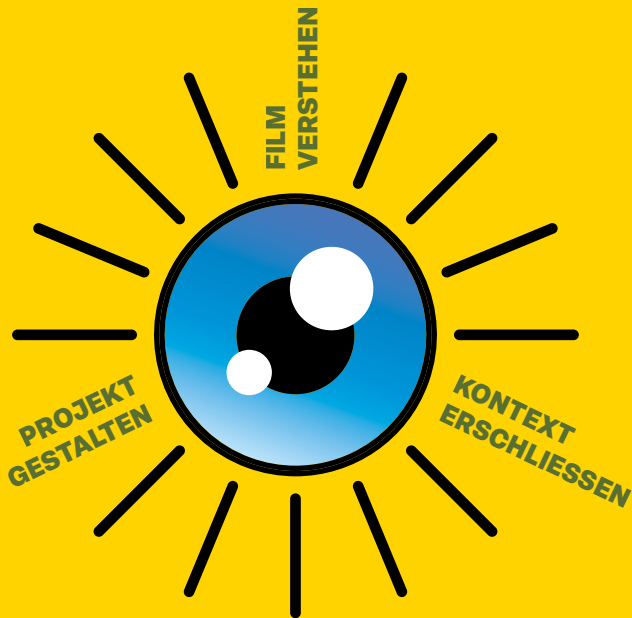


FILMBILDUNG IN DER SCHULE

Handlungsfelder
für spannende
und zeitgemässe
Filmarbeit



WARUM FILMBILDUNG?

Die **LEBENSWELTEN** in der Schweiz sind am Anbruch der 2020er-Jahre in so hohem Masse von Medien durchdrungen, dass eine Trennung von Lebens- und Medienwelten hinfällig wird. Insbesondere audiovisuelle Medien sind durch die Digitalisierung ständig verfügbar und in unserem Alltag präsent. Filme begleiten uns in verschiedensten Formen und Kanälen, auf Smartphones, Laptops, Fernsehern oder im Kino. Sie unterhalten, informieren, bilden uns als Spiel- und Dokumentarfilm, als gestreamte Serie, als Beitrag in Onlinezeitungen, als Musikvideo oder YouTube- und Handyfilm. Dies gilt in besonderem Masse für Kinder und Jugendliche, die unter den Bedingungen und Möglichkeiten medialer Alltagskulturen aufwachsen, zunehmend selbst aktiv mit ihren mobilen Geräten Filme produzieren und diese in der sozialen Kommunikation einsetzen. Als Geschichten-erzähler und Informationsquelle vermitteln Filme kulturelle Werte, bieten Vorbilder sowie Lebens- und Identitätswürfe. Damit sind sie zentrale Faktoren der Mediensozialisation und der Persönlichkeitsbildung.

Die gesellschaftliche Bedeutung und das **POTENZIAL DES FILMS** verlangen nach einer spezifischen Bildung: Kenntnisse und Fertigkeiten in der Nutzung audiovisueller Medien und der kreative Umgang mit Film müssen in der Schule angemessen gefördert werden. Da Medienbildung im «Lehrplan 21» deutlich mehr Gewicht hat und Medienkompetenz eine zentrale Schlüsselkompetenz darstellt, muss auch dem Leitmedium des 20. und 21. Jahrhunderts und somit der Filmbildung ein wichtiger Stellenwert zukommen. Der Film ist in der Schule ein anerkanntes und auf sämtlichen Stufen und in allen Fächern häufig genutztes Medium. Er dient der Wissens- und Kulturvermittlung, der audiovisuellen Illustration von Themenbereichen oder der Unterhaltung. Gleichzeitig werden seine medialen Eigenschaften, seine spezifische Bild- und Ton-Sprache, seine Geschichte sowie sein soziales und kreatives Potenzial im Unterricht noch wenig thematisiert. Die Möglichkeiten zur Förderung von Kompetenzen für einen ebenso genussvollen wie kritischen Umgang mit audiovisuellen Medien könnten besser ausgeschöpft werden.

Lehrpersonen sollen daher verstärkt dazu ausgebildet werden, Filme nicht nur als didaktisches Hilfsmittel einzusetzen, sondern auch als Medium selbst zu vermitteln. **FILMBILDUNG** fördert grundlegende mediale Kenntnisse und ermöglicht bildungsrelevante Erfahrungen in vielen Bereichen: Wahrnehmungs- und Genussfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Präsentationskompetenz, Filmverstehen (als audiovisuelle «Lesekompetenz»), Bewusstsein für Geschichte und Entwicklungen der Medien, kreativer Umgang mit Film sowie Kritikfähigkeit.

HANDLUNGSFELDER

FILM VERSTEHEN

Jede Begegnung mit Film wird zum individuellen Erlebnis: Sich auf das Werk einlassen, es lesen, bewusst wahrnehmen und sich mit ihm beschäftigen. Film verstehen heisst Bilder und Töne entschlüsseln, Botschaften ergünden und hinterfragen, Inhalt und Form interpretieren und sich eine eigene Meinung bilden.

HANDLUNG UND INHALT ERFASSEN

Was geschieht im Film und worum geht es? Welche Gedanken, Gefühle und Stimmungen prägen den Film? Welches sind die bestimmenden Figuren in der Geschichte?

FILMSPRACHLICHE GESTALTUNGSMITTEL

Wie werden mit Kamera (Einstellungsgrössen, Perspektiven, Kamerabewegungen), Ton, Licht, Ausstattung, Schauspiel, Computertechnik und Montage bestimmte Wirkungen erzielt?

ERZÄHLSTRUKTUR UND DRAMATURGIE

Welchem Aufbau folgt die Erzählung? Wie sind Plot und Spannungsbogen gestaltet? Ist die Erzählung chronologisch oder nach anderen Gesichtspunkten strukturiert? Wie bestimmen Szenen (Einstellungen an einem Handlungsort) und Sequenzen (mehrere verknüpfte Szenen) die Handlung? Wie sind Figuren charakterisiert und wie entwickeln sie sich?

PRODUKTIONSPROZESS

Wie und unter welchen Bedingungen ist der Film entstanden? Welche Rolle spielt das Drehbuch oder das Storyboard? Welche Schnitttechniken wurden angewendet? Wie wurden Bilder, Töne und Farben am Computer bearbeitet?

WIRKLICHKEITSBEZÜGE, LEBENSWELTEN UND GESELLSCHAFTLICHE WERTE

Welche gesellschaftlichen Ereignisse, Phänomene und Zeitbezüge spricht der Film an? Welche Positionen oder Haltungen nimmt der Film ein? Werden individuelle Lebenswelten thematisiert? Ist die Darstellung realitätsnah oder fantastisch?

MEDIENBEZÜGE

Auf welche Weise wurde der Film von anderen Medien, Aktualitäten und kulturellen Ausdrucksformen wie Games, Literatur, Fotografie, bildender Kunst oder Theater inspiriert oder beeinflusst? Inwieweit wirkt der Film auf andere Medien?

INDIVIDUELLE BEZÜGE UND VORLIEBEN

Welchen Einfluss hat meine persönliche Lebenssituation auf das Filmerlebnis? Was hat der Film mit mir zu tun? Trifft der Film meinen Geschmack, oder wo und warum nicht? Welche Emotionen, Erinnerungen und Assoziationen löst der Film bei mir aus?

FILMERLEBNIS ARTIKULIEREN, INTERPRETIEREN UND DISKUTIEREN

Was sind die zentralen Aussagen des Films? Wie kann er – allenfalls unterschiedlich – verstanden werden? Welche Kriterien helfen bei der Interpretation und Diskussion des Films?

KONTEXT ERSCHLIESSEN

Kontexte reichen über den einzelnen Film hinaus. Es sind Rahmenbedingungen und Voraussetzungen für die Produktion, Distribution und Wahrnehmung von Filmen. Die Kenntnis dieser Kontexte ermöglicht es, Filme differenziert einzuordnen und zu verstehen. Andererseits hilft sie bei der Produktion eigener Filme.

GESELLSCHAFT, KULTUR UND GESCHICHTE

Welche Themen werden verarbeitet? Wie beeinflussen Filme die Wahrnehmung von gesellschaftlichen, kulturellen und geschichtlichen Phänomenen? (Geschichtsschreibung durch Film, Propaganda, Fake News, ...)

GATTUNGEN, GENRES UND FORMATE

Nach welchen Kriterien und Merkmalen lassen sich Filme bestimmten Gattungen, Genres und Formaten zuordnen? Welche neuen digitalen Formate (z. B. 360°-Video, Handyfilm, Vlog) ergänzen bzw. erweitern die Palette der «klassischen» Filmgattungen und -genres? Welchen Nutzen haben Filmschaffende und Filmschauende von der Einteilung in Genres?

FICTION/NONFICTION

Wie werden Wirklichkeitsbezüge hergestellt und transparent gemacht? Welche Rolle spielen Präsentationsform und Rezeptionskontext? Welche Mischformen zwischen Fact und Fiction haben sich etabliert (z.B. Biopic, Dokudrama, Mockumentary, Prank) und welche Anliegen werden damit verfolgt?

FUNKTIONEN

Auf welche Weise können Menschen Filme im Alltag nutzen (z. B. Bildung, Unterhaltung)? Mit welcher Absicht werden Filme gedreht (z. B. Werbung, Information)? Welche Gefahren des Missbrauchs von Bewegtbildern sollten bedacht werden?

TECHNIK, DISTRIBUTION UND REZEPTION

Mit welchen Techniken werden Filme hergestellt und mit welchen neuen Techniken wird experimentiert? Über welche Medien und Kanäle werden Filme verbreitet? Welchen Einfluss haben bestimmte Produktions- und Verbreitungsformen (z. B. VR-Cams, Smartphones oder Videoscreens im öffentlichen Raum) auf Inhalt, Gestaltung und Wahrnehmung filmischer Angebote?

FILMGESCHICHTE

Welche technischen, ästhetischen und inhaltlichen Innovationen haben in der Filmgeschichte stattgefunden? Welche Bedeutung kommt dabei gesellschaftlichen Entwicklungen in Kunst, Kultur, Ökonomie und Politik zu? Welche klassischen und alternativen Stilrichtungen und Strömungen des Films lassen sich auf internationaler Ebene unterscheiden?

FILMKULTURELLE LANDSCHAFT UND ÖKONOMIE

Wer kümmert sich um die Förderung der Filmkultur? Welche Rolle spielen kommerzielle Interessen, privatwirtschaftliche und öffentlich-rechtliche Institutionen und Verbände, Filmjournalismus und Filmkritik sowie Festivalanbieter? Welche Bildungsorganisationen sind für Filmbildung zuständig und an welchem Curriculum orientieren sie sich?

PROJEKT GESTALTEN

Filmprojekte gelingen, wenn die einzelnen Phasen so durchdacht und vorbereitet sind, dass ein bedeutungsvolles und sinnfälliges Ergebnis entsteht.

THEMENFINDUNG UND PRODUKTIONSRAHMEN

Was möchten wir wem auf welche Art nahebringen? Ist das Medium Film das geeignete Medium für unser Anliegen (Inhalt, Botschaft), und wenn ja, warum? Welche personellen, finanziellen, technischen und zeitlichen Ressourcen stehen uns zur Verfügung? Welche fachlichen und überfachlichen Kompetenzen wollen wir entwickeln? Wo soll das Produkt gezeigt und wie soll es eingesetzt werden?

UMSETZUNGSKONZEPT

Möchten wir mitteilen, erzählen, zeigen, erklären, inszenieren oder darstellen? Welche Gattung, welches Genre bietet sich dafür an? Welche Form und Länge soll das Produkt haben? Mit welcher technischen Ausrüstung arbeiten wir (Smartphone, Foto-/ Videokamera, Action-Cam, 360°-Kamera, Tonaufnahmegerät, ...)? Ist der Produktions-Workflow getestet und bereit (Kamera, Schnittgerät, Endformat)?

ENTWICKLUNG FILMISCHE ERZÄHLUNG

Welche raumzeitlichen Abläufe und Spannungsbögen gestalten wir? Wie reduzieren und konzentrieren wir alle unsere Ideen auf das Wesentliche? Wie beschreiben und visualisieren wir unser Projekt für die Dreharbeiten (Treatment, Storyboard, Szenenliste, Drehbuch)?

RECHTE ABKLÄREN

Haben wir die notwendigen Einverständniserklärungen und Drehgenehmigungen? Können wir urheberrechtlich geschützte Musik bzw. Bilder verwenden? Können wir Musik, Geräusche und Bilder allenfalls selbst erstellen oder lizenzgebührenfreie Medieninhalte nutzen?

DREHARBEITEN

In welcher Reihenfolge werden die Einstellungen für die geplanten Szenen gedreht (Drehplan, Continuity)? Wie zeichnen wir den Ton auf, damit er für den Film brauchbar ist? Sind wir für die Dreharbeiten bereit (Technik, Ausstattung, Personal, Zuständigkeiten)? Haben wir alles Rohmaterial für die Postproduktion beisammen? Wie sichern und dokumentieren wir das Rohmaterial?

POSTPRODUKTION

Wie gestalten wir unseren Film auf der Basis des Rohmaterials und mit Blick auf Dramaturgie, Atmosphäre, Wirkung und Botschaft? Wie gehen wir beim Videoschnitt konkret vor, womit beginnen wir? Woran erkennen wir bei der Sichtung, welche Szenen überflüssig sind? Welche Endprodukte stellen wir her? Wie archivieren wir das Projekt?

PRÄSENTIEREN UND VERÖFFENTLICHEN

Wo und wie veröffentlichen wir unseren Film (Internet, Kino, Festival, Schul-Event)? Wie bewerben wir unseren Film? Worauf müssen wir bei öffentlichen Plattformen achten (Einstellungen wie Kommentarfunktion, Copyright, Creative-Commons-Lizenz)?

INITIATIVE

Das vorliegende Konzept mit Impulsen für die schulische Filmbildung wurde erarbeitet von cineducation.ch – als Autorinnen und Autoren der Arbeitsgruppe Pädagogische Hochschulen haben mitgewirkt:

Daniel Ammann, PH Zürich
Achim Hättich, HfH Zürich
Matthias Kuhl, PHBern
Beat Küng, PH Luzern
Björn Maurer, PH Thurgau
Dominik Roost, PH Zürich
Jan Sahli, Universität Zürich
Kurt Schöbi, PH Luzern
Edmund Steiner, PH Wallis
Richard Vetterli, PHBern
Angela Werlen, PH Wallis

cineducation.ch
Verein zur Förderung der Filmbildung |
Association pour la promotion de l'éducation à l'image |
Associazione per la promozione dell'educazione all'immagine |

PHBern
Pädagogische Hochschule

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Pädagogische Hochschule Thurgau. 
Lehre Weiterbildung Forschung

HEPVS | PHVS 
Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

**PH
ZH** PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH

 **Universität
Zürich** UZH