

Filmbildung

Kompetenzorientiertes Konzept für die Schule

herausgegeben von der Länderkonferenz MedienBildung und Vision Kino - Netzwerk für Film-
und Medienkompetenz

Das Konzept wurde im Jahr 2009 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-Pfingstl, Julius-Maximilians-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.

An der Überarbeitung im Jahr 2015 haben mitgewirkt:

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

Klaus Küchmeister, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg

Uwe Leonhardt, FILM+SCHULE Nordrhein-Westfalen, LWL – Medienzentrum für Westfalen

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

Uwe Plasger, Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ)

Constantin Schnell, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

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

Reinhold T. Schöffel vom Bundesverband Jugend und Film e.V. hat die Überarbeitung des Konzepts begleitet.

Einleitung

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, Webclip etc. Im Zuge der Digitalisierung begegnet ihnen Film in Form neuer und neuester Bewegtbildmedien. Aufgrund zunehmender Konvergenz der Medien sind bewegte Bilder längst nicht mehr allein am „klassischen“ Filmvermittlungsort des Kinos, an singulären Abspielstätten oder im Medium des Fernsehens präsent, sondern raumzeitlich entgrenzt verfügbar. Kinder und Jugendliche probieren und handhaben vielfältigste audiovisuelle Ausdrucksformen, nutzen sie kreativ-gestalterisch, produzieren und publizieren eigene Filme.

Filmische Zeichen und ihre Wirkungen grundlegend verstehen und gestalterisch nutzen zu können ist und bleibt für die Orientierung in der Welt der bewegten Bilder unverzichtbar. Über die Beschäftigung mit Film in all seinen Ausprägungen und Formaten leistet Filmbildung einen unvermindert wichtigen, aktuellen Beitrag zu umfassender audiovisueller Alphabetisierung. Vor diesem Hintergrund der Medienentwicklung stellt sich der Umgang mit Film(en) als ein kulturelles Handlungsfeld dar, dem weitreichende individuelle, soziale und gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung zukommt. Mit Blick auf Heranwachsende erfüllt es drei zentrale Funktionen

- Individuation
- Sozialisation
- Enkulturation.¹

Ziel schulischer Filmbildung ist es, die Kompetenzen der Lernenden zu stärken, um die selbstbestimmte und reflektierte Teilhabe am kulturellen Handlungsfeld Film in seinen umfassenden Ausprägungen zu fördern und zu unterstützen. Die im vorliegenden Konzept formulierten Kompetenzerwartungen sind handlungsorientiert angelegt. Sie sind aus den Anforderungen an eine auf den Film bezogene Didaktik entwickelt, als solche vielfach anschlussfähig und integrierbar in fachbezogene Lehrpläne und Didaktiken einzelner Fächer. Film ermöglicht diverse Formen von Anschlusskommunikationen, er realisiert sich erst in kommunikativem und kreativem Handeln.

Die Beschreibungen der Kompetenzerwartungen helfen, die vielfach geforderte Filmbildung entsprechend den jeweiligen Rahmenlehrplänen der Länder umzusetzen, Bildungspläne fortzuschreiben, Profile für Bildungsgänge zu stärken und Konzepte für Schulprogramme zu

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, 3. Aufl. Berlin 2009.

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 MedienBildung (LKM)², modifiziert, spezifiziert und detailliert dieses jedoch mit Blick auf das Medium Film. Entsprechend dem eingangs erläuterten umfassenden Filmbegriff schließt Film alle möglichen Formen des Bewegbildes mit ein. Grundlegend ist jedoch der Fokus auf den Spiel- und Dokumentarfilm als Urform des audiovisuellen Erzählens. Auf dieser Basis sollen für filmisch-gestalterische Grundprinzipien paradigmatisch Kompetenzen angebahnt werden, die auch zur Erschließung und Auseinandersetzung mit anderen Filmformen dienen können. So gelingt es, Bezüge zu allen und insbesondere in der Lebenswelt von Kinder- und Jugendlichen relevanten Filmformen und -formaten herzustellen. 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 Schülerinnen und Schüler zum jeweiligen Abschluss verfügen sollten, um als filmkompetent zu gelten. Dabei folgt die Beschreibung dem spiralcurricularen Prinzip schulischen Lernens – angefangen mit grundlegenden Kompetenzen

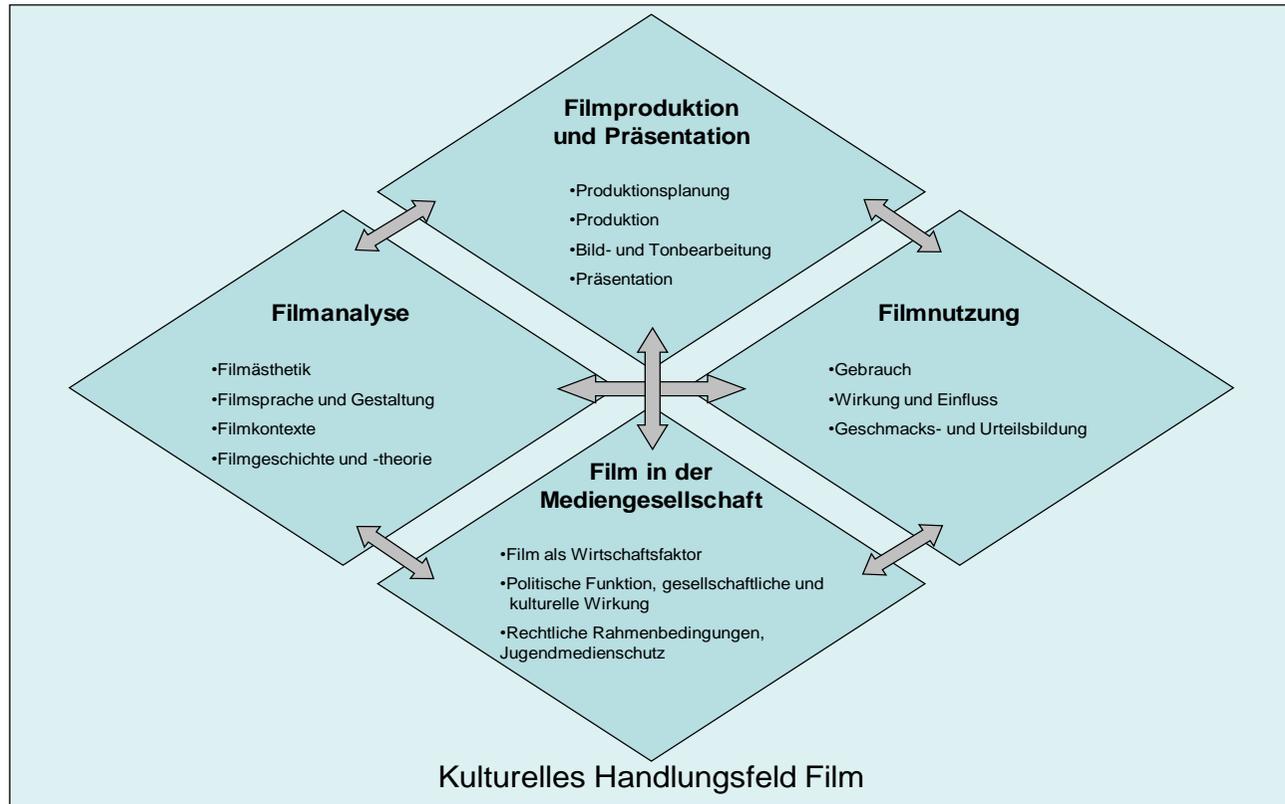
² Vgl. dazu www.laenderkonferenz-medienbildung.de

³ Vgl. neben den älteren einschlägigen Grundlegungen von Medienkompetenz und Medienbildung bei Baacke und Tulodziecki mit ihren „medienintegrativen“ Konzepten dazu insbesondere auch den 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.

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.

Kompetenzbereiche und ihre Inhalte



Kompetenzbereiche 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 in all seinen Ausprägungen und Erscheinungsformen.

Die Schülerinnen und Schüler schlüsseln die Zeichensysteme und deren Wirkung sowie die narrative Struktur von Film auf, wenden Form/Struktur/Inhalt-Beziehungen in Analyse, Erörterung und Interpretation an. Sie rezipieren Filme bewusst als gestaltete Werke und ordnen diese in verschiedene Kontexte ein, z.B. historisch, kulturell, politisch, medial, wirtschaftlich. Filmanalyse dient auch dem Ziel, die Wahrnehmungsfähigkeit zu schulen und ästhetische Erlebnisfähigkeit zu fördern.

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
Filmästhetik	<ul style="list-style-type: none"> – Gefühle und Eindrücke benennen und begründen (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmnutzung</i>) – Film als gestaltetes Werk an einfachen Beispielen beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> – ästhetische Wirkungen eines Films beschreiben und begründen – Film als ein gestaltetes Werk analysieren 	<ul style="list-style-type: none"> – ästhetische Wirkungen eines Films erörtern – ästhetische Gestaltung eines Films in ihrer Gesamtheit analysieren und beurteilen
Filmsprache / Filmgestaltung			
<i>Filmgattung</i>	<ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Filmgattungen anhand einiger spezifischer Merkmale unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Filmgattungen aufgrund ihrer jeweiligen Erzähl-, Gestaltungs- und Funktionsweise unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> – gattungsbezogene Aspekte der Erzählweise, Gestaltung und Funktion eines Films analysieren und die

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
			Umsetzung bewerten, auch im Vergleich mit Filmen der gleichen oder einer anderen Gattung
<i>Filmformate</i>	– unterschiedliche Formate anhand von gestalterischen, inhaltlichen Merkmalen und ihrer Veröffentlichung beschreiben	– unterschiedliche Formate anhand von gestalterischen, inhaltlichen Merkmalen und ihrer Veröffentlichung analysieren und unterscheiden	– unterschiedliche Formate anhand von gestalterischen, inhaltlichen Merkmalen und ihrer Veröffentlichung bewerten und reflektieren
<i>Genre</i>	– 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
<i>Narration/Dramaturgie</i>	– 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	– wichtige Elemente der Narration an ausgewählten Filmbeispielen analysieren (z. B. Figuren, Konflikt, Handlungsverlauf, Story, Plot, Schlüsselszenen) – Deutungen des Filminhaltes sowie seiner zentralen Aussagen	– die Elemente der Narration eines Films analysieren, deren Umsetzung und Wirkung im Zusammenhang der Filmgestaltung und im Vergleich mit anderen Filmbeispielen erörtern

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
	<ul style="list-style-type: none"> beschreiben – im Film dargestellte Konflikte und deren Lösung benennen – zentrale Aussagen erfassen und wiedergeben 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> – Ergebnisse der Analyse der Filmerzählung interpretieren, verschiedene Deutungsansätze erörtern – Funktions- und Wirkungsweise unterschiedlicher Erzählweisen und -strukturen analysieren und vergleichen
<i>Kamera/Bildgestaltung</i>	<ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – Grundregeln des Bildaufbaus und ihre Wirkungen an Beispielen beschreiben – die Gestaltungsmittel der Kamera, deren Funktionen sowie Wirkungen analysieren und darstellen – die Lichtquellen (Kunstlicht, natürliche Lichtquellen) und die Lichtrichtung einer Szene bestimmen und auf ihre Wirkung untersuchen 	<ul style="list-style-type: none"> – Wirkung von Beleuchtungsstil und Farbgestaltung exemplarisch analysieren – besondere Gestaltungsmittel aus dem Bereich Kamera bestimmen, deren Funktion und Wirkung beurteilen (z. B. Handkamera, Schärfenunschärfe, Brennweite, Zoom)

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
<i>Mise-en-Scène</i>	<ul style="list-style-type: none"> – einzelne Filmbilder (z. B. Vorder-, Mittel- und Hintergrund, Personen- und Objktanordnung, Handlungsort, Requisiten) und deren Aussage sowie Wirkung beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> – Bedeutung und Wirkung der einzelnen Elemente der Mise-en-Scène sowie ihr Zusammenwirken an einzelnen Einstellungen, Szenen bzw. Sequenzen analysieren 	<ul style="list-style-type: none"> – 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
<i>Tongestaltung</i>	<ul style="list-style-type: none"> – die unterschiedliche Wirkung von Geräuschen, Musik und Sprache wahrnehmen und beschreiben – wichtige Funktionen der Geräusche, der Sprache und der Musik an einfachen Beispielen erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> – die Funktion von Atmo, Geräuschen, Musik und Sprache erläutern – Bild-Ton-Beziehungen beschreiben – Bedeutung der Tonebenen für die Rezeption erschließen 	<ul style="list-style-type: none"> – die akustische Gestaltung eines Films analysieren, erörtern und interpretieren

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
<i>Montage/Schnitt</i>	<ul style="list-style-type: none"> – anhand von Bild-Bild-Kombinationen und einfachen Bild-Folgen die Montage als ein wesentliches Gestaltungsmittel des Films erschließen 	<ul style="list-style-type: none"> – Grundprinzipien der Montage an einer Beispielsequenz untersuchen – ausgewählte Montagemuster und ihre Funktion und Wirkung beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> – den besonderen Stellenwert der Montage als grundlegendes Gestaltungsmittel des Films anhand von Sequenz-/Filmanalysen erschließen – Montageformen ausgewählter Filme anhand beispielhafter Sequenzen im Zusammenhang mit dem künstlerischen Gesamtkonzept des Films erörtern und bewerten
Filmkontexte	<ul style="list-style-type: none"> – exemplarische Filmkontexte anhand von Filminhalt und Ästhetik erkennen (z. B. Werbung) 	<ul style="list-style-type: none"> – Kontexte von Filmen exemplarisch analysieren 	<ul style="list-style-type: none"> – Filme in Bezug auf unterschiedliche Kontexte erörtern

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
Filmgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – anhand ausgewählter Filme Einflussfaktoren historischer Entwicklung exemplarisch beschreiben – Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Film und interaktiven digitalen Medien (z. B. Games) untersuchen 	<ul style="list-style-type: none"> – exemplarisch Epochen der Filmgeschichte am Beispiel ausgewählter Filme darstellen – themengleiche Filme unterschiedlicher Epochen vergleichen – wechselseitige Einflüsse zwischen Film und interaktiven digitalen Medien (z. B. Games) analysieren und erörtern
Filmtheorie			<ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Filmtheorien auf Plausibilität und Aktualität überprüfen

Kompetenzbereich: Filmnutzung

Die kompetente Nutzung von Film in all seinen Formaten 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 Klasse 12
Gebrauch	<ul style="list-style-type: none"> – 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, Informationen zur Alterseignung und Filmtipps nutzen) – verschiedene Rezeptions-situationen beschreiben (z. B. zu Hause, unterwegs, im Kino, Kinderfilmfeste, 	<ul style="list-style-type: none"> – die eigene Filmnutzung und die Motivationen dafür analysieren und – auch im Vergleich mit anderen – erörtern – über Filme und Filmformate 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, 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 Klasse 12
	<p>Schulfilmveranstaltungen)</p> <ul style="list-style-type: none"> – filmische Darstellungen von Figuren, Konflikten und Konfliktlösungen mit der eigenen Lebenswelt sowie persönlichen Erfahrungen vergleichen (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft verstehen</i>) – Aspekte der Veröffentlichung eigenproduzierter Filme benennen 	<p>Weltaneignung, ästhetisches Erleben)</p> <ul style="list-style-type: none"> – bei der Auswahl und Nutzung rechtliche Aspekte reflektieren (z. B. Urheberrechte, Persönlichkeitsrechte, Jugendschutzregelungen) (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft verstehen</i>) – die Nutzung und Veröffentlichung eigenproduzierter Filme kritisch reflektieren – unterschiedliche Rezeptionsweisen vergleichen und beurteilen (z. B. Kino, Festival, Schulfilmveranstaltung, Film im Fernsehen, im Internet, auf DVD, auf mobilen Geräten, alleine/mit peer group) – filmbezogene Informationsangebote (z. B. Plakate, Filmzeitschriften, Filmsites, Filmbildungsportale) für Information und Kommunikation nutzen und beurteilen 	

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
Wirkung und Einfluss	<ul style="list-style-type: none"> – ästhetische und emotionale Wirkungen des Filmerlebens beschreiben und begründen (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>) – Einflüsse von Film auf eigene Vorstellungen beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> – ästhetische und emotionale Wirkungen von Film an Beispielen analysieren und aufarbeiten (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>) – Einflüsse von Filmen auf eigene Verhaltens- und Wertorientierungen, Vorbilder, Vorstellungen, Weltverständnis analysieren 	<ul style="list-style-type: none"> – Wirkungen und Einflüsse von Film auf Identitätsbildung, Weltverständnis, Orientierung, Normen und Werte im Zusammenhang analysieren und bewerten
Geschmacks- und Urteilsbildung	<ul style="list-style-type: none"> – auf Grundlage der Kenntnis unterschiedlicher Filme eigene Vorlieben und Abneigungen beschreiben und am Beispiel begründen 	<ul style="list-style-type: none"> – Filme aus einem breiten Spektrum des künstlerisch anspruchsvollen bis populären Films kriteriengeleitet beurteilen – Filmgeschmack reflektieren und kommunizieren – Filmkritiken beurteilen, vergleichen, verfassen und publizieren 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 in all seinen Formaten als zu planenden Gruppenprozess mit vielfältigen kreativen Möglichkeiten und ästhetische Erfahrungen. Sie entwickeln Inhalte, erproben die filmischen Mittel, artikulieren ihre Sichtweisen und nutzen sachgerecht die aktuell zur Verfügung stehende Technik. Sie planen, realisieren und veröffentlichen ihre Produktionen auf der Grundlage selbst entwickelter Ideen unter Berücksichtigung rechtlicher Grundlagen. Die Spanne reicht hier von herkömmlichen Vorführungen bis zu online basierten Präsentationsformen.

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
Produktions- planung	<ul style="list-style-type: none"> – einfache Filmideen entwickeln und den Handlungsablauf skizzieren – unterschiedliche Funktionen und Aufgaben bei einer Filmproduktion benennen und für sich eigene Tätigkeitsbereiche auswählen – einfache Aufnahmetechnik erproben – mit Hilfestellung Drehorte und Requisiten angemessen auswählen (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>) – einen Zeitrahmen bestimmen 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>) – Drehorte und Requisiten unter Berücksichtigung zur Verfügung 	<ul style="list-style-type: none"> – im Team einen Film planen und interessenorientiert Drehbücher entwickeln, Filmproduktion vorbereiten, Kosten für die Produktion kalkulieren

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
		<p>stehender Mittel und rechtlicher Bestimmungen auswählen (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aufnahmetechnik im Team planen und deren Bedienung sicherstellen – Casting durchführen, Rollen erarbeiten, Interviewpartner recherchieren usw. – einen detaillierten Zeitrahmen/Drehplan erstellen – die visuellen Ausdrucksmöglichkeiten der unterschiedlichen Techniken erproben und kennenlernen (z. B. Camcorder, digitale Fotoapparate mit Filmfunktion sowie Web- und Actioncams als auch mobile medienkonvergente Geräte wie Smartphone, Tablet-PC) 	
Produktion	<ul style="list-style-type: none"> – Filmideen unter Anleitung inszenieren – Aufnahmetechnik im Team handhaben 	<ul style="list-style-type: none"> – das Drehbuch selbständig inszenieren 	<ul style="list-style-type: none"> – einen Film unter bewusster Anwendung ästhetischer

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
	<ul style="list-style-type: none"> – einfache filmische Gestaltungsmöglichkeiten anwenden (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> – formale und ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten funktional anwenden (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>) – Aufnahmetechnik kreativ zur Umsetzung des Drehbuchs oder für experimentelle Visualisierungen nutzen (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Mittel und unter Berücksichtigung ökonomischer Möglichkeiten sowie ethischer und rechtlicher Grundsätze selbständig realisieren (→ <i>Bezug zu den Kompetenzbereichen Film in der Mediengesellschaft sowie Filmanalyse</i>) – gedrehtes Material technisch und ästhetisch bewerten
Bild- und Tonbearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> – Material sichten, entsprechend der Filmidee auswählen und ordnen – Musik und Geräusche entsprechend der Geschichte auswählen – elementare Funktionen der Schnitttechnik anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> – Bild- und Tonmaterial entsprechend der Filmidee auswählen und montieren – Möglichkeiten der Schnittsoftware angemessen anwenden – Gestaltungsmöglichkeiten mit unterschiedlichen Schnittvarianten an Beispielen des eigenen Produktes erproben und diskutieren (<i>Bezug zum Kompetenzbereich Film</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> – neben klassischen auch experimentelle Montageformen entsprechend der filmischen Aussage auswählen und anwenden (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse</i>)

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
		<p><i>in der Mediengesellschaft</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ausgabeformate entsprechend der beabsichtigten Veröffentlichung auswählen – urheberrechtliche Rahmenbedingungen kennen und beachten 	
Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> – selbst gedrehte Filme unter Anleitung präsentieren (z. B. im Klassenverband, bei Schulveranstaltungen, Elternabenden, anlässlich von Wettbewerben) und über das Vorhaben und die Produktion berichten 	<ul style="list-style-type: none"> – Verbreitungsmöglichkeiten der eigenen Produktionen, z. B. auf Datenträger oder online, bewerten und realisieren <i>(→ Bezug zum Kompetenzbereich Film in der Mediengesellschaft)</i> – sich selbstständig an Wettbewerben beteiligen – die eigene Produktion als Filmemacher und/oder Produzent in der Öffentlichkeit präsentieren und vertreten 	<ul style="list-style-type: none"> – Möglichkeiten der Veröffentlichung und Distribution bewerten

Kompetenzbereich: Film in der Mediengesellschaft

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Film in seinen unterschiedlichen Ausführungen für die Entwicklung von Werten und Normen, für die politische Bewusstseinsbildung sowie das kulturelle Selbstverständnis der Gesellschaft einschätzen. Sie erörtern die Potenziale des Films für die politische Meinungsbildung einschließlich der Missbrauchsmöglichkeiten und verschaffen sich einen Überblick über institutionelle, ökonomische, rechtliche und politische Bedingungen der Film- und Medienwirtschaft.

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
Film als Wirtschaftsfaktor	<ul style="list-style-type: none"> – exemplarisch Filmberufe benennen (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmproduktion und Präsentation</i>) – 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) 	<ul style="list-style-type: none"> – Berufsbilder im Filmbereich und ihre Anforderungen vor dem Hintergrund eigener beruflicher Orientierung erörtern (→ <i>Bezug zum Kompetenzbereich Filmproduktion und Präsentation</i>) – Formen der Filmfinanzierung und die Bedeutung der Filmförderung kennen – Verwertungsstufen und -formen eines Films exemplarisch beschreiben – Faktoren für den wirtschaftlichen Erfolg eines Films beispielhaft untersuchen (z. B. Besetzung, Genre, Machart, Produktions- 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 – wirtschaftliche Aspekte im Kontext von Konvergenz und Digitalisierung untersuchen – Einflussmöglichkeiten der Medienkonsumenten reflektieren

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
		budget, Zielgruppe, Marketing) – den Marktanteil der US-Filmproduktion mit der deutschen und europäischen vergleichen; Auswirkungen der ökonomischen Rolle des Films auf Kultur und Gesellschaft erörtern – die Entwicklung der Kinos in der Region untersuchen und beurteilen – die eigene Rolle als Medienkonsument reflektieren und Einflussmöglichkeiten diskutieren	
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	– die Bedeutung von Film für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung exemplarisch untersuchen – exemplarisch Einflüsse von Filmen auf Zeiterscheinungen und gesellschaftliche Phänomene analysieren und bewerten – Stars und Idole als	– 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

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
	Konfliktlösungsmöglichkeiten beschreiben und deuten <i>(→ Bezug zum Kompetenzbereich Filmnutzung)</i>	Medienkonstrukte analysieren und Vergleiche zur eigenen Lebenswirklichkeit ziehen	interpretieren und beurteilen – Film als Manipulations- und Propagandainstrument an historischen und aktuellen Beispielen, insbesondere auch unter Bedingungen digitaler Produktion, darstellen und bewerten
	– Formen und mögliche Wirkungen filmischer Gewaltdarstellungen (z. B. in Animationsfilmen) beschreiben	– die Missbrauchsmöglichkeiten des Films als Manipulations- und Propagandamittel an Beispielen aufzeigen <i>(→ Bezug zum Kompetenzbereich Filmanalyse)</i> – filmische Gewaltdarstellungen analysieren, mögliche individuelle und sozial-ethische Wirkungen beurteilen	– die Auswirkungen filmischer Gewaltdarstellungen, insbesondere auf Kinder und Jugendliche, unter Nutzung aktueller Forschungsergebnisse diskutieren; Strategien zum Umgang damit erörtern – Hintergründe und Ursachen der Diskussion über Gewalt und Medien in Gesellschaft und Politik erörtern

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen Klasse 4	Kompetenzerwartungen Klasse 10	Kompetenzerwartungen Klasse 12
Rechtliche Rahmenbedingungen	<p>Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) kennen und mögliche Gründe für die Kennzeichnungen nennen <i>(→ Bezug zum Kompetenzbereich Filmmutzung)</i></p>	<p>die relevanten Bestimmungen des Jugendmedienschutzes (u. a. FSK-Freigabe, Indizierung) hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Funktion erörtern <i>(→ Bezug zum Kompetenzbereich Filmmutzung)</i></p> <p>relevante Bestimmungen der Urheber- und Persönlichkeitsrechte benennen und reflektieren <i>(→ Bezug zu den Kompetenzbereichen Filmmutzung sowie Filmproduktion und Präsentation)</i></p>	

Glossar verwendeter Fachbegriffe

Ablende (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.
<i>Normalstil</i>	– hierbei sind die hellen und dunklen Partien im Bild ausgewogen
<i>Low-Key</i>	– es überwiegen die Schattenpartien und die unbeleuchteten Bildteile in einer Szenerie
<i>High-Key</i>	– 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, das 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:

- | | |
|---------------|--|
| <i>Weit</i> | – zeigt ein weites Panorama (z. B. eine Landschaft), in der die Person verschwindend klein ist |
| <i>Totale</i> | – 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 zur Taille in einer angedeuteten Umgebung
– als Ausdrucksmittel steht der Person die Gestik zur Verfügung
- Amerikanisch* – zeigt eine Person vom Kopf bis unterhalb Hüfte (angelehnt an die Position des Colts im Western)
- Nah* – zeigt eine Person vom Kopf bis zum Oberkörper (Porträt)
- Groß (close up)* – bildfüllend Gesicht oder Objekt (z. B. Uhr)
– Mimik der Person steht im Mittelpunkt
- Detail* – nur Teile des Gesichts (oder auch eines Gegenstands) sind zu erkennen (z. B. Zeiger einer Uhr)

Exposé Bezeichnet eine Zwischenphase in der Drehbuchentwicklung: die ausformulierte Filmidee.

Filmformate Dieser Begriff dient hier nicht der technischen Bezeichnung von Filmbildformaten z. B. nach Breite und Größe, sondern der Einordnung verschiedenster Ausprägungen von Film. Film bezogene Medienformate sind häufig mit Distributionsplattformen verbunden. Beispiele: Handyfilm, Webclip bis hin zu traditionellen TV-Formaten wie Gameshow oder Magazinbeitrag.
Filmformate lassen sich ggf. Gattungen und Genres zuordnen.

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

Filmkontexte Der Begriff meint die verschiedenen Kontexte, in denen ein Film entsteht und die Einfluss nehmen auf seine Ästhetik, Inhalte und Botschaften. Zu den Kontexten gehören u. a. gesellschaftliche, politische, kulturelle, wirtschaftliche Hintergründe und Rahmenbedingungen einer Produktion oder auch biographische und ästhetische Verortung.

Genre Ist eine grundlegende Kategorie zur Beschreibung inhaltlicher und gestalterischer Merkmale von Filmen.
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 den Kameraschwenk und die Kamerafahrt. Beim Schwenk bleibt die Kamera an einem Standort und wird dabei - meistens auf einem Stativ montiert - horizontal oder vertikal (Neigung) um eine feste Achse gedreht. Bei der Kamerafahrt verlässt die Kamera ihren Standort und bewegt sich durch den Raum. Dies geschieht entweder mit Hilfe von lenkbaren Kamerawagen (Dollys), die auf Schienen oder Gummireifen laufen und auf denen die Kamera befestigt ist, oder im Sinne der "entfesselten Kamera", indem die Kamera - losgelöst vom Stativ - vom Kameramann per Hand geführt oder an frei bewegliche Gegenstände, z. B. Autos, fixiert wird.

Der Zoom wird häufig zu den Kamerabewegungen gezählt, ist aber genau genommen keine Bewegung der Kamera. Er erzeugt durch die Veränderung der Brennweite nur den Eindruck einer Kamerafahrt.

Kameraperspektiven

Die Kamera kann neben der Normalstellung (Augenhöhe) eine erhöhte Position (Aufsicht, Vogelperspektive) oder eine erniedrigte Position (Untersicht, 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.

Medienkonvergenz

Darunter versteht man das Zusammenwachsen verschiedener Medien, Funktionalitäten oder Kommunikationskanäle auf technischer, inhaltlicher und wirtschaftlicher Ebene sowie hinsichtlich der Nutzung. Medienkonvergente Geräte wie z. B. Smartphone oder Tablet-PC sind multifunktional und

ermöglichen den Zugriff auf Inhalte, die bisher auf getrennten Wegen übertragen wurden.

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 Einstellungen 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, Überblendung, Auf- und Abblende.

Durch Montage mögliche filmische Erzählformen sind u. a.:

- Plansequenz* – ist eine meist sehr lange, ungeschnittene Einstellung, die einen abgeschlossenen Handlungsabschnitt darstellt
- Zwischenschnitt* – ist die Unterbrechung einer langen Einstellung durch eine andere kurze Einstellung mit der Funktion, Ausgangsmaterial zu kürzen, Anschlussfehler zu kaschieren oder Aussagen zu verdeutlichen
- 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 abwechselnd Einstellungen aus zwei oder mehreren Handlungssträngen gezeigt werden, um die Gleichzeitigkeit der Handlungsstränge zu betonen
- Match Cut* – Schnitt in eine Bewegung, die in einer anderen Einstellung fortgesetzt wird
– die Bewegung muss dabei durch ein bestimmtes Objekt oder eine Person („*matching element*“) umgesetzt werden, um die Kontinuität des Ablaufs zu erhalten
– durch diese Montagetechnik können große Zeit- und Raumsprünge visualisiert werden

<i>Jump Cut</i>	– sprunghafter Schnitteffekt, der entsteht, wenn aus einer kontinuierlich aufgenommenen Einstellung Teile herausgeschnitten werden
<i>Montagesequenz</i>	– Abfolge von Einstellungen, die eine bestimmte Stimmung erzeugen sollen oder größere Zusammenhänge schaffen
<i>Vor- und Rückblende</i>	– 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 die Handlungseinheit, die durch die Einheit von Zeit und Ort hergestellt wird.
Sequenz	Ist eine Folge von Szenen, die einen größeren inhaltlichen Zusammenhang bilden.
Tonebene	Sie umfasst verschiedene Kategorien mit teilweise unterschiedlichen Funktionen:
<i>Atmo</i>	– ist die Abkürzung für Atmosphäre – Summe aller diffusen und indifferenten Allgemein-geräusche, die zu Außen- oder Innenszenen aufgenommen werden
<i>Sprache</i>	– als Monolog, Dialog, Kommentar, innerer Monolog – dient u. a. zur Information, zur Charakterisierung
<i>Musik</i>	– 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
<i>Geräusche</i>	– 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
- und
- Off-Ton* – Tonquelle ist im Bild nicht zu sehen
- als Voice Over bezeichnet man eine Erzählerstimme aus dem Off

Literaturhinweise (Auswahl)

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.

Bienk, Alice

Filmsprache – Einführung in die interaktive Filmanalyse

Schüren-Verlag, Marburg 2008

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.

Faulstich, Werner

Grundkurs Filmanalyse

Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2013

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.

Ganguly, Martin

Filmanalyse,

Edition.Film, Themenheft 8. – 13. Klasse

Ernst-Klett-Verlag, Stuttgart 2011

Das Themenheft bietet einen anschaulichen und exemplarischen Einstieg in die Filmanalyse. Filmgeschichte, Bild und Ton, Filmerzählung, Filmemacher und Filmkontext sind die Schwerpunkte, die praxisorientiert sowohl anhand von Filmklassikern als auch aktuellen Bezügen erläutert werden.

Hildebrand, Jens

Film: Ratgeber für Lehrer

Aulis Verlag Deubner, Köln 2006

Ein umfangreicher Ratgeber mit guten Visualisierungen, vielen praktischen Hinweisen für den Unterricht und einer sehr komplexen Analyse zu Stephen Kings „The Shining“.

Klant, Michael/Spielmann, Raphael

Grundkurs Film 1: Kino, Fernsehen, Videokunst

- 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.

Klant, Michael

Grundkurs Film 3: Die besten Kurzfilme

Schroedel-Verlag, Braunschweig 2012

Das Buch bietet einen Überblick über verschiedene Genres sowie Formate des Kurzfilms und gibt Einblicke in herausragende Einzelbeispiele der Kurzfilmgeschichte. Es enthält Texte und Abbildungen, die den Zugang zur eigenen Produktion als Teil eines modernen Filmunterrichts unterstützen sowie zahlreiche Anregungen zu Filmgesprächen und Diskussionen.

Eine DVD mit 18 Kurzfilmen ergänzt das Buch.

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.

Munaretto, Stefan

Wie analysiere ich einen Film?

Königs Lernhilfen; Bange-Verlag, Hollfeld 2009

Das Buch versteht sich als allgemeine Einführung in die Analyse von Spielfilmen und als Handreichung für Lehrkräfte. Es enthält Kapitel zu den grundlegenden filmgestalterischen Bereichen und stellt unter Heranziehung einiger Filmbeispiele verschiedene Analyseansätze vor.

Müller, Arnold Heinrich

Geheimnisse der Filmgestaltung

Fachverlag Schiele und Schön, Berlin 2010

Einführung in das Handwerk des Filmemachens. Der Autor befasst sich in erster Linie mit den dramaturgischen und künstlerischen Gestaltungsmitteln des Films, weniger mit der Technik, und stellt die Themen ebenso umfassend wie anschaulich dar.

Müller-Hansen, Ines

Arbeitsbuch Film. Kopiervorlagen zur Geschichte, Analyse und Produktion von Filmen in der Sekundarstufe

Verlag an der Ruhr, 2014

Das handlungsorientierte Buch enthält ausgearbeitete Unterrichtseinheiten zu den Bereichen Kamerastil, Narration, Ton, Produktionsplanung, Berufe im Filmgeschäft, Filmgeschichte, Filmrezeption und Filmproduktion.

Monaco, James

Film verstehen

- Kunst – Technik – Sprache – Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien -

Rowohlt Taschenbuchverlag, Reinbek bei Hamburg, 2009

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.

Pfeiffer, Joachim/Staiger, Michael

Grundkurs Film 2: Filmkanon, Filmklassiker, Filmgeschichte

Schroedel-Verlag, Braunschweig 2010

Filmwissen wird exemplarisch an zahlreichen Beispielen vermittelt. In 50 Kapiteln wird jeweils ein Film in den Mittelpunkt gerückt. Die Auswahl der Filme orientierte sich an deren Eignung, den Lernenden Anregungen für einen eigenständigen und kritischen Umgang mit dem Medium zu geben. Eine DVD mit Filmausschnitten ergänzt das Buch.

Schröter, Erhart

Filme im Unterricht - Auswählen, analysieren, diskutieren

Beltz Verlagsgruppe, Weinheim 2009

Nach einer Einführung in das Arbeiten mit Filmsequenzen als mediendidaktisches Konzept sowie in die Methoden der mediendidaktischen Filmanalyse stellt der Autor anhand von Praxisbeispielen kommunikativ-funktionale Bausteine von Filmstrukturen vor. Darüber hinaus zeigt er in einem ausführlichen Kapitel, wie sich Filme eignen können, den Zugang zu vielen

Rahmenthemen der Bildungspläne zu erleichtern, wie z. B. Nationalsozialismus, Behinderung oder Gewalt.

Steinmetz, Rüdiger

Die Grundlagen der Filmästhetik. Filme sehen lernen 1 / (2006)

Sehr gute Einführung in die Filmanalyse und Fundus an Filmausschnitten aus über 100 Jahren Filmgeschichte.

Licht, Farbe, Sound. Filme sehen lernen 2 / (2008)

Erklärung wie Licht, Farbe und Sound die großen Gefühle verstärken.

Filmmusik. Filme sehen lernen 3 / (2011)

Es wird erklärt wie durch Musik aus Kino ganz großes Kino wird.

Die interaktiven DVD's mit Begleitbuch sind im Verlag Zweitausendeins, Frankfurt a. M. erschienen.

Vinyard, Jeremy

Crashkurs Filmauflösung - Kameratechniken und Bildsprache des Kinos

Zweitausendeins, Frankfurt a. M. 2010

Das Buch ist ein kompakter Abriss der grundlegenden cinematografischen Techniken. In illustrierten Kurzdarstellungen von je einer Seite werden die zentralen Operationen filmischen Erzählens beschrieben.

Der von VISION KINO herausgegebene *Praxisleitfaden für Lehrkräfte „Schule im Kino“* enthält zahlreiche weitere Literaturhinweise und Medientipps zu relevanten Bereichen der Filmbildung und ihrer Umsetzung in Schule und Unterricht

<http://www.visionkino.de/WebObjects/VisionKino.woa/wa/CMSshow/1801715>

Online-Portale (Auswahl)

<http://www.bpb.de/shop/lernen/filmhefte/>

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.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/index.php>

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.vierundzwanzig.de

Einblicke in die Arbeitsfelder der in der Deutschen Filmakademie zusammengeschlossenen Filmschaffenden, ergänzend dazu bietet das Portal pädagogisch aufbereitetes Material zu einzelnen Filmgewerken.

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.