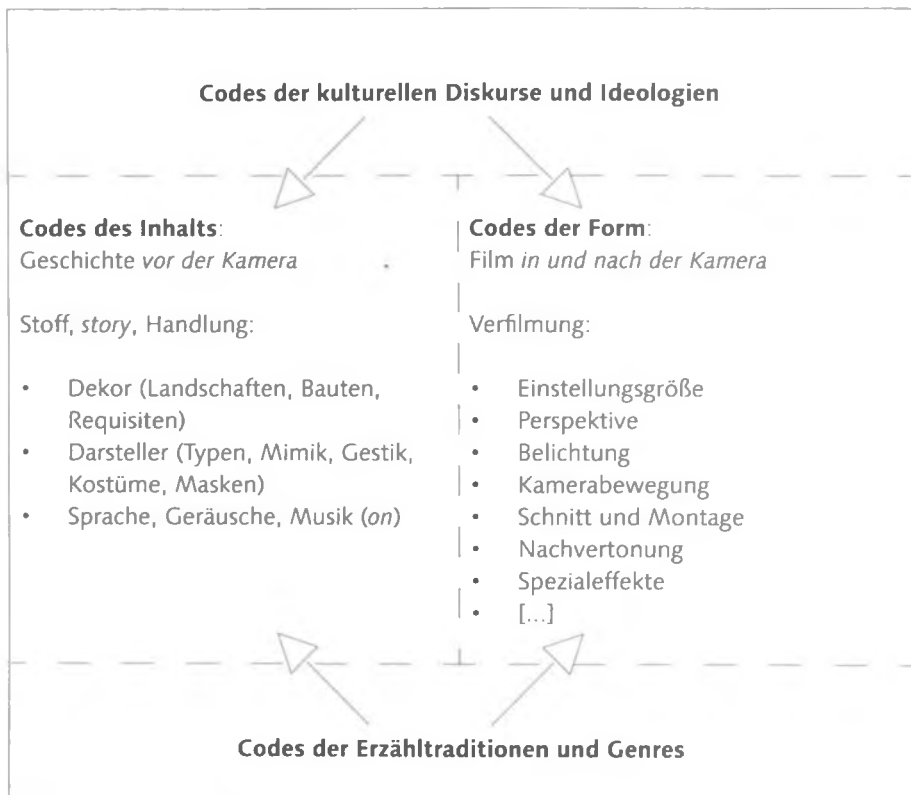


Abb. 1: Codes des Films

Überwölbt wird ein Spielfilm wie jedes kulturelle Produkt von jeweils herrschenden *Diskursen und Ideologien*. In kruden Sci-Fi-Filmen wie *The Thing from Another World* oder *The Day the Earth Stood Still* drückte sich in den 1950er-Jahren die US-amerikanische Paranoia vor der kommunistischen und atomaren Bedrohung aus. Waren (Film-)Frauen bis in die 1960er-Jahre zwar attraktiv und temperamentvoll, letztlich aber passiv und fügsam (wie die von Marilyn Monroe und Doris Day verkörperten Rollenbilder), so spielen sie heute körperliche wie geistige Stärke, dazu sexuelle Aktivität, wenn nicht Aggressivität aus. Paradigmatisch lassen sich hierfür neben *Lara Croft* (2001) Frauen nennen, mit denen Michael Douglas um 1990 auf der Leinwand

zu kämpfen hatte: Glen Close in *Fatal Attraction* (1987), Kathleen Turner in *The War of the Roses* (1989), Sharon Stone in *Basic Instinct* (1992), Demi Moore in *Disclosure* (1994) verkörpern selbstbewusste, entschlossene, starke Frauen. (Dass sie am Ende allesamt in horrender Manier scheitern, gehört zum latenten Konservatismus des Hollywood-Films; vgl. Maiwald 2006.) Authentischer zeigt sich ein gewandeltes Frauenbild in der Inflation weiblicher Kriminalkommissare von Helen Mirren über Ulrike Folkerts bis Maria Furtwängler. In Komödien wie *Der bewegte Mann* (1994) oder *The Birdcage* (1996) wiederum schien eine veränderte Einstellung gegenüber männlicher Homosexualität auf. (Auf dem *Brokeback Mountain* gibt es Homosexualität – allerdings tragisch – auch zwischen Cowboys.) Im Gefolge der Wende entstand das Genre der DDR- bzw. Ossi- / Wessi-Komödie, z. B. *Sonnenallee* (1999), *Good Bye, Lenin!* (2003), *NVA* (2005). Eine Verfilmung von *Emil und die Detektive* im Jahr 2000 brauchte – politisch korrekt – einen alleinerziehenden Vater, eine Mädchenfigur in der Gustav-Rolle und eine multikulturell wie sozial heterogen ausbalancierte Detektivbande (vgl. Maiwald 2010 und die Beiträge von Christian Exner und Christel Strobel in diesem Band). Filme sind indes nicht nur Widerspiegelungen eines Zeitgeistes, sie tragen auch ganz wesentlich zur Formierung von Diskursen und Ideologien bei.

Ein didaktisch reflektierter Umgang mit dem Film wird von inhaltlichen Fragen, von der erzählten Geschichte, ausgehen, diese aber sehr rasch auch in Bezug zu ihrer formalen Gestaltung setzen. Für eine differenzierte Filmlesefähigkeit wird man Erzähltraditionen und Genrekonventionen ebenso mitdenken wie zur Produktions- bzw. Rezeptionszeit herrschende Diskurse und Ideologien. Bereits mit jüngeren Schülern und Schülerinnen lässt sich etwa fragen, warum im (ersten) Film über *Die Wilden Kerle* (2003) sogleich ein Mädchen in der Fußballmannschaft mit dabei sein musste. Mögliche Antwort: Die Jungen-Bücher können anfangs reine Jungen-Sache bleiben; publikumstaugliches Familienkino aber muss a) auch den Mädchen eine Identifikationsfigur bieten und b) (gender-)politisch korrekt sein (vgl. auch die Beiträge von Katrin Hoffmann und Christel Strobel in diesem Band).

Filmographie

- 2001. A Space Odyssey (GB / USA / F 1968; Regie: Stanley Kubrick)
- Basic Instinct (USA 1992; Regie: Paul Verhoeven)
- Der bewegte Mann (D 1994; Regie: Sönke Wortmann)
- The Birdcage (USA 1996; Regie: Mike Nichols)
- Das Boot (D 1981; Regie: Wolfgang Petersen)
- Brokeback Mountain (USA 2005; Regie: Ang Lee)
- The Day the Earth Stood Still (USA 1951; Regie: Robert Wise)
- Disclosure (USA 1994; Regie: Barry Levinson)
- Emil und die Detektive (D 2000; Regie: Franziska Buch)
- Fatal Attraction (USA 1987; Regie: Adrian Lyne)
- Good Bye, Lenin! (D 2003; Regie: Wolfgang Becker)
- Krabat (D 2008; Regie: Marco Kreuzpaintner)
- Lara Croft: Tomb Raider (USA / GB / D / J 2001; Regie: Simon West)
- Lola rennt (D 1998; Regie: Tom Tykwer)
- The Matrix (USA 1999; Regie: Andy und Larry Wachowski)
- Mulholland Drive (USA 2001; Regie: David Lynch)
- Night on Earth (USA 1991; Regie: Jim Jarmusch)
- NVA (D 2005, Regie: Leander Haußmann)

- Pulp Fiction (USA 1994; Regie: Quentin Tarantino)
 Sonnenallee (D 1999; Regie: Leander Haußmann)
 The Thing from Another World (USA 1951; Regie: Christian Nyby)
 Vantage Point (USA 2008; Regie: Pete Travis)
 The War of the Roses (USA 1989; Regie: Danny DeVito)
 Die Wilden Kerle (D 2003; Regie: Joachim Masannek)

Literatur

- Beicken, Peter: Literaturwissen. Wie interpretiert man einen Film? Stuttgart 2004
 Frederking, Volker / Axel Krommer / Klaus Maiwald: Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung. Berlin 2008 (Grundlagen der Germanistik; 44)
 Gast, Wolfgang: Filmanalyse. In: Praxis Deutsch 23 (1996) H. 140, 14-25
 Hickethier, Knut: Film und Fernsehanalyse. 4. Aufl. Stuttgart 2007
 Hildebrand, Jens: film: ratgeber für lehrer. 2. Aufl. Köln 2006
 Kuchenbuch, Thomas: Filmanalyse. Theorien. Methoden. Kritik. 2. Aufl. Wien 2005
 Leubner, Martin / Anja Saupe: Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik. Baltmannsweiler 2006
 Maiwald, Klaus: Wahrnehmung – Sprache – Beobachtung. Eine Deutschdidaktik bilddominierter Medienangebote. München 2005
 Maiwald, Klaus: Geschlechterrollen und andere Katastrophen. Zur Re- und Dekonstruktion von Zeichenhaftigkeiten eines Hollywood-Films. In: Frederking, Volker (Hg.): Filmdidaktik – Filmästhetik. München 2006 (Jahrbuch Medien im Deutschunterricht 2005), 116-129
 Maiwald, Klaus: Der dreifache Emil – ästhetisches Lernen an den Verfilmungen von Erich Kästners Detektivklassiker. In: Kepser, Matthis (Hg.): Fächer der schulischen Filmbildung. München 2010 [i. Dr.]
 Monaco, James: Film verstehen. Reinbek bei Hamburg 2002 [Sonderausgabe]
 Rußegger, Arno: Nulla dies sine kinema. Eine kleine Einführung in die Filmanalyse in sechs Abschnitten. In: Informationen zur Deutschdidaktik 27 (2003) H. 4, 17-35
 Staiger, Michael: Filmanalyse – ein Kompendium. In: Der Deutschunterricht 60 (2008) H. 3, 8-18
 Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers: Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 5. Aufl. Frankfurt / M. 1999