Länderkonferenz MedienBildung

Filmbildung

Kompetenzorientiertes Konzept für die schulische Filmbildung

Das Konzept wurde von Mitgliedern des Arbeitskreises Filmbildung (AKF) erarbeitet und verfasst:

Bernd Allenstein, Behörde für Schule und Berufsbildung, JugendInformationsZentrum Hamburg

Sabine Grätz, Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA)

Hanns-Georg Helwerth, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Reinhard Middel, Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz

Ines Müller, FILM+SCHULE Nordrhein-Westfalen, LWL – Medienzentrum für Westfalen

Beate Völcker, Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM).

Gerhard Teuscher, ebenfalls Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM), hat die Entwicklung des Konzepts mit Rat und Kritik begleitet.

Das Konzept wurde auf einer Fachtagung mit folgenden Fachleuten aus Wissenschaft, Schul- und Filmpraxis diskutiert:

Dr. Paul D. Bartsch, Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA)

Sabine Blum-Pfingtl, Julius-Maximillians-Universität Würzburg, Wirsberg-Gymnasium, Würzburg

Michael Huesmann, Landesfachberater für Deutsch bei der Senatorin für Bildung und Wissenschaft, Bremen

Prof. Dr. Matthis Kepser, Universität Bremen, Didaktik der deutschen Sprache und Literatur mit dem Schwerpunkt Neue Medien

Dieter Krauss, MFG Filmförderung Baden-Württemberg

Dr. Michael Staiger, Pädagogische Universität Freiburg, Institut für deutsche Sprache und Literatur

Prof. Dr. Dieter Wiedemann, Präsident der Hochschule für Film und Fernsehen Potsdam-Babelsberg.

Der AKF dankt den KollegInnen herzlich für ihre Unterstützung.

PRÄAMBLE

Film ist das narrative Leitmedium für Kinder und Jugendliche. Das Medium hat für sie Bedeutung als Kinofilm und als Fernsehformat, als Lang- und Kurzfilm, als Spiel-, Dokumentar- und Animationsfilm, Musik- und Kunstvideo, Werbefilm, Handyfilm etc. Kinder und Jugendliche probieren und handhaben audiovisuelle Ausdrucksformen, nutzen sie kreativ-gestalterisch.
Der Umgang mit Film(en) ist ein kulturelles Handlungsfeld, dem weitreichende individuelle, soziale und gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung zukommt. Mit Blick auf Heranwachsende erfüllt es drei zentrale Funktionen

- Individuation
- Sozialisation
- Enkulturation.[1]

Ziel einer Fächer übergreifenden schulischen Filmbildung ist: Die Kompetenzen der Lernenden zu stärken, um die selbstbestimmte und reflektierte Teilhabe am kulturellen Handlungsfeld Film in seiner oben beschriebenen Breite zu fördern und zu unterstützen. Die im vorliegenden Konzept formulierten Kompetenzerwartungen verstehen sich handlungsorientiert. Sie sind aus den Anforderungen an eine auf den Film bezogene Didaktik entwickelt, als solche vielfach anschlussfähig und integrierbar in fachbezogene Lehrpläne und Didaktiken anderer Fächer. Film ermöglicht diverse Formen von Anschlusskommunikationen, er realisiert sich erst in kommunikativem und kreativem Handeln.

Die Beschreibungen der Kompetenzerwartungen helfen, Filmbildung nach den jeweiligen Rahmenlehrplänen der Länder als Pflichtaufgabe entsprechend umzusetzen, Bildungspläne fortzuschreiben, Profile für Bildungsgänge zu stärken und Konzepte zur Schulprogrammentwicklung zu entwickeln. Für Schulen und Unterrichtende dienen sie als Leitlinie zur Orientierung und als Anregung in Fragen der Filmbildung – offen für Ergänzungen und Umsetzungen in konkrete Aufgabenbeispiele.

Die nachfolgenden Kompetenzerwartungen beschreiben vier wesentliche Aspekte des Handlungsfelds Film als Aufgaben schulischer (Film-)Bildung. Die Differenzierung nach den miteinander verbundenen und sich vielfältig überschneidenden Kompetenzbereichen

- Filmanalyse
- Filmnutzung
- Filmproduktion und Präsentation
- Film in der Mediengesellschaft

folgt der Systematik des kompetenzorientierten Konzepts für die schulische Medienbildung der Länderkonferenz Medien-Bildung (LKM)[2], modifiziert, spezifiziert und detailliert dieses jedoch mit Blick auf das Medium Film.

---

[1] Im Anschluss an Ulf Abraham und Matthis Kepser, die das Handlungsfeld Literatur unter Einschluss des (Spiel-)Films nach diesem Modell ausführlich beschrieben haben, vgl. dazu Abraham, Ulf/ Kepser, Matthis: Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung, 2. Aufl. Berlin 2006.

[2] Vgl. dazu www.laenderkonferenz-medienbildung.de

Das Kompetenzmodell und seine Ausformulierung sind vor dem Hintergrund der Diskussionen um handlungs- und entwicklungsorientierte Medienpädagogik im Anschluss an die Arbeiten von Dieter Baacke und Gerhard Tulodziecki zu sehen.[3]

Das vorliegende Filmbildungskonzept stuft Kompetenzerwartungen exemplarisch nach verbreiteten Bildungsabschlüssen ab: Nach Abschluss der Grundschule (exemplarisch nach Ende des 4. Schuljahrgangs), nach dem mittlerem Schulabschluss (exemplarisch Realschulabschluss nach Ende des 10. Schuljahrgangs) sowie nach Abschluss der Sekundarstufe II mit Erlangung der Allgemeinen Hochschulreife (in der Regel nach Ende des 12. Schuljahrgangs). Das Konzept stellt dar, über welche Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten im Sinne anwendungsbereiten Wissens Schüler/innen zum jeweiligen Abschluss verfügen sollten, um als filmkompetent zu gelten.

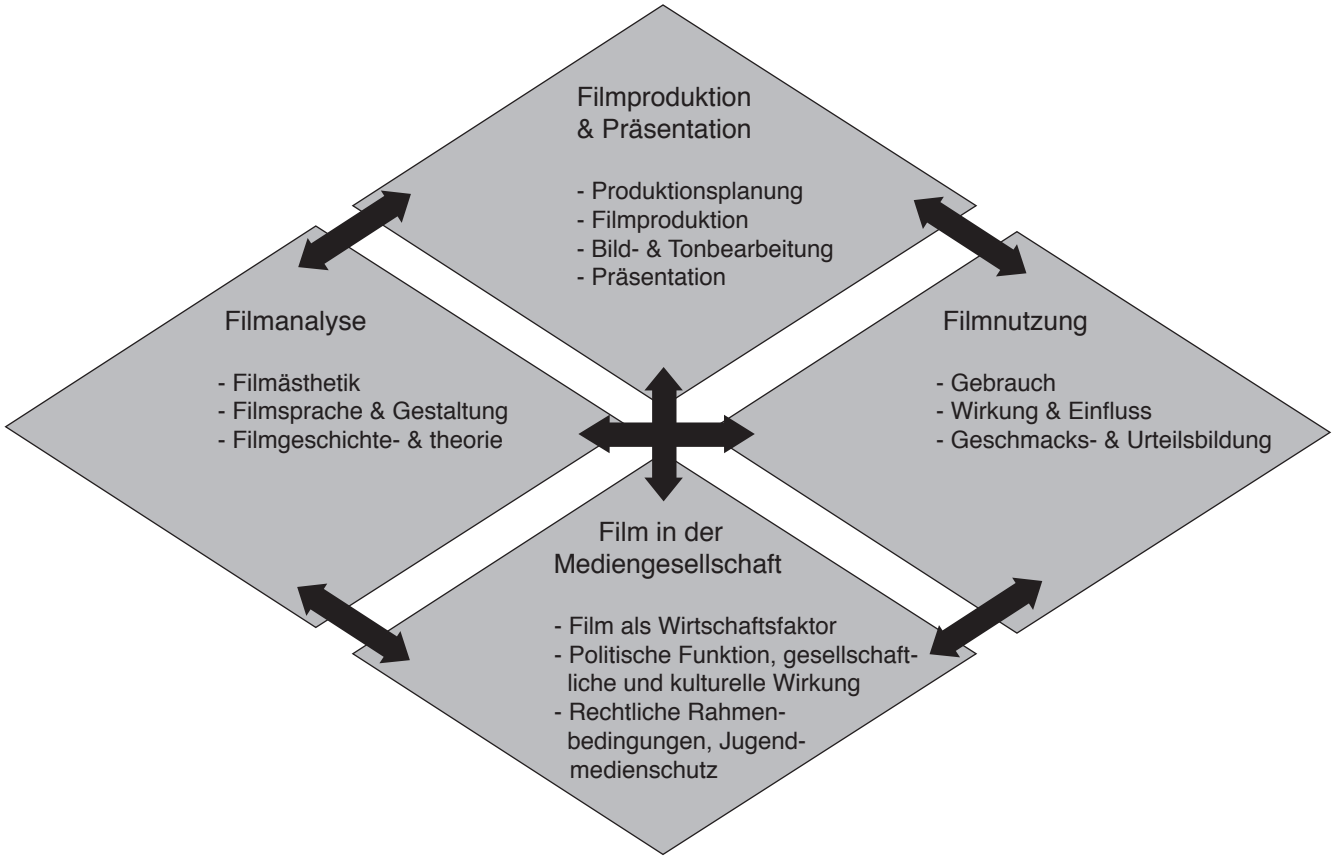
Dabei folgt die Beschreibung dem kumulativen Prinzip sukzessiv aufsteigender Niveaus schulischen Lernens – angefangen mit grundlegenden Kompetenzen zur Erfassung von Filmen nach der Primarstufe, über umfassendere Verstehens- und Wissenskompetenzen nach der Sekundarstufe I bis hin zu weiterreichenden Vertiefungen des Erworbenen nach Abschluss des Abiturjahrgangs.

Bei der internen Differenzierung nach Bereichen gibt es hinsichtlich bestimmter Kompetenzen sachlich bedingte, durch Verweise hervorgehobene Überschneidungen. Den Inhalten der im einzelnen beschriebenen Kompetenzbereiche sind jeweils knapp zusammenfassende Leitgedanken vorangestellt, mit denen die Kompetenzerwartungen bereichsspezifisch pointiert werden.

---

[3] Vgl. neben den älteren einschlägigen Grundlegungen von Medienkompetenz und Medienbildung bei Baacke und Tulodziecki mit ihren „medienintegrativen“ Konzepten dazu insbesondere auch den neueren Beitrag: Tulodziecki, Gerhard, Was Schülerinnen und Schüler im Medienbereich wissen können sollen – Kompetenzmodell und Bildungsstandards für die Medienbildung, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, Heft Nr. 59, März 2007, S. 24ff.

KOMPETENZBEREICHE & INHALTE



Kulturelles Handlungsfeld Film

Komptenzbereiche mit Kompetenzerwartungen

Kompetenzbereich: Filmanalyse

Die Filmanalyse schärft sowohl den Blick für die Einzelaspekte als auch für die Zusammenhänge filmischer Darstellung und fördert damit das Verständnis des Films im Ganzen, ohne dabei den Genuss des ästhetischen Filmerlebens zu beeinträchtigen.

Die Schülerinnen und Schüler schlüsseln die Zeichensysteme sowie die narrative Struktur von Film auf, wenden Inhalt/Form/Struktur-Beziehungen in Analyse, Erörterung und Interpretation an. Sie rezipieren Filme bewusst als gestaltete Werke und ordnen diese in ihre historischen und/oder kulturellen Kontexte ein.

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Filmästhetik	– Gefühle und Eindrücke benennen und begründen (®Bezug zum Kompetenzbereich Filmnutzung) – Film als gestaltetes Werk an einfachen Beispielen beschreiben	– ästhetische Wirkungen eines Films beschreiben und begründen – Film als ein gestaltetes Werk analysieren	– ästhetische Wirkungen eines Films erörtern – ästhetische Gestaltung eines Films in ihrer Gesamtheit analysieren und beurteilen
Filmsprache / Filmgestaltung			
Filmgattung	– ausgewählte Filmgattungen anhand einiger spezifischer Merkmale unterscheiden	– verschiedene Filmgattungen aufgrund ihrer jeweiligen Erzähl-, Gestaltungs- und Funktionsweise unterscheiden	– gattungsbezogene Aspekte der Erzählweise, Gestaltung und Funktion eines Films analysieren und die Umsetzung bewerten, auch im Vergleich mit Filmen der gleichen oder einer anderen Gattung

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Genre	– ausgewählte Genres anhand einiger spezifischer Merkmale beschreiben	– das Genre eines Films anhand seiner wesentlichen Merkmale analysieren – ausgewählte Genres aufgrund ihrer spezifischen Merkmale unterscheiden	– das Genre eines Films analysieren und die Verwendung des Genres interpretieren und bewerten
Narration/Dramaturgie	– Handlung eines Films wiedergeben; Anfang, Mitte und Ende identifizieren und zueinander in Beziehung setzen – die Charaktere wichtiger Figuren sowie ihre Wünsche und Ziele als Ursache für Handlungsentwicklung beschreiben – im Film dargestellte Konflikte und deren Lösung benennen – zentrale Aussagen erfassen und wiedergeben	– wichtige Elemente der Narration an ausgewählten Filmbeispielen analysieren (z. B. Figuren, Konflikt, Handlungsverlauf, Story, Plot, Schlüsselszenen) – Deutungen des Filminhaltes sowie seiner zentralen Aussagen erarbeiten und mit denen anderer vergleichen – Handlungen, Verhaltensweisen und Motivationen der Figuren vor dem Hintergrund verschiedener Bezugssysteme erörtern (z. B. eigene Realität, filmische Realität, Genrereferenzen) – das Modell der dramatischen 3-Akt-Struktur beschreiben	– die Elemente der Narration eines Films analysieren, deren Umsetzung und Wirkung im Zusammenhang der Filmgestaltung und im Vergleich mit anderen Filmbeispielen erörtern – Ergebnisse der Analyse der Filmerzählung interpretieren, verschiedene Lesarten erörtern – Funktions- und Wirkungsweise unterschiedl¬icher Erzählweisen und -strukturen analysieren und vergleichen

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Kamera/Bildgestaltung	– Bildaufbau eines Standbildes beschreiben und einen Zusammenhang zur Bildaussage herstellen – wichtige Einstellungsgrößen unterscheiden und den Zusammenhang zwischen Einstellungsgröße und Bildaussage herstellen – Kameraperspektiven und einfache Kamerabewegungen unterscheiden und ihre Wirkung untersuchen	– wichtige Regeln des Bildaufbaus und ihre Wirkungen an Beispielen beschreiben – die Gestaltungsmittel der Kamera in ihrem Zusammenspiel erschließen, deren Funktionen sowie Wirkungen analysieren und darstellen – die Lichtquellen (Kunstlicht, natürliche Lichtquellen) und die Lichtrichtung einer Szene bestimmen und auf ihre Wirkung untersuchen	– Wirkung von Beleuchtungsstil und Farbgestaltung exemplarisch analysieren – besondere Gestaltungsmittel aus dem Bereich Kamera bestimmen, deren Funktion und Wirkung beurteilen (z. B. Handkamera, Schärfe-Unschärfe, Brennweite, Zoom)
Mise-en-Scène	– einzelne Filmbilder (z. B. Vorder-, Mittel- und Hintergrund, Personen- und Objektanordnung, Handlungsort, Requisiten) und deren Aussage sowie Wirkung beschreiben	– Bedeutung und Wirkung der einzelnen Elemente der Mise-en-Scène sowie ihr Zusammenwirken an einzelnen Einstellungen bzw. Sequenzen analysieren	– die Gestaltung der Mise-en-Scène im Zusammenhang mit anderen gestalterischen Elementen und mit Inhalten und Aussagen des Films erörtern und bewerten – Mise-en-Scène von Filmen unterschiedlicher Stile vergleichen und erörtern
Tongestaltung	– die unterschiedliche Wirkung von Geräuschen, Musik und Sprache wahrnehmen und beschreiben – wichtige Funktionen der Geräusche, der Sprache und der Musik an einfachen Beispielen erkennen	– die Funktion von Atmo, Geräuschen, Musik und Sprache erläutern – Bild-Ton-Beziehungen beschreiben – Bedeutung der Tonebenen für die Rezeption erschließen	– die akustische Gestaltung eines Films analysieren, erörtern und interpretieren

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Montage/Schnitt	– anhand von Bild-Bild-Kombinationen und einfachen Bild-Folgen die Montage als ein wesentliches Gestaltungsmittel des Films erschließen	– Grundprinzipien der Montage an einer Beispielsequenz untersuchen – ausgewählte Montagemuster und ihre Funktion und Wirkung beschreiben	– den besonderen Stellenwert der Montage als grundlegendes Gestaltungsmittel des Films anhand detailliert durchgeführter Sequenz-/Filmanalysen erschließen – Montageformen ausgewählter Filme anhand beispielhafter Sequenzen im Zusammenhang mit dem künstlerischen Gesamtkonzept des Films erörtern und bewerten
Filmgeschichte	– Unterschiede zwischen einem historischen (z. B. Stummfilm) und einem heutigen Film beschreiben – anhand „spielerischer“ Vorformen (z. B. Daumenkino) die elementare filmische Illusion der Bewegung erleben und beschreiben	– anhand ausgewählter Filme maßgebliche Einflussfaktoren historischer Entwicklung beschreiben – Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Film und neuen Entwicklungen virtueller Welten untersuchen	– Filmgeschichte für die vertiefte Rezeption nutzen – Epochen der Filmgeschichte am Beispiel ausgewählter Filme darstellen – themengleiche Filme unterschiedlicher Epochen vergleichen – wechselseitige Einflüsse zwischen Film und neuen Entwicklungen virtueller Welten analysieren und erörtern
Filmtheorie			– ausgewählte Filmtheorien auf Plausibilität und Aktualität überprüfen

Kompetenzbereich: Filmnutzung

Die kompetente Nutzung von Film umfasst den kritischen Gebrauch ebenso wie das bewusste Ausschöpfen der vielfältigen Potenziale des kulturellen Handlungsfeldes Film.
Die Schülerinnen und Schüler wählen Filme zielgerichtet, auch unter Abwägung von Alternativen und im Kontext anderer Medienangebote, aus und setzen sich mit ihrer Filmrezeption auseinander.

Sie reflektieren Wirkungen und Einflüsse von Filmen und bilden auf einer breiten Kenntnisbasis ihren Geschmack und ihre Beurteilungskriterien aus.

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Gebrauch	– die eigene Filmnutzung und die Motivationen dafür beschreiben – sich mit anderen über einzelne Filme und das eigene Filmerleben austauschen – Filme interessen- und bedürfnisgeleitet sowie situationsgerecht auswählen (dabei Empfehlungen, z. B. Alterseignung, Filmtipps nutzen) – verschiedene Rezeptionssituationen beschreiben (z. B. individuelle Filmnutzung zu Hause, im Kino, Kinderfilmfeste, Schulfilmveranstaltungen) – filmische Darstellungen von Figuren, Konflikten und Konfliktlösungen mit der eigenen Lebenswelt und eigenen Erfahrungen vergleichen (® Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft verstehen)	– die eigene Filmnutzung und die Motivationen dafür analysieren und – auch im Vergleich mit anderen – erörtern – Filme mit anderen diskutieren, unterschiedliche Meinungen und Sichtweisen vergleichen – unterschiedliche Funktionen des Mediums Film bei der interessen- und bedürfnisgeleiteten sowie situationsgerechten Auswahl bewusst nutzen (wie Unterhaltung, Information, Dokumentation, Erfahrung, Weltaneignung, ästhetisches Erleben) – bei der Auswahl und Nutzung rechtliche Aspekte reflektieren (z. B. Urheberrechte, Jugendschutzregelungen) (® Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft verstehen)	– die Bedeutung der Filmnutzung für die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit auch im Vergleich mit anderen Medien und Künsten differenziert und umfassend erörtern

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
		– unterschiedliche Rezeptionsweisen vergleichen und beurteilen (z. B. Kino, Festivals, Schulfilmveranstaltung, Film im Fernsehen, auf dem Computer, private Filmnutzung alleine/mit peer group) – film- und kinobezogene Off- und Online-Angebote für Information und Kommunikation nutzen und beurteilen (z. B. Filmsites, Filmbildungsportale, Filmforen)	
Wirkung und Einfluss	– ästhetische und emotionale Wirkungen des Filmerlebens beschreiben und begründen (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse) – Einflüsse von Filmen auf eigene Vorstellungen beschreiben	– ästhetische und emotionale Wirkungen von Filmen an Beispielen analysieren und aufarbeiten (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse) – Einflüsse von Filmen auf eigene Verhaltens- und Wertorientierungen, Vorbilder, Vorstellungen, Weltverständnis analysieren	– Wirkungen und Einflüsse von Film auf Identitätsbildung, Weltverständnis, Orientierung, Normen und Werte im Zusammenhang analysieren und bewerten
Geschmacks- und Urteilsbildung	– auf Grundlage der Kenntnis unterschiedlicher Filme eigene Vorlieben und Abneigungen beschreiben und am Beispiel begründen	– Filme aus einem breiten Spektrum des künstlerisch anspruchsvollen bis populären Films kriteriengeleitet beurteilen – Filmgeschmack reflektieren und kommunizieren – Filmkritiken beurteilen, vergleichen, verfassen und publizieren	– Filme, auch unabhängig von eigenen Vorlieben und Abneigungen, kriteriengeleitet beurteilen – Filmdokumente, Hintergrundinformationen, Archivmaterialien etc. für die Urteilsbildung nutzen

Kompetenzbereich: Filmproduktion und Präsentation

Die Schülerinnen und Schüler verstehen die Herstellung eines Films als zu planenden Gruppenprozess mit vielfältigen kreativen Möglichkeiten und ästhetische Erfahrungen. Sie entwickeln Inhalte, erproben die filmischen Mittel, artikulieren ihre Sichtweisen, nutzen sachgerecht Technik und präsentieren ihre Filme.

Sie planen, realisieren und veröffentlichen Filmproduktionen auf der Grundlage selbst entwickelter Filmideen unter Berücksichtigung rechtlicher Grundlagen.

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Produktionsplanung	– einfache Filmideen entwickeln und den Handlungsablauf skizzieren – unterschiedliche Funktionen und Aufgaben bei einer Filmproduktion benennen und für sich eigene Tätigkeitsbereiche auswählen – einfache Aufnahmetechnik erproben – einen Zeitrahmen bestimmen	– Filmideen entwickeln und in eine filmische Erzählform übersetzen (Figuren/ Charaktere, Dialoge, Handlung, dramaturgischer Ablauf) – Exposés, Treatments, Drehbücher und Storyboards für kurze Filme verfassen – Arbeitsbereiche bei der Filmproduktion unterscheiden und geeignete Tätigkeiten für sich auswählen (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse) – Aufnahmetechnik im Team beherrschen – Casting durchführen und Rollen erarbeiten – einen detaillierten Zeitrahmen/Drehplan erstellen	– im Team einen Film planen und interessenorientiert Drehbücher entwickeln, Filmproduktion vorbereiten, Kosten für die Produktion kalkulieren

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Produktion	– Filmideen unter Anleitung inszenieren – Aufnahmetechnik im Team handhaben – mit Hilfestellung Drehorte und Requisiten angemessen auswählen (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse) – einfache filmische Gestaltungsmöglichkeiten anwenden (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse)	– das Drehbuch selbständig inszenieren – Drehorte und Requisite unter Berücksichtigung ökonomischer Möglichkeiten und rechtlicher Bestimmungen auswählen(® Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft) – formale und ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten funktional anwenden (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse) – Aufnahmetechnik kreativ zur Umsetzung des Drehbuchs nutzen (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse)	– einen Film unter bewusster Anwendung ästhetischer Mittel und unter Berücksichtigung ökonomischer Möglichkeiten sowie ethischer und rechtlicher Grundsätze selbständig realisieren (® Bezug zu den Kom petenzbereichen Film in der Mediengesellschaft sowie Filmanalyse) – gedrehtes Material technisch und ästhetisch (kritisch) reflektieren
Bild- und Tonbearbeitung	– Material sichten, entsprechend der Filmidee auswählen und ordnen – Musik und Geräusche entsprechend der Geschichte auswählen – elementare Funktionen der Schnitttechnik anwenden	– Bild- und Tonmaterial zur Filmidee auswählen und montieren – urheberrechtliche Rahmenbedingungen kennen und beachten – Schnitttechnik anwenden – angemessene Ausgabeformate des Schnittcomputers kennen – Gestaltungsmöglichkeiten mit unterschiedlichen Schnittvarianten	– unterschiedliche Montageformen und -muster bewusst nutzen (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse)

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
		an Beispielen des eigenen Produkts erproben und diskutieren (® Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft)	
Präsentation	– selbst gedrehte Filme unter Anleitung präsentieren (z. B. im Klassenverband, bei Schulveranstaltungen, Elternabenden, anlässlich von Wettbewerben)	– Verbreitungsmöglichkeiten der eigenen Produktionen auch online, recherchieren und bewerten (® Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft) – Filme in geeignetem Rahmen präsentieren (z.B. Werbung, Technik, Präsentation, Moderation) – Vervielfältigung- und ggf. Verteilungsmöglichkeiten des Films (z.B. CD-ROM, DVD) kennen und beurteilen – sich selbstständig an Wettbewerben beteiligen	

Kompetenzbereich: Film in der Mediengesellschaft

Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung des Films für die politische Bewusstseinsbildung, das kulturelle Selbstverständnis der Gesellschaft sowie für die Entwicklung der Normen und Werte einschätzen. Sie erörtern die Potenziale des Films für politische Meinungsbildung einschließlich der Missbrauchsmöglichkeiten.

Sie verschaffen sich einen Überblick über die institutionellen, ökonomischen, rechtlichen und politischen Bedingungen der Filmwirtschaft.

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
Film als Wirtschaftsfaktor	– exemplarisch Filmberufe benennen (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmproduktion und Präsentation) – an einem konkreten Beispiel Merchandising als Form der Vermarktung erkennen – die Kinolandschaft in der eigenen Umgebung beschreiben – erläutern, wie ein Kino funktioniert (Blick hinter die Kulissen)	– Berufsbilder im Filmbereich und ihre Anforderungen vor dem Hintergrund eigener beruflicher Orientierung erörtern (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmproduktion und Präsentation) – Formen und Bedeutung der Filmförderung und der Filmfinanzierung exemplarisch darstellen (z.B. Co-Produktionen des Fernsehens) – Verwertungsstufen und -formen (inkl. Merchandising, cross-media) eines Films exemplarisch beschreiben – Faktoren für den wirtschaftlichen Erfolg eines Films beispielhaft untersuchen (z.B. Besetzung, Genre, Machart, Produktionsbudget, Zielgruppe, Marketing Kinostarttermin)	– die Bedeutung der Filmförderung als kultur- und wirtschaftspolitisches Instrument erörtern – die Rolle des Fernsehens als Koproduzent darstellen, erörtern und bewerten – die Rolle der internationalen Produktionsgesellschaften bei der globalen Filmproduktion und -distribution und deren kulturellen Einfluss bewerten – neue mediale Entwicklungen (z.B. Film im Internet, Handy) im Hinblick auf ihre wirtschaftlichen Auswirkungen untersuchen – Lage und Problemfelder von Film und Kino in Deutschland zeigen, Chancen und Risiken aktueller Entwicklungen (z.B. Digitalisierung) erörtern

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
		– den Marktanteil der US-Filmproduktion mit der deutschen und europäischen vergleichen; Auswirkungen der ökonomischen Rolle des Films auf Kultur und Gesellschaft erörtern – die Situation der Kinos in der eigenen Umgebung untersuchen und beurteilen – die eigene Rolle als Medienkonsument reflektieren und Einflussmöglichkeiten diskutieren	– Einflussmöglichkeiten der Medienkonsumenten reflektieren
Politische Funktion / gesellschaftliche und kulturelle Wirkung	– Film als Instrument der Weltaneignung beschreiben, fremde Welten mit Hilfe von Filmen erschließen – die Bedeutung des Films für die Schaffung von Vorbildern und Idolen zeigen und sich mit anderen darüber austauschen – in Filmen angebotene Konfliktlösungsmöglichkeiten beschreiben und deuten ® Bezug zum Kompetenzbereich Filmnutzung)	– die Bedeutung von Film für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung exemplarisch erläutern – exemplarisch Einflüsse von Filmen auf Zeiterscheinungen und gesellschaftliche Phänomene analysieren und bewerten (z. B. Mode, Pop- und Eventkultur) – Stars und Idole als Medienkonstrukte analysieren und Vergleiche zur eigenen Lebenswirklichkeit ziehen	– die Bedeutung von Film für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung analysieren und bewerten – den Einfluss des Films auf das kulturelle und ethisch-normative Selbstverständnis der Gesellschaft an Beispielen überprüfen – Filme als Ausdruck von Zeitgeist interpretieren und beurteilen – Film als Manipulations- und Propagandainstrument an historischen und aktuellen Beispielen, insbesondere auch unter Bedingungen digitaler Produktion, darstellen und bewerten

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse12
	– Formen und mögliche Wirkungen filmischer Gewaltdarstellungen (z.B. in Animationsfilmen) beschreiben	– die Missbrauchsmöglichkeiten des Films als Manipulations- und Propagandamittel an Beispielen (z. B. NS-Film, Kriegsfilme) aufzeigen (□ Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse) – filmische Gewaltdarstellungen analysieren, mögliche individuelle und sozial-ethische Wirkungen beurteilen	– die Auswirkungen filmischer Gewaltdarstellungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche auf der Grundlage aktueller Forschungsergebnisse herausarbeiten, Strategien zur Vermeidung diskutieren – Hintergründe und Ursachen der Diskussion über Gewalt und Medien in Gesellschaft und Politik erörtern
Rechtliche Rahmenbedingungen	– Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) kennen und mögliche Gründe für die Kennzeichnungen nennen (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmnutzung)	– die relevanten Bestimmungen des Jugendmedienschutzes (u.a. FSK-Freigabe, Indizierung) hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Funktion erörtern (® Bezug zum Kompetenzbereich Filmnutzung) – die relevanten Bestimmungen des Urheberrechtes benennen und reflektieren (® Bezug zu den Kompetenzbereichen Filmnutzung sowie Filmproduktion und Präsentation)	

GLOSSAR

Abblende (fade-out)
Das Filmbild geht in eine monochromatische Bildfläche über (zumeist schwarz oder weiß).

Aufblende (fade-in)
Das Filmbild erscheint aus einem monochromatischen Bild (zumeist schwarz oder weiß).

Beleuchtungsstil
Die Beleuchtung einer Szene kann durch die Menge des Lichts maßgeblich beeinflusst werden. Lichtintensität und Kontrast wirken sich deutlich auf die vorherrschende Stimmung aus.

Normalstil - hierbei sind die hellen und dunklen Partien im Bild ausgewogen

Low-Key – es überwiegen die Schattenpartien und die unbeleuchteten Bildteile in einer Szenerie

High-Key – Helligkeit prägt den Bildeindruck

Bildsprache
Das Zusammenwirken der bildgestalterischen Mittel (Einstellungsgröße, Kameraperspektive, Kamerabewegung,Cadrage, Licht u. a.) in Bezug auf einen Film.

Blue Box
Vor einem blauen oder grünen Hintergrund wird ein Objekt aufgenommen. Der blaue/grüne Hintergrund kann elektronisch durch ein anderes Bild ersetzt werden (z. B.: Sonnenschirm vor Blau > Blau wird durch Meer ersetzt >Sonnenschirm steht vor dem Meer).

Cadrage
Einerseits bezeichnet sie in technischer Hinsicht das Seitenverhältnis des auf der Leinwand sichtbaren Bildausschnitts (Verhältnis von Bildhöhe zu Bildbreite) und andererseits in ästhetischer Hinsicht die Platzierung von Gegenständen und Personen im filmischen Raum. Dies beeinflusst die emotionale Wirkung von Filmbildern und Szenen.

Einstellung
Dies bezeichnet ein kontinuierlich aufgenommenes Stück Film, dass durch einen Schnitt begrenzt ist.

Einstellungsgrößen
Die Einstellungsgröße gibt den Abbildungsmaßstab an, mit dem eine Person im Verhältnis zum Bildrahmen in ihrer Umgebung gezeigt wird. Als Orientierungspunkt für die Bestimmung gilt meist der menschliche Körper.
Wichtige Einstellungsgrößen sind:

Weit – zeigt ein weites Panorama (z.B. eine Landschaft), in der die Person verschwindend klein ist

Totale – zeigt Person in einer weiteren Umgebung (z.B. Menschen vor einem Haus); es dominiert die Umgebung, nur die Körperhaltung steht der Person als Ausdrucksmittel zur Verfügung

Halbtotale – zeigt Person in voller Größe in ihrer unmittelbaren Umgebung (z. B. Menschen an einem Tisch im Zimmer)

Halbnah – zeigt Person vom Kopf bis zu den Knien in einer angedeuteten Umgebung als Ausdrucksmittel steht der Person die Gestik zur Verfügung

Amerikanisch – zeigt eine Person vom Kopf bis zur Hüfte

Nah – zeigt eine Person vom Kopf bis zum Oberkörper (Brustbild)

Groß (close up) – zeigt hauptsächlich den Kopf einer Person Mimik der Person steht im Mittelpunkt

Detail – nur Teile des Gesichts (oder auch eines Gegenstands) sind zu erkennen

Exposé
Bezeichnet eine Zwischenphase in der Drehbuchentwicklung zwischen Idee und Treatment (ca. 5–10 Seiten).

Filmgattung
Ist eine grundlegende Kategorie zur Unterscheidung verschiedener Filmarten.
Wichtige Filmgattungen sind: Animationsfilm, Dokumentarfilm, Experimentalfilm, Kurzfilm, Langfilm, Lehrfilm, Spielfilm, Videoclips, Videokunst, Werbefilm, aber auch Mischformate wie Dokufiktion, -drama.

Genre
Ist eine grundlegende Kategorie zur Beschreibung fiktionaler Filme. Die verschiedenen Genres und Untergenres werden dabei aufgrund unterschiedlicher Merkmale definiert, z. B. aufgrund von Sujets, Erzählmustern, Handlungsorten, Gestaltungsmerkmalen.
Wichtige Genres sind u. a.: Abenteuer, Action, biografischer Film, Coming-of-Age, Drama, Fantasy, Historienfilm, Komödie, Kriegs-/Antikriegsfilm, Märchen, Melodram, Mystery, Science-Fiction, Thriller, Western.

Goldener Schnitt
Der Goldene Schnitt ist eine Möglichkeit zur Bildkomposition. Er bezeichnet eine asymmetrische harmonische Teilung. Die Gesamtstrecke (a) verhält sich zu ihrem größeren Teil (b) so, wie sich der größere Teil (b) zum kleineren Teil (a-b) verhält.

Kamerabewegung
Grundsätzlich unterscheidet man zwei Formen der Kamerabewegung: Schwenk und Fahrt.Während des Filmens bleibt die Kamera an einem Standort und wird dabei horizontal oder vertikal um eine feste Achse gedreht (Schwenk).
Hingegen verlässt die Kamera bei der Kamerafahrt ihren Standort und bewegt sich durch den Raum.
Zooms sind optisch erzeugte Bewegungen im Bild. Auch beim Zoom bleibt die Kamera am Ort. Durch die Veränderung der Brennweite wird die Einstellungsgröße verändert.

Kameraperspektiven
Die Kamera kann neben der Normalstellung (Augenhöhe) eine erhöhte Position (Vogelperspektive) oder eine erniedrigte Position (Froschperspektive) einnehmen und auf diese Weise die Wirkung der gezeigten Vorgänge beeinflussen.

Normalperspektive – Kameraperspektive auf Augenhöhe der Handlungsfiguren

Vogelperspektive – Kameraperspektive aus einer erhöhten vertikalen Position, dadurch wirken Personen/Gegenstände oft unbedeutend, klein oder hilflos

Froschperspektive – Kameraperspektive aus einer niedrigeren vertikalen Position als die Normalsicht, dadurch wirken Personen/Gegenstände oft mächtig oder bedrohlich

Lichtgestaltung
Für die Lichtgestaltung ist die Lichtrichtung von zentraler Bedeutung, weil sie die Wirkung einer Person oder eines Gegenstandes maßgeblich beeinflusst. Als Lichtrichtung bezeichnet man die Richtung aus der das Licht auf Personen oder Gegenstände gesetzt wird. Man unterscheidet: Vorder-, Seiten-, Streif- und Gegenlicht, Licht von oben, Licht von unten.

Mise-en-Scène (Inszenierung/In-Szene-Setzen)
Damit wird ein zentraler Bereich der Filmgestaltung bezeichnet, der bewusst inszenierte Bildaufbau und die entsprechende Anordnung der Figuren und Gegenstände im Raum. Der Bereich umfasst mehrere Elemente: Setting (Auswahl und Gestaltung von Dreh- bzw. Handlungsort, Requisiten), Schauspieler/-führung, Kostüm- und Maskenbild, Farbgestaltung/-dramaturgie.

Montage
Montage meint die zeitliche Organisation der Bilder und beinhaltet, über den technischen Vorgang des Zusammenschneidens von Einstellungen, Szenen und Sequenzen hinaus, die Strukturierung des Ablaufs der filmischen Erzählung. Damit trägt sie wesentlich zu Bedeutungskonstruktion und Wirkung eines Films bei. Kontinuität, Folgerichtigkeit und die Orientierung in Raum und Zeit sind leitende Prinzipien. Während in den meisten Filmerzählungen Montage die Übergänge zwischen den Einstellungen sowie den Wechsel von Ort und Zeit möglichst unauffällig gestaltet, versuchen andere Montageformen stärker den synthetischen Charakter des Films zu betonen.
Wichtige Einstellungskonjugationen bei der Montage sind u.a. harter Schnitt, Überblende, Auf- und Abblende, Wischblende. wichtige Montagemuster sind u. a.:

Plansequenz – ist eine meist sehr lange, ungeschnittene Einstellung, in der eine abgeschlossene Handlung ohne Schnitt gezeigt wird

Zwischenschnitt – ist die Unterbrechung einer langen Einstellung durch eine andere kurze Einstellung mit der Funktion Ausgangsmaterial zu kürzen, Anschlussfehler zu kaschieren oder Detailaufnahmen zu konkretisieren

Schuss-Gegenschuss – ist eine Folge von Einstellungen, in denen jeweils eine Person aus der Perspektive der anderen gezeigt wird, durch diese Abfolge wird die Kontinuität der Handlung vermittelt

Parallelmontage – ist eine filmische Erzählform, bei der anwechselnd Einstellungen aus zwei oder mehreren Handlungssträngen gezeigt werden, um die Gleichzeitigkeit der Handlungsstränge zu betonen

Match Cut – Schnitt, bei dem in eine Bewegung hinein geschnitten und diese in einem anderen Bildmotiv fortgesetzt wird

Jump Cut – sprunghafter Schnitteffekt, der entsteht, wenn aus einer kontinuierlich aufgenommenen Einstellung Teile herausgeschnitten werden

Montagesequenz – Abfolge von Einstellungen, die eine bestimmte Stimmung erzeugen sollen oder größere Zusammenhänge schaffen

Vor- und Rückblende – gezieltes Verlassen des linearen Erzählflusses mit Blick auf ein Geschehen in der Zukunft;

gezieltes Verlassen des linearen Erzählflusses mit Blick auf ein Geschehen in der Vergangenheit

Narration/Dramaturgie
Umfasst sowohl den Inhalt als auch die Formen des filmischen Erzählens. Wesentliche Elemente sind: Figuren (Figurencharakterisierung, -entwicklung und -konstellation), Konflikt (Konflikt, Konfliktverlauf und -lösung), Exposition, Geschichte-Plot, Handlungsverlauf/Kausalität, Perspektive, Erzählweise (z. B. dokumentarisch, fiktiv, realistisch, surreal), Struktur (dramatisch, episch, poetisch), Szene, Sequenz, Thema.

Szene
Ist eine Handlungseinheit, die durch die Einheit von Zeit und Ort hergestellt wird.

Sequenz
Ist eine Folge von Szenen, die einen inhaltlichen Zusammenhang bilden.

Tonebene
Sie umfasst verschiedene Kategorien mit teilweise unterschiedlichen Funktionen:

Atmo – ist die Abkürzung für Atmosphäre, Summe aller diffusen und indifferenten Allgemein¬geräusche, die zu Außen- oder Innenszenen aufgenommen werden

Sprache – als Monolog, Dialog, Kommentar, innerer Monolog dient u.a. zur Information, zur Charakterisierung

Musik – kommt vor als Musik im Film (Quelle der Musik im Bild) oder als Filmmusik (Musik aus dem Off)kann u.a. dramaturgische Akzentuierung unterstützen, Stimmungen vermitteln, Orte/Personen charakterisieren, gesellschaftliche Konventionen vermitteln, kommentieren, parodieren

Geräusche – dienen u. a der Information, der Erzeugung einer Atmosphäre

Bei der Herkunft des Tones unterscheidet man zwischen:

On-Ton – Tonquelle ist im Bild zu sehen

Off-Ton – Tonquelle ist im Bild nicht zu sehen; als Voice Over bezeichnet man eine Erzählerstimme aus dem Off

LITERATUR- & MATERIALHINWEISE

Barg, Werner/Niesyto, Horst/Schmolling, Jan
Jugend:Film:Kultur
Grundlagen und Praxishilfen für die Filmbildung
kopaed, München 2006
Dieses Buch bündelt pädagogische, psychologische sowie filmtheoretische Erkenntnisse und zeigt Chancen für eine Filmbildung mit Jugendlichen auf. Ebenso werden Konzepte zur Integration von Filmbildung in die Pädagogik-Ausbildung vorgestellt.

Bergala, Alain
Kino als Kunst - Filmvermittlung an der Schule und anderswo
Schüren-Verlag, Marburg 2006
Der Autor widmet sich theoretisch reflektiert und praxisnah der Frage, wie das Medium Film im Unterricht der Schule eingesetzt werden kann, um Kinder von klein auf für das Kino zu begeistern und sie zu einem kompetenten Publikum mit vielfältigen ästhetischen Erfahrungen heranzubilden.

Beicken, Peter
Wie interpretiert man einen Film?
Reclam-Verlag, Stuttgart 2004
Eine fundierte Einführung in die Filmanalyse sowie die Interpretation von Literaturverfilmungen mit zahlreichen Standbild-Beispielen.
Insbesondere für den Einsatz im Unterricht der Sekundarstufe II geeignet.

Bienk, Alice
Filmsprache – Einführung in die interaktive Filmanalyse
Schüren-Verlag, Marburg 2006
Die Einführung bietet eine systematische Übersicht über die das Medium Film konstituierenden Elemente. Eine DVD enthält über 120 Ausschnitte aus mehr als 60 Filmklassikern und aktuellen Filmproduktionen.

Decke-Cornill, Helene/Luca, Renate (Hrsg.)
Jugendliche im Film – Filme für Jugendliche
kopaed, München 2007
Filme sind einerseits Teil der Lebenswelt Jugendlicher und andererseits ist die Lebenswelt Heranwachsender Teil der Kinowelt. Unterschiedliche Facetten dieses Wechselverhältnisses werden aus pädagogischer Sicht beleuchtet.

Füsslin, Georg
Optisches Spielzeug oder wie die Bilder laufen lernten
Verlag Georg Füsslin, Stuttgart 1993
In diesem Buch werden die Vorläufer des Kinos erläutert.

Faulstich, Werner
Grundkurs Filmanalyse
Wilhelm Fink Verlag, München 2002
Das Buch ist eine gute Einführung in die Filmanalyse. Im Mittelpunkt stehen dabei vier Arbeitsschritte: die Handlungsanalyse, die Figurenanalyse, die Analyse der Bauform des Erzählens und die Analyse der Normen, Werte, der Message.

Hildebrand, Jens
Film: Ratgeber für Lehrer
Aulis Verlag Deubner, Köln 2001
Ein umfangreicher Ratgeber mit guten Visualisierungen, vielen praktischen Hinweisen für den Unterricht und einer sehr komplexen Analyse zu Stephen Kings „The Shining“.

Kamp, Werner/Rüsel, Manfred
Vom Umgang mit Film
Volk und Wissen Verlag, Berlin 1998
Die praxisorientierte Einführung in Zeichensprache und Syntax des Films gibt dem Nutzer ein begrifflich-theoretisches und analytisches Basiswissen für die Beschäftigung mit Filmen und Verfilmungen an die Hand.

Klant, Michael/Spielmann, Raphael
Grundkurs Film 1
- Materialien für den Sekundarbereich 1 und 2 -
Schroedel-Verlag, Braunschweig 2008
Das Buch basiert auf dem Konzept einer „Integrativen Filmdidaktik“, das von einer Zusammenarbeit der Fächer Kunst, Musik und Deutsch sowie der Verbindung von produktions- und rezeptionsorientierten Verfahren ausgeht. Durch relativ kurze Beiträge werden die einzelnen Themen nur angeschnitten, dafür bekommt man einen guten Überblick über die vielfältigen Aspekte des Themas. Illustrationen und Querverweise bereichern die Lektüre.

Koebner, Thomas (Hrsg.)
Reclams Sachlexikon des Films
Reclam-Verlag, Stuttgart 2007
Umfassendes Kompendium zu relevanten inhaltlichen, ästhetischen, technischen und institutionellen Fachbegriffen des Films mit Beiträgen namhafter Autoren und Experten.

Monaco, James
Film verstehen
- Kunst – Technik – Sprache – Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien -
Rowohlt Taschenbuchverlag, Reinbek bei Hamburg, 2006
Dieses Buch schlüsselt alle Aspekte des Mediums und ihre Beziehungen zueinander auf. Kunst, Technik, Sprache, Theorie und Geschichte des Films werden anschaulich vermittelt, wobei auch die neuesten Entwicklungen in den elektronischen und interaktiven Medien Berücksichtigung finden. Ein umfangreiches Standardwerk.

Steinmetz, Rüdiger
Filme sehen lernen
- DVD mit Begleitbuch -
Zweitausendeins, Frankfurt a. M. 2005
Die DVD ist sowohl eine sehr gute Einführung in die Filmanalyse als auch ein Fundus an Filmausschnitten aus über 100 Jahren Filmgeschichte.

Volk, Stefan
Filmanalyse im Unterricht
- Zur Theorie und Praxis von Literaturverfilmungen -
Schöningh Verlag, Paderborn 2004
Nach einer theoretischen Einführung werden Möglichkeiten der Bearbeitung von Filmen im Unterricht vorgestellt. Unterschiedliche Altersstufen finden dabei Berücksichtigung.

Wegener, Claudia/Wiedemann, Dieter
Kinder, Kunst und Kino
- Grundlagen zur Filmbildung aus der Filmpraxis - kopaed, München 2009
Das Buch stellt Konzeption und Inhalte der Kinderfilmuniversität, die an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ durchgeführt wurde, vor.
Die von FilmemacherInnen geschriebenen Aufsätze geben einen guten Einblick in die Kunstform Film und deren Bedeutung in der heutigen Medienwelt.

www.bender-verlag.de/lexikon
Fundiertes Online-Filmlexikon.

www.bpb.de
Filmhefte zu ausgewählten Filmen.

www.einhundertjahrekino.de
Abriss zur Entstehung und Geschichte des Kinos.

www.film-kultur.de
Hintergrundinformationen zu ausgewählten Filmen.

www.filmportal.de
Informationendatenbank zum deutschen Film seit 1895.

www.kinofenster.de
Das gemeinsame Online-Angebot von Vision Kino – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz und der Bundeszentrale für politische Bildung enthält Filmbesprechungen, Hintergrundinformationen, filmpädagogische Begleitmaterialien, News, Termine, Veranstaltungen, Adressen und Links für die schulische und außerschulische Filmarbeit.

http://www.learn-line.nrw.de/angebote/filmanalyse/
Gutes und umfangreiches Skript zur fächerübergreifenden Filmanalyse.

www.lpg.musin.de/kusem/konz/su3/fisetup.htm
Einführung in die Filmsprache.

http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/leitfaden.html
Leitfaden zur Filmanalyse, der sich als Unterrichtsmedium für höhere Klassen der Sekundarstufe I und für die Sekundarstufe II eignet.

www.movie-college.de
Online-Filmschule mit vielen Artikeln zu den verschiedenen Gebieten des Filmemachens.

www.respectcopyrights.de
Kostenlose Arbeitsblätter, Lehrerblätter und Hintergrundinformationen zu Urheberrecht, geistigem Eigentum und Raubkopieren.

www.teachsam.de/deutsch/film/film0.htm
Online-Portal zur Filmanalyse allgemein.

www.visionkino.de
Das Netzwerk für Film- und Medienkompetenz ist eine bundesweite Serviceeinrichtung für schulische und außerschulische Filmarbeit – u.a. mit pädagogischen Tipps zu aktuellen Kinofilmen, Informationen zu SchulKinoWochen, filmpädagogischen Begleitmaterialien sowie mit vielen Hinweisen auf Projekte, Veranstaltungen und Aktivitäten rund um das Thema Schule, Film und Kino.