

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wie analysiere ich einen Film?

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



| | |
|---------|---|
| VORWORT | 6 |
|---------|---|

| | |
|---------------------|---|
| 1. THEMEN UND IDEEN | 7 |
|---------------------|---|

| | | |
|-----|---|----|
| 1.1 | Worum geht es? | 7 |
| 1.2 | Verknüpfung von Themen | 9 |
| 1.3 | Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft | 10 |
| 1.4 | Themen erkennen | 12 |
| 1.5 | Epiphanien | 15 |
| 1.6 | Fallbeispiel: Vom <i>Club der toten Dichter</i> zu <i>Black Swan</i> in drei Schritten | 18 |

| | |
|--------------|----|
| 2. ERZÄHLUNG | 24 |
|--------------|----|

| | | |
|-----|---|----|
| 2.1 | Story und Plot | 24 |
| 2.2 | Die geschlossene Form | 26 |
| 2.3 | Offene Formen des Erzählens | 28 |
| 2.4 | Wer erzählt? | 31 |
| 2.5 | Wer nimmt wahr? | 35 |
| 2.6 | Fallbeispiel: Postmodernes Erzählen in <i>High Fidelity</i> | 37 |

| | |
|------------|----|
| 3. MONTAGE | 42 |
|------------|----|

| | | |
|-----|--|----|
| 3.1 | Grundlagen | 42 |
| 3.2 | Der unsichtbare Schnitt | 45 |
| 3.3 | Intellektuelle Montage | 47 |
| 3.4 | Trailer als Spielfilme „in nuce“ | 50 |
| 3.5 | Fallbeispiel: Der Trailer zu <i>Der Geschmack von Rost und Knochen</i> | 52 |

| | |
|-----------|----|
| 4. KAMERA | 57 |
|-----------|----|

| | | |
|-----|---|----|
| 4.1 | Grundlagen | 57 |
| 4.2 | Einstellungsgrößen | 59 |
| 4.3 | Kamerawinkel | 61 |
| 4.4 | Kamerabewegungen | 62 |
| 4.5 | Bildkomposition | 63 |
| 4.6 | Licht | 65 |
| 4.7 | Schärfentiefe | 66 |
| 4.8 | Fallbeispiel: <i>Oh Boy</i> – ein moderner Film in Schwarz-Weiß | 67 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 5. PRODUKTIONSDESIGN | 71 |
| 5.1 Grundlagen | 71 |
| 5.2 Aufgaben des Designs | 73 |
| 5.3 Kontraste als Gestaltungsmittel | 75 |
| 5.4 Elemente des Designs | 76 |
| 5.5 Fallbeispiel: <i>The Canyons</i> | 78 |

| | |
|--|----|
| 6. SCHAUSPIEL | 83 |
| 6.1 Einfühlung und Verfremdung | 83 |
| 6.2 Non-verbale Kommunikation | 85 |
| 6.3 Einschränkung der Einfühlung | 87 |
| 6.4 Fallbeispiel: Johnny Depp – Superstar der neuen Romantik | 89 |

| | |
|---|-----|
| 7. TON | 95 |
| 7.1 Grundlagen | 95 |
| 7.2 Sprache | 97 |
| 7.3 Geräusche und Soundeffekte | 98 |
| 7.4 Musik | 98 |
| 7.5 Fallbeispiel: Der Trend zu elektronischer Filmmusik | 100 |

| | |
|---|-----|
| 8. GENRE | 105 |
| 8.1 Grundlagen | 105 |
| 8.2 Genres im Wandel | 106 |
| 8.3 Die soziale Funktion von Genres | 107 |
| 8.4 Genres als moderne Mythen | 109 |
| 8.5 Anspruch und Trivialität | 110 |
| 8.6 Fallbeispiel: <i>Twilight</i> – Popularisierung des Vampir-Genres | 112 |

| | |
|---|-----|
| 9. REALISMUS | 117 |
| 9.1 Wahrscheinlichkeit | 117 |
| 9.2 Kulturelle Codes | 121 |
| 9.3 Realismus und Technologie | 123 |
| 9.4 Fallbeispiel: Das Kino des Mike Leigh | 127 |

10. GLOBALISIERUNG 131

| | |
|---|-----|
| 10.1 Filmindustrie | 131 |
| 10.2 Cultural Clash | 135 |
| 10.3 Globalisierter Raum | 137 |
| 10.4 <i>Fallbeispiel: James Bond 007 – Skyfall als globales Ereignis (online verfügbar)</i> | 141 |

11. DER ZUSCHAUER 142

| | |
|---|-----|
| 11.1 Arten der Filmwahrnehmung | 142 |
| 11.2 Reflexivität | 145 |
| 11.3 Der wissenschaftliche Zuschauer | 148 |
| 11.4 Der kritische Zuschauer | 153 |
| 11.5 <i>Fallbeispiel: Brauchen wir noch Kinos? (online verfügbar)</i> | 157 |

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

kömmlingen, an denen sich erweisen muss, ob der alte Traum heute noch lebendig ist. Andererseits würde es der Eigenart zahlreicher Filme nicht gerecht, sie auf ein allzu allgemeines Thema wie „Gewalt“ oder „Krieg“ zu reduzieren. Man muss dann nach spezifischeren und etwas weniger abstrakten Begriffen suchen. Über *Im Tal von Elah* könnte man dann zu der Einsicht gelangen, dass der Film die Verrohung gewöhnlicher Menschen im Krieg thematisiert, was im Übrigen auch auf *Gran Torino* zutrifft, denn der Protagonist Walt Kowalski hat als junger Soldat in Korea einen Gegner getötet, der sich schon ergeben hatte.

Erfahrungsbereiche des Lebens

Die Begriffe, die man zur Bezeichnung der Themen verwendet, sollten wesentliche Erfahrungsbereiche des Lebens benennen. Sie entstammen meistens folgenden Kategorien:

- soziale Probleme (Arbeitslosigkeit, Drogensucht, Migration, Obdachlosigkeit, Werteverlust, Armut, Verwahrlosung, Mobbing usw.)
- historisch-politische Konflikte (die Überwachungsgesellschaft, Herrschaft und Macht, Korruption, Freiheitskämpfe, Emanzipation der Frau usw.)
- das Wesen und die Psychologie menschlicher Beziehungen (Liebe, Freundschaft, Ehe, Familie, Sexualität, Trennung, Eifersucht, Rache)
- fundamentale Werte und Prinzipien (Leben, Natur, Frieden, Gerechtigkeit, Freiheit, Menschlichkeit, Wahrheit)
- existenzielle Phänomene (Pubertät und Erwachsenwerden, Identität, Religion und Glaube, Krankheit, Alter, Tod)

Diese Übersicht macht deutlich, dass das Kino ein Ort sein kann, an dem Menschen mit grundlegenden Fragestellungen ihres Daseins konfrontiert werden. Hier wird man dazu herausgefordert, über seine Möglichkeiten und Grenzen nachzudenken, fühlt sich im Idealfall mit seinen Sorgen und Zweifeln in größere Zusammenhänge eingebunden. Gute Filme stellen Sinnfragen und spielen für uns Problemlösungen durch, manche auf gehobenem philosophischen Niveau wie *American Beauty*, *Broken Flowers* oder *The Tree of Life*. Aber sogar ambitioniertes Mainstream-Kino* befriedigt dieses natürliche, obgleich meistens unbewusste Bedürfnis nach Philosophie. *Chronicle – Wozu bist du fähig?* zum Beispiel kann man rein zur Unterhaltung sehen, oder man kann sich zusätzlich auf die Platon- und Schopenhauer-Anspielungen des Films einlassen, die ihn hintergründiger und thematisch bedeutsamer machen. Deshalb lohnt es sich immer, Filme auf solche Themen hin zu überprüfen. Mit Immanuel Kants vier „Grundfragen der Philosophie“ als Hilfsmittel wird man dabei in erstaunlich vielen Werken fündig.

Kants vier „Grundfragen der Philosophie“

| 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*

im modernen Amerika und auch bei seinen eigenen Kindern vermisst. Er wird zum Vorbild für den vaterlosen Thao und hilft ihm, im Leben Fuß zu fassen und sich gegen die Jugendbande, die ihn vereinnahmt, zur Wehr zu setzen (Thema 8: Männlichkeit und Thema 1). Endgültig wird Walt von seiner Schuld erlöst, als er, der Nachfahre europäischer Immigranten, sich in einer für die neuen Einwanderer lebensbedrohlichen Krise für sie opfert. Im Moment seines Todes sorgt er dafür, dass ihre Peiniger bestraft werden (Thema 9: Gerechtigkeit). Der Film greift noch mehr Themen auf, ohne im geringsten überladen zu wirken. Sie sind alle kunstvoll verbunden durch das Motiv des Gran Torino. Wals seit den Siebzigern sorgsam gepflegter Ford symbolisiert die großen Zeiten Detroits und nun, nachdem er ihn in seinem Testament Thao vermacht hat, die Hoffnungen auf eine Erneuerung des American Dream unter Beteiligung der Hmong (Thema 10: der amerikanische Traum).

Interessant ist an dieser Stelle ein Vergleich mit *Im Tal von Elah*. Dieser Film weist thematische Parallelen zu *Gran Torino* auf; der Schnittpunkt liegt in dem Problem des Kriegstraumas, welches die amerikanische Gesellschaft während der Feldzüge im Irak und in Afghanistan unaufhörlich beschäftigt. Die beiden Filme verkörpern jedoch unterschiedliche Modelle der Themenverarbeitung. *Gran Torino* ist sehr vielschichtig und schafft ein Panorama der Gesellschaft. *Im Tal von Elah* hingegen ist ein Beispiel für einen Film, der auf Tiefe setzt, indem er sich auf ein oder zwei Themen konzentriert, die er dann facettenreicher darzustellen vermag.

Leitideen

Aus der Art, wie ein Film seine Themen miteinander in Beziehung bringt, entstehen gedankliche Verbindungen, die man auch als seine Leitideen bezeichnen kann. Beim Formulieren dieser Ideen stößt man endgültig in den Bereich der Interpretation vor, in welchem man Hypothesen bilden und begründen muss. Der leitende Gedanke in *Hangover* ist nicht schwer zu finden, weil der Film seine Themen Männerfreundschaft und Ehe/Familie deutlich gegeneinander ausspielt: Er lautet, dass Männer möglichst lange den Spaß bei Ausschweifungen mit ihren „Bros“, ihren Kumpels, genießen sollten, bevor sie sich dem vermeintlich langweiligen „Leben danach“ zuwenden. In *Sideways*, einem Film mit ganz ähnlichen Motiven und Themen, ist der Junggesellenabschied aber ein Ritual, das nur die Leere im Leben der Protagonisten überdeckt. Ihre Unreife wird nicht glorifiziert, sondern ist etwas, das es zu überwinden gilt. Beide Filme haben eine vergleichbare Versuchsanordnung, kommen dabei aber zu unterschiedlichen Schlussfolgerungen, wobei sich *Sideways* als der thematisch und psychologisch weit komplexere Film nicht in schlichten Botschaften erschöpft.

1.3 VERGANGENHEIT, GEGENWART UND ZUKUNFT

Themenanalyse bei Historienfilmen

Etwas kompliziert ist die Analyse von Themen bei Filmen, deren Handlung in der historischen Vergangenheit angesiedelt ist. Wenn sie ein Gefühl des „Dabeiseins“ vermitteln, so als wäre man mittendrin am Hofe Ludwig des XVI. (*Marie Antoinette*) oder im antiken Kolosseum (*Gladiator*), neigt man leicht zu der Annahme, man erhalte Einblick in die realen Ideen und Probleme der jeweiligen Epoche. Ihre „Authentizität“ ist in den meisten Fällen aber nur eine Illusion, kein Spielfilm bietet mehr als eine subjektiv gefärbte Interpretation des Gestern aus der Sicht von heute. Die meisten streben

auch gar nicht danach, dem Zuschauer Geschichtsunterricht zu geben, sie wählen ihre Themen vor dem Horizont der Gegenwart aus und nutzen die Vergangenheit als Kontrastfolie. Eigenständigen thematischen Wert beanspruchen im Film meistens nur Ereignisse, die im kollektiven Gedächtnis der Gesellschaft eine besondere Stellung einnehmen. Das trifft auf singuläre Katastrophen zu, vor allem auf den Holocaust und die Weltkriege, aber auch auf Vorgänge, die im Selbstverständnis einzelner Länder von herausragender Bedeutung sind wie den in *Katyn* verarbeiteten Massenmord an polnischen Offizieren durch sowjetische Einheiten im Jahr 1940 oder die Kriege von 1919–1923, die zur Unabhängigkeit und Teilung Irlands führten (*Michael Collins* und *The Wind That Shakes the Barley*). Solche Filme halten das für die betreffende Nation prägende Geschehen lebendig und arbeiten an seiner Deutung mit. Ihr eigentliches Thema sind die politischen oder kulturellen Weichenstellungen, die Triumphe früherer Epochen oder häufiger noch ihre Niederlagen oder Versäumnisse, deren Aufarbeitung weiterhin nicht abgeschlossen ist.

Vergangenheit oft nur Kontrastfolie

Umgang mit besonderen historischen Ereignissen

Bei anderen Filme mit historischer Thematik überwiegt allerdings das Interesse an der Gegenwart dasjenige an der Vergangenheit. Die zeitliche Distanz erlaubt es ihnen, ein aktuelles Thema zwecks Erkenntnisgewinn von einer allgemeineren und höheren, oft auch überraschenden Warte zu betrachten. *Marie Antoinette* ist ein solcher Film; geschichtliche Genauigkeit ist kein überflüssiges, aber auch kein entscheidendes Kriterium zu seiner Beurteilung. Er interessiert sich kaum für das wirkliche Versailles, regt stattdessen zum Nachdenken über Prominenz an und ein Leben, das der Schaulust der Öffentlichkeit ausgeliefert ist. Eigentlich ist es ein Film über die entfesselte Mediengesellschaft mit der Königin als erstem Popstar der Welt. An ihr wird die Verlorenheit eines Lebens aufgezeigt, das dem „Image“ geweiht ist. Die Einschränkungen, welche Marie Antoinette als Frau in der Welt der Einflussreichen und Mächtigen ertragen muss, finden ebenfalls Parallelen in unserer Zeit.

Interesse an Gegenwart dominiert meist

Die Gleichberechtigungsfrage ist überhaupt ein Thema, das im Kino besonders oft im historischen Gewand dargestellt wird. *Elizabeth – Das goldene Königreich*, *Das Mädchen mit dem Perlenohrring* (► Abb. 12, S. VI), *Die Prinzessin von Montpensier* und *Die Eiserne Lady* entgehen dadurch alle einer Gefahr, in die Filme geraten, wenn sie im Hier und Jetzt spielen und sich dabei sehr direkt einem politischen oder sozialen Anliegen verschreiben. Mit dem Verstreichen der Zeit und dem Nachlassen der Aktualität geraten sie leicht in Vergessenheit. Dauerhaftes Interesse über ihren Entstehungszeitraum hinaus erwächst nur, wenn es eine überzeugende Verbindung mit weniger zeitgebundenen Themen gibt. *Nader und Simin* hat diesen Grundsatz beherzigt. Der Film gibt Einblicke in Schwierigkeiten des Alltags und soziale Konflikte im Iran von heute. Diese bilden den Rahmen, in dem er sich damit beschäftigt, wie ein Mensch seiner Verantwortung für die Familie gerecht werden kann. Und: Was ist Gerechtigkeit? Was ist Wahrheit? Diese Fragen wiegen unter den gegebenen Umständen schwerer als sonst. Die Brisanz der Situation im Iran wird so erst wirklich erfahrbar und zugleich führt sie zu einer Zuspitzung der existenziellen und ethischen Themen.

Beispiel: Gleichberechtigung der Geschlechter in Historienfilmen

Eine andere Möglichkeit, zeitgenössische Themen zuzuspitzen, besteht darin, sie in eine fiktive Zukunft fortzuschreiben. In den letzten Jahren wurden dabei besonders häufig ethische Fragen aufgegriffen, die sich aus den Fortschritten der Technologie, insbesondere der Medizin ergeben. Was passiert, wenn man alle Möglichkeiten der

Themenanalyse in Science-Fiction-Filmen

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wie analysiere ich einen Film?

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

