



## **LEARNING BY VIEWING**

Ein Programm des BildungsCent e.V.  
zur Vermittlung von Filmkompetenz



BildungsCent e.V.

Eine Initiative von DFK

In Kooperation mit der CinemaxX AG

---

[www.bildungscent.de](http://www.bildungscent.de)

# Learning by Viewing

Learning by Viewing ist ein Kooperationsprogramm des BildungsCent e.V. und der CinemaxX AG und stellt eine Schnittstelle zwischen Kino und Schule dar. Learning by Viewing bietet Lehrerinnen und Lehrern die Möglichkeit sich über ausgewählte und aktuelle Filme in einer kostenfreien Lehrervorstellung zu informieren. Darüber hinaus stellt der Kino-SchulCoach des BildungsCent e.V. Materialien zu den jeweiligen Filmen zur Verfügung. Diese dienen der vertiefenden und weiterführenden Information zu den einzelnen Filmen und enthalten Vorschläge zur Integration des Themas in den Unterricht. Alle Materialien sind auch auf den Internetseiten des BildungsCent e.V. abrufbar.

Filme nicht nur zu sehen, sondern auch zu verstehen, befähigt die Schüler und Schülerinnen mit modernen Medien umzugehen. Kino hilft, Medienkompetenz zu fördern und kann ein Mittel sein, die Kritikfähigkeit in Bezug auf die unterschiedlichen Medienformate zu schärfen. Das Wissen um die Dimensionen der Medien erleichtert den Umgang damit und kann wegweisend zu einer Mediengestaltung sein, die innovativ und kreativ ist. In der modernen Informationsgesellschaft lässt sich Medienkompetenz längst als eine Art soziale Handlungskompetenz definieren. Medienarbeit bedeutet darüber hinaus, Filme als eine Art „Spiegel“ für die Analyse eigener Verhaltens- und Handlungsweisen einzusetzen. Die verschiedenen Interpretationen einer Filmhandlung bieten in der Nachbereitung einen Zugang zu Mitschauenden und nicht zuletzt: die Auseinandersetzung und eine vertiefte Kenntnis schützen vor der Manipulation der Medien und fördern den verantwortungsvollen Umgang mit ihnen.

Bei weiteren Fragen oder Anregungen steht der Kino-SchulCoach auch telefonisch zur Verfügung. Auf unserer Internetseite [www.bildungscent.de](http://www.bildungscent.de) können Sie Ihre Kinokarten online bestellen und sich über die **folgenden bundesweiten Vorstellungen** im Rahmen von Learning by Viewing informieren.

---

Die **CinemaxX AG** – Deutschlands bekanntester Kinobetreiber – setzt sich seit vielen Jahren für eine sinnvolle Verknüpfung des Mediums „Film“ mit dem Lehrplan ein und bietet mit dem Programm „CinemaxX macht Schule“ ein vielfältiges Angebot für Lehrerinnen und Lehrer, um komplexe Unterrichtsinhalte in bewegten Bildern verständlich und interessant zu vermitteln.

Der gemeinnützige Verein **BildungsCent e.V.** – eine Initiative der Herlitz PBS AG – setzt sich bundesweit für die nachhaltige Förderung der Lehr- und Lernkultur in Deutschland ein. Der BildungsCent e.V. mobilisiert Partner aus der Wirtschaft, Politik und Wissenschaft um gemeinsam notwendige Veränderungsprozesse im Bildungssystem voranzutreiben.

Unter dem Motto „Ein Cent der Schule macht“ sammelt der BildungsCent e.V. Mittel, um die Realisierung innovativer und qualitätsverbessernder Schulprojekte zu unterstützen. Mit einem Mindestbeitrag von 365 Cent pro Jahr kann jede/r somit einen Beitrag für die Zukunft unserer Kinder leisten.

## Kontakt:

Thorsten Junge

BildungsCent e.V.  
Am Borsigturm 100  
13507 Berlin

Tel.: 030 / 4393 3045  
Fax: 030 / 4393 3077

[www.bildungscent.de](http://www.bildungscent.de)

[tojunge@bildungscent.de](mailto:tojunge@bildungscent.de)



## ROBOTS

**Genre** Animationsfilm  
**Herkunftsland** USA 2005  
**Dauer** 90 min  
**Regie** Chris Wedge und Carlos Saldanha  
**Drehbuch** Lowell Ganz und Babaloo Mandel  
**FSK** Freigegeben ohne Altersbeschränkung

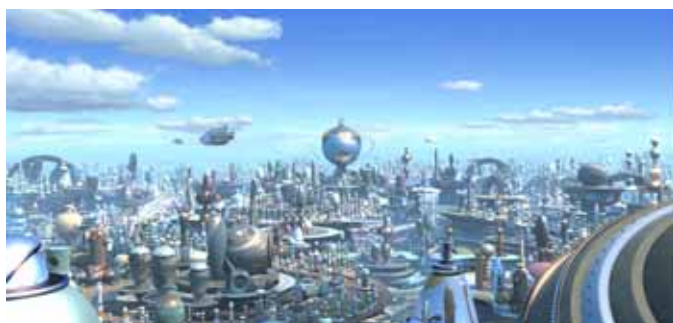
BildungsCent e.V. empfiehlt diesen Film ab Klasse 3.

„ROBOTS“ ist der neue Animationsfilm von den Produzenten von „Ice Age“, dem großen Publikumserfolg aus dem Jahr 2002. Als Vorlage diente das Kinderbuch „Rolie Polie Olie“. Der Autor und Illustrator William Joyce arbeitete auch am Design des Films mit.

**Inhalt** Im Mittelpunkt des Films „Robots“ steht der junge Roboter Rodney Copperbottom. Eigentlich ist er ein ganz normaler Junge von nebenan, aber Rodney hat ein besonderes Talent: er ist sehr erfinderisch und bastelt gerne.

Rodneys großes Idol ist Bigweld, der geniale Erfinder aus Robot City. Um ihn zu treffen macht sich Rodney auf in die große Metropole. Dort erlebt Rodney allerdings einige Überraschungen. Zum einen fällt es dem Jungen aus der Provinz zunächst schwer, sich in der großen Roboterstadt zurecht zu finden. Zum anderen ist unglücklicherweise Bigweld verschwunden. Ratchet, der aalglatte Vorstandsvorsitzende der „Bigweld Industries“ hat mittlerweile die Macht an sich gerissen. Er verfolgt einen teuflischen Plan: er möchte die Stadt von angerosteten Robotern säubern. Hinter ihm steht seine bössartige Mutter, Madame Gasket. Sie führt einen unterirdischen Second-Hand-Laden für Roboter, ein Ort, von dem ältere Roboter selten zurückkehren. Sie und ihr Sohn träumen von einer Welt, in der die Roboter ständig mit der modernsten Technik ausgestattet werden. Dabei besteht Gasket selbst aus alten, rostigen Einzelteilen und lebt tief unten in den Katakomben der Stadt Robot City.

Rodney macht sich auf die Suche nach Bigweld, wobei er von seinen neu gewonnen Freunden, den Rusties unterstützt wird. Rusties sind Roboter, die in Robot City auf der Straße hausen und immer irgendeine Reparatur oder ein Ersatzteil brauchen. Die Rusties werden von den Geschwistern Fender und Piper angeführt. Fender ist die wildeste Figur des Films. Er fällt ständig auseinander und



verliert buchstäblich seine Arme, Beine und sogar seinen Kopf. Piper ist Fenders wilde, kleine Schwester, die jeden mit ihrer Entschlossenheit und Stärke beeindruckt. Außerdem lernt Rodney bei seinem Abenteuer auch die schöne und clevere Robotress Cappy kennen, in die er sich verliebt...



## Hintergrundinformationen

Die Produzenten und der Regisseur von „ROBOTS“ hatten bereits 2002 einen großen Erfolg mit dem Film „Ice Age“. In naher Zukunft wird die Fortsetzung veröffentlicht (ein genauer Starttermin steht noch nicht fest). Die Produzenten konnten ihre Erfahrungen allerdings nur zum Teil für ihren neuen Film nutzbar machen. Nach Aussage des Co-Regisseurs Carlos Saldanha war ihre Aufgabe diesmal weitaus komplexer: „Die Story, die Figuren, das Umfeld, buchstäblich alles, spielte sich auf einem anderen Level ab, als das, was wir vorher gemacht hatten. Bei ICE AGE hatten wir unendliche Gegenden mit weißem Hintergrund und nur drei Hauptfiguren. Für ROBOTS erschufen wir eine große Stadt mit mehreren Ebenen, bevölkert mit unzähligen Figuren. Und jede dieser Figuren ist ganz detailliert ausgearbeitet, mit kleinen Roststellen oder abgeblätterter Farbe.“

Der faszinierende Look des Films beruht zu einem großen Teil auf der besonderen Technologie über die die Produktionsfirma „Blue Sky Studios“ verfügt und deren Grundstein ihr 3D-Rechner, CGI Studio™ ist. Dieser extrem schnelle und modifizierte Rechner erlaubte es den Filmemachern, ihre animierten Sets so zu bearbeiten, als hätten sie an realen Drehorten mit echtem Licht gedreht, mit Material, das sich verhält, wie in der „wirklichen“ Welt. „Das ist sehr wichtig bei ROBOTS“, sagt Blue Sky-Mitbegründer Carl Ludwig, „weil in einer mechanischen Welt so gut wie jede Oberfläche im Film reflektiert.“

Da bei Animationsfilmen keine Stars als Schauspieler verpflichtet werden können, bemühen sich die Produzenten, bekannte Hollywood-Größen als Synchronsprecher zu verpflichten. Für die amerikanische Originalfassung von „ROBOTS“ konnten u.a. Ewan McGregor (Rodney), Halle Berry (Cappy), Greg Kinnear (Ratchet), Mel Brooks (Bigweld) und Robin Williams (Fender) gewonnen werden. In der deutschen Synchronfassung sind u.a. die Stimmen von „Bully“ Herbig, Oliver Kalkofe, Hans Werner Olm, Philipp Moog, Wolfgang Völz und Sarah Connor zu hören.

## ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT: Themen und Figuren

### Themen

Bei „ROBOTS“ handelt es sich um einen Film, der sein Publikum in erster Linie unterhalten möchte. Gleichzeitig behandelt er jedoch auch ernste Aspekte, die man durchaus im Unterricht behandeln kann. Unter anderem werden die Themen „Probleme des Erwachsenwerdens“, „Idole“ und der Umgang mit, die einen Makel besitzen, behandelt.

### Probleme des Erwachsenwerdens

Der Roboterjunge Rodney verlässt mit dem Segen seines Vaters die vertraute Vorstadt, in der er aufgewachsen ist, und begibt sich nach „Robot City“, um dort sein Idol zu treffen. Symbolisch betrachtet beendet er damit seine Kindheit, macht sich auf den Weg, ein Erwachsener zu werden. Dies ist auch mit Verwirrungen und Enttäuschungen verbunden. Rodney hat zunächst Schwierigkeiten, sich in der großen Metropole „Robot City“ zurecht zu finden, was der Film auch eindrucksvoll darstellt.

Die Drehbuchautoren Lowell Ganz und Babaloo Mandel fühlten sich an ihre eigene Vergangenheit erinnert: „Dieses Material hat durchaus mit unseren persönlichen Erfahrungen zu tun, als wir New York verließen und nach Kalifornien gingen, um Drehbuchautoren zu werden. Rodney's Trip nach Robot City, mit dem er sich seinen Traum erfüllen will, erinnerte uns an die Hoffnungen, mit der wir auf unsere Reise gegangen waren.“

Der Konsum von Filmen ist jeweils ein subjektives Erlebnis. Je nachdem welche Ereignisse oder Themen im Leben des Rezipienten wichtig sind, erkennt er bestimmte Inhalte im Film wieder, die für ihn von Bedeutung sind. Andere Aspekte werden hingegen ausgeblendet.

- Welche Themen oder symbolischen Bedeutungen haben die Schülerinnen und Schüler im Film entdeckt bzw. erkannt?
- Ist das Thema „Erwachsenwerden“ für sie von (großer) Bedeutung?

#### Idole

Rodney möchte einmal ein großer Erfinder werden. Sein großes Vorbild ist dabei der geniale Erfinder Bigweld. Doch als Rodney sein Idol treffen möchte, erlebt er eine arge Enttäuschung. Bigweld kann die hohen Erwartungen seines jungen Fans nicht erfüllen. Junge Menschen suchen sich häufig Vorbilder, an denen sie sich orientieren können. Dies ist vor allem in jenen Lebensphasen der Fall, in denen die eigenen Eltern diese Vorbildfunktion nicht mehr übernehmen (können). Dabei suchen sich die meisten Jugendlichen ihre Helden aus den Bereichen Film, Show und Musik.

- Welche Idole hatten bzw. haben die Schülerinnen und Schüler bisher?
- Welche Enttäuschungen haben sie bislang erlebt?
- Was würden sie für ihr Idol tun?

#### Umgang mit Menschen, die einen Makel besitzen

Die bösen Figuren des Films, Madame Gasket und ihr Sohn Ratchet, verfolgen einen fragwürdigen Plan: sie möchten alle Roboter, die einen Makel besitzen (z.B. Rost) aus der Stadt entfernen. Die beiden wünschen sich, daß alle Roboter immer über die neueste „Technik“ verfügen. Im Film besitzen Rodney's Freunde, die Rusties, alle einen Makel (zur Erinnerung: Fender verliert regelmäßig Körperteile).

- Wie geht man in unserer Gesellschaft mit Menschen um, die einen Makel besitzen?
- Wie reagieren die Schülerinnen und Schüler auf bestimmte Makel?
- Welche sind für sie von geringerer Bedeutung?

#### Figuren

Die unterschiedlichen Figuren und Charaktere bieten Ansatzpunkte für den Unterricht mit jüngeren Klassen. Die Schülerinnen und Schüler könnten sich Geschichten zu ihren Lieblings-Figuren ausdenken und beispielsweise Bildergeschichten dazu entwerfen. In diesem Zusammenhang möchten wir auch auf den Wettbewerb der „Stiftung Lesen“ hinweisen. In der Wettbewerbsgeschichte geraten die Figuren „Tesalino“ und „Tesalina“ in die Welt der Robots und helfen ihren neuen Freunden dabei, den Bösewicht von Robot City zu überlisten. Der Geschichtenanfang zum Weitererzählen stammt diesmal aus der Feder des Kinder- und Jugendbuchautors Andreas Schlüter.

Weitere Information zu dem Wettbewerb finden Sie im Internet:

<http://www.stiftunglesen.de/aktuell/tesa/tesa.html>

#### Darstellungsweise von Robotern in Filmen

Der Film „ROBOTS“ beantwortet die Frage, wie eine Welt aussehen würde, die ausschließlich von Robotern bewohnt wird. Er zeigt, wie so eine Welt funktionieren könnte und wie sich die künstlichen Wesen verhalten könnten. Dies könnte ein Anknüpfungspunkt sein, um im Unterricht die Darstellungsweise von Robotern in anderen Filmen zu diskutieren. Die Schülerinnen und Schüler kennen sicherlich viele Filme, in denen Roboter (oder Cyborgs bzw. Androiden) eine Rolle spielen.

- Welches Spektrum an Darstellungsformen von kennen die Schüler?

- Inwieweit hat sich die Darstellungsweise von Robotern im Laufe der Kinogeschichte (bspw. von Fritz Langs „Metropolis“ bis Steven Spielbergs „A.I.: Künstliche Intelligenz“) verändert?
- Gibt es einen Zusammenhang zwischen der Darstellungsweise und dem jeweiligen Gesellschaftszustand?

#### Zum Marketing des Films

Computeranimierte Filme müssen auf den Einsatz von Hollywood-Stars als Schauspieler verzichten. In Bezug auf die zielgruppengerechte Vermarktung des Films sind diese jedoch von großer Bedeutung. Deshalb bemühen sich die Produzenten in der Regel um Stars, die den animierten Figuren ihre Stimmen leihen. Sowohl für das Original als auch für die deutsche Fassung des Films konnte man bekannte Schauspieler gewinnen (siehe oben). Die deutsche Pop-Sängerin Sarah Connor hat neben der Synchronisation von „Cappy“ auch den Titelsong „From Zero To Hero“ übernommen. Der dazugehörige Video-Clip mit Szenen aus dem Film erreicht werbewirksam die jungen Zuschauer von MTV und VIVA. Durch die unterschiedlichen Charaktere bietet „ROBOTS“ verschiedene Identifikationsfiguren an. Jungen, die selber gerne basteln, werden sich vor allem mit der Hauptfigur Rodney identifizieren. Für Mädchen bietet sich hingegen eher Piper, die kleine Schwester als Identifikationsfigur an. Den humoristischen Part übernimmt die Figur Fender. Die einzelnen Figuren finden auch in der aktuellen Plakataktion in verschiedenen Städten Verwendung.

- Welche Themen und Aspekte des Films wurden auf die optimale Vermarktung ausgerichtet?
- Welche Zielgruppen sollen angesprochen werden?

Das Team vom BildungsCent e.V. würde sich freuen, wenn unsere Materialien es Ihnen erleichtern, den Film „ROBOTS“ sinnvoll in den Unterricht einzubauen. Dabei sind Sie, die Lehrerinnen und Lehrer, in Bezug auf ihre Schüler und die jeweiligen Rahmenpläne natürlich die Experten. Deshalb sind unsere Unterrichtsvorschläge lediglich als Anregung zu verstehen. Wir liefern vor allem allgemeine Tipps, ohne auf spezielle Fächergruppen eingehen zu können. Für weitere Vorschläge und Ideen sind wir natürlich offen.

# DER ANIMATIONSFILM

*lat. "animatio" = Belebung*

Animation = eine Folge von einzelnen Bildern, die, wenn man sie schnell hintereinander abspielt, dem Zuschauer einen flüssigen Bewegungsablauf suggerieren sollen.

## **Am Anfang**

Das Genre „Animationsfilm“ ist beinahe so alt wie das Medium selbst. Bereits 1900 produzierte der Amerikaner James Stuart Blackton seinen kurzen Trickfilm „The Enchanted Drawing“. Winsor McCay sorgte 1914 mit der Aufführung des Zeichentrickfilms „Gertie The Dinosaur“ für Aufsehen. Für seinen Film waren mehr als 5000 Bilder notwendig.

Zu Beginn waren die Zeichenfilme noch recht kurz und relativ einfach gehalten, was in erster Linie durch den großen Aufwand und die technischen Einschränkungen bedingt war. Durch die stetigen Entwicklungen der Tricktechnik konnte dieses Defizits jedoch bald behoben werden. In diesem Zusammenhang war besonders die ansteigende Nachfrage nach Zeichentrickfilmen förderlich. Die völlig überzogenen Trickgeschichten, die vor dem eigentlichen Hauptfilm gezeigt wurden, wurden beim amerikanischen Publikum immer beliebter.

## **Die ersten Studios entstehen**

Für die Entwicklung des Genres war vor allem eine Person von Bedeutung: Walt Disney. Gemeinsam mit dem Zeichner Ub Iwerks machte er sich 1922 selbständig. Mit ihrer Entwicklung der Figur „Mickey Mouse“ landeten sie den großen Erfolg. 1928 veröffentlichten sie mit „Steamboat Willie“, dem dritten Kurzfilm mit der kleinen Maus, den ersten vertonten Zeichentrickfilm. Auf diesen Erfolg aufbauend baute Disney sein Studio aus und konnte so 1937 den ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm präsentieren: „Schneewitchen“. An dieser Produktion waren 750 Mitarbeiter beteiligt. In den folgenden Jahren erschienen weitere Klassiker des Genres: „Pinocchio“ (1940), „Fantasia“ (1940), „Dumbo“ (1941) und „Bambi“ (1942).

## **Die Konkurrenz**

Aufgrund der hohen Produktionskosten hatten sich viele kleinere Studios in den vierziger Jahren aus dem Trickfilmgeschäft zurückgezogen. Bis auf gelegentliche Ausnahmen waren die Disney-Studios die Einzigen, die abendfüllende Zeichentrickfilme produzieren konnten. Durch das so genannte „Limited Animations-Verfahren“, eine weitere technische Innovation, rettete sich der Zeichentrickfilm ins Fernsehen. Die Qualität der Filme war zwar geringer, allerdings fühlte sich das (zumeist jüngere) Publikum dadurch kaum gestört.

## **Neuer Aufschwung**

Die Möglichkeiten der Computer-Technik verhalfen dem Zeichentrickfilm zu einem neuen Aufschwung. Der Computer konnte nun ganze Produktionsschritte übernehmen. Neben neuen Darstellungsmöglichkeiten ergaben sich dadurch enorme Einsparungseffekte.

1986 wurde das Animationsstudio „Pixar“ von Apple-Chef Steve Jobs und John Lasseter gegründet. Bereits die ersten Kurzfilme des neuen Studios sammelten reihenweise Auszeichnungen. Fünf Jahre später wurde ein strategisches Bündnis mit den Disney-Studios vereinbart. Weitere fünf Jahre später entstand mit „Toy Story“ der erste komplett computeranimierter Film. Weitere Kassenerfolge folgten (siehe unten).

1995 gründete der Regisseur Steven Spielberg gemeinsam mit Jeffrey Katzenberg (ehemaliger Chef der Disney-Filmstudios) und David Geffen die Produktionsfirma „Dreamworks“. Ihr erklärtes Ziel war es, die Vorherrschaft von Disney im Bereich „Animationsfilm“ zu brechen. Drei Jahre später gelang es ihnen mit dem Film „Antz“ drei Monate vor dem Konkurrenzprodukt von Pixar („Das grosse Krabbeln“) zu starten. Mit dem Film „Shrek“ begeisterte Dreamworks das Publikum ebenfalls vor dem Kontrahenten

Pixar, die wenig später „Monster AG“ veröffentlichten. Der Wettstreit dieser beiden Trickfilmschmieden ist noch lange nicht entschieden. Ein Gewinner steht jedoch bereits fest: der Zuschauer, der sich auf gut gemachte Animationsfilme freuen darf.

1997 nutzte auch Warner Brothers die neue Tricktechnik und ließ seine in Vergessenheit geratenen Comicfiguren wie Bugs Bunny und seine Freunde wieder auf die Leinwand los. In „Space Jam“ agierten sie neben dem Basketball-Superstar Michael Jordan und spielten zusammen gegen eine intergalaktische Basketballmannschaft.

### **"Made in Germany"**

In Deutschland entstehen auch gute Animationsfilme, aufgrund der hohen Herstellungskosten und der langen Produktionsdauer natürlich in vergleichsweise geringer Zahl. Immerhin waren 2001 vier Animationsfilme unter den deutschen „Top 20“ („Der kleine Eisbär“; „Petterson und Findus“; „Hilfe! Ich bin ein Fisch“; „Abrafaxe - Unter Schwarzer Flagge“).

### **Oscar**

Mittlerweile hat auch „The Academy of Motion Picture Arts and Sciences“ auf die neuen Entwicklungen reagiert und ihre Kategorien entsprechend erweitert. seit der Oscarverleihung 2002 wird auch der Preis für den besten „Animated Film“ vergeben.

### **Filmauswahl**

Produktionsfirmen:

- ◆ Pixar (Mehr Infos unter: [www.pixar.com](http://www.pixar.com))
- ◆ DreamWorks (Mehr Infos unter: [www.dreamworks.com](http://www.dreamworks.com))
- ◆ Blue Sky Studios
- ◆ Industrial Light and Magic
- ◆ Weta Digital
- ◆ EdenFX
- ◆ Foundation Imaging

Filme, die (fast) ausschließlich am Computer entstanden:

- ◆ Luxo Jr. (1986) von Pixar  
[Oscar-Nominierung für den besten animierten Kurzfilm]
- ◆ Toy Story (1995) von Pixar  
[erster komplett im Computer entstandener Kinofilm]
- ◆ Geris Game (1997) von Pixar  
[Oscar für den besten animierten Kurzfilm]
- ◆ Bunny (1998) von Blue Sky Studios  
[Oscar für den besten Kurzfilm]
- ◆ Antz (1998) von DreamWorks
- ◆ Das Große Krabbeln (1998) von Pixar
- ◆ Toy Story 2 (1999) von Pixar
- ◆ For the Birds (2000) von Pixar  
[Oscar für den besten animierten Kurzfilm]
- ◆ Monster AG (2001) von Pixar
- ◆ Shrek, der tollkühne Held (2001) von DreamWorks  
[Oscar für den besten Animationsfilm]
- ◆ Final Fantasy: The Spirits within (2001)
- ◆ Ice Age (2002) von Blue Sky Studios
- ◆ Findet Nemo (2003) von Pixar  
[Oscar für den besten Animationsfilm]
- ◆ Back to Gaya (2004) [deutsche Produktion]
- ◆ Shrek 2 - Der tollkühne Held kehrt zurück (2004) von DreamWorks
- ◆ Robots (2005)

# Learning by Viewing



Medien prägen unsere Welt – oft kurzweilig und mit der suggestiven Kraft der Bilder. Um in dieser von den Medien bestimmten Welt bestehen zu können, müssen Kinder und Jugendliche möglichst früh lernen, mit Inhalt und Ästhetik der Medien umzugehen, sie zu verstehen, zu hinterfragen und kreativ umzusetzen. Das Erarbeiten der Medienkompetenz jedes Einzelnen sollte daher umfassend in die Lehrpläne eingebunden werden. Dazu ist aber auch die Bereitschaft zum Umdenken erforderlich. Filme dürfen nicht nur als reines Unterhaltungsmedium betrachtet werden. Medienkompetenz zu vermitteln bedeutet für die pädagogische Praxis, Kinder und Jugendliche bei der Mediennutzung zu unterstützen, ihnen bei der Verarbeitung von Medieneinflüssen und der Analyse von Medienaussagen zu helfen und vielleicht sogar zu eigener Medienaktivität und damit zur Mitgestaltung der Medienkultur\* zu befähigen.

Filme nicht nur zu sehen, sondern auch zu verstehen, befähigt die Schüler und Schülerinnen mit modernen Medien umzugehen. Kino hilft, Medienkompetenz zu fördern und kann ein Mittel sein, die Kritikfähigkeit in Bezug auf die unterschiedlichen Medienformate zu schärfen. Das Wissen um die Dimensionen der Medien erleichtert den Umgang damit und kann wegweisend zu einer Mediengestaltung sein, die innovativ und kreativ ist. In der modernen Informationsgesellschaft lässt sich Medienkompetenz längst als eine Art soziale Handlungskompetenz definieren. Medienarbeit bedeutet darüber hinaus, Filme als eine Art „Spiegel“ für die Analyse eigener Verhaltens- und Handlungsweisen einzusetzen. Die verschiedenen Interpretationen einer Filmhandlung bieten in der Nachbereitung einen Zugang zu Mitschauenden und nicht zuletzt: die Auseinandersetzung und eine vertiefte Kenntnis schützen vor der Manipulation der Medien und fördern den verantwortungsvollen Umgang mit ihnen.

Der BildungsCent e.V. stellt mit dem Programm „Learning by Viewing“ eine Schnittstelle zwischen Kino und Schule dar. Durch die angebotenen Lehrervorführungen von ausgewählten Filmen und die vorbereiteten Unterrichtsmaterialien soll den Lehrerinnen und Lehrern die Vermittlung von Medienkompetenz erleichtert werden.

Mit der Kooperation zwischen BildungsCent e.V. und CinemaxX AG die Lehrerinnen und Lehrer motiviert, das Thema „Film“ in den Unterricht zu integrieren. Das breite Angebot an ausgewählten Filmen bietet ihnen die Möglichkeit, sich vor dem offiziellen Filmstart in einer kostenfreien Vorstellung exklusiv zu informieren. Darüber hinaus stellt der Kino-SchulCoach des BildungsCent e.V. Materialien zu den jeweiligen Filmen zur Verfügung. Diese dienen der vertiefenden und weiterführenden Information zu den einzelnen Filmen und enthalten Vorschläge zur Integration des Themas in den Unterricht.

Alle Materialien sind auch auf den Internetseiten des BildungsCent e.V. abrufbar. Bei weiteren Fragen oder Anregungen steht der Kino-SchulCoach auch telefonisch zur Verfügung.

**Mehr Informationen unter  
[www.bildungscent.de](http://www.bildungscent.de)**

---

\* Medienkultur beinhaltet die multimediale und intermediale Vernetzung aller audiovisuellen, interaktiven (elektronischen) und traditionellen Medien.

# Medienkompetenz

Das Kino eignet sich als positiv besetzter Ort besonders zur medienpädagogischen Arbeit. Umfassende Informationen und die Einbeziehung der Schülerinnen und Schüler machen das Kino zu einem anschaulichen Lernort. Die Arbeit mit dem Film kann sich in mehrere Arbeitsbereiche aufgliedern:

## 1. Die Filmsprache

Filme werden in erster Linie oft als Mittel zur Unterhaltung gesehen. Es besteht jedoch ein enormes Defizit bezüglich des Wissens, mit dem man Filme beurteilen kann. Was z.B. unterscheidet einen guten Film von einem schlechten? Welche formale Sprache verwendet der Film? Wie ist die Bildqualität zu beurteilen und welche Inhalte werden über die Bildsprache transportiert?

## 2. Der Film als Fenster zur Welt

Über Filme werden unzählige Inhalte vermittelt: zwischenmenschliche Beziehungs- und Verhaltensmuster, Stellenwert von Familie und Freundschaften, Identitätsmuster, Glück und Unglück, soziale Probleme einer multikulturellen Gesellschaft, Lebensziele u.v.m.

Schulvorstellungen und die anschließende Bearbeitung bieten Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, verschiedene Problembereiche und die im Film angebotenen Lösungsmöglichkeiten zu erkennen und zu hinterfragen. Sie können sich bewusst zu den Inhalten, die die Filme vermitteln, in Beziehung setzen und ihren kritischen Verstand in Bezug auf Filmsprache und Filminhalt schärfen (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung 2003).

## 3. Die Filmmusik

Die Vertonung und Musikgestaltung eines Films ist ein weiterer wesentlicher Faktor, durch den Filme ihre Handlung hervorheben. Die Wirkung der Filmmusik verstärkt die empfundenen Emotionen und sollte bewusst in Beziehung zu den Bildern gesetzt werden. Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, über die Auswahl und Bedeutung des Soundtrack zum Film zu diskutieren. An welche Musikstücke erinnern sie sich und was wird in den entsprechenden Szenen erzählt? Inwiefern hat die Musik ihre Gefühle beeinflusst? Wovon handeln die Lieder?

## 4. Das Filmgenre

Filme erzählen Geschichten. Im Kino ist beispielsweise der fiktionale Film mit seinem vom Genre abhängigen Inhalt und Stil eine beliebte Form, aber auch Dokumentarfilme oder Animationsfilme müssen dem Spielfilm erzählerisch in nichts nachstehen. In Dramen steht das Gefühlsleben der Protagonisten im Vordergrund und das daraus resultierende Verhalten. Im Horrorfilm dagegen ist eine plötzliche massive Bedrohung Mittelpunkt der Handlung und die Filmhelden sind dieser meist schutzlos ausgeliefert.

## BILDER LESEN LERNEN

Filmische Bilder aufzunehmen fällt nicht schwer. Bildliche Darstellungen gehören zu den ältesten Überlieferungen der Menschheit und jedes Kind kommt sehr früh mit Bildern und Darstellungen jeder Art in Kontakt. In einer von Bildern dominierten Welt gehört es zu einer der wichtigsten Kulturtechniken, Bilder lesen zu lernen. Dazu müssen die audiovisuellen Botschaften entschlüsselt und die „Sprache“ des Films verstanden werden.

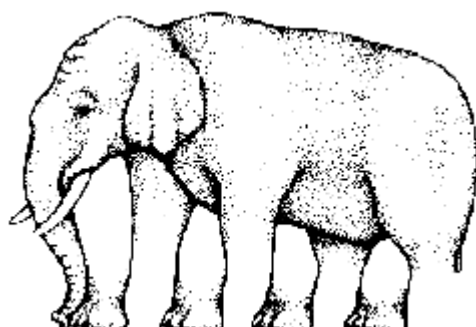
Die Wahrnehmung von Bildern ist davon abhängig, wie der Umgang mit Bildern erlernt wird. Zweidimensionale filmische Bilder müssen als quasi dreidimensionale Wirklichkeit akzeptiert werden – allerdings ist ein Film niemals Wirklichkeit, sondern eine Interpretation der Wirklichkeit – von Seiten des Filmemachers, sowie des Betrachters. Im Film kommen verschiedene Wirkungsverhältnisse zur Geltung wie beispielsweise das Verhältnis Produktion und Rezeption, Realität und Fiktion, Manipulation und Information, Bild und Abbild. Auch die vorhandenen Darstellungsmöglichkeiten sind entscheidend – heute kann selbst die Figur Gollum aus „Herr der Ringe“ durch die digitale Bildbearbeitung eine ‚reale‘ Gestalt annehmen.

Die Wahrnehmung der Elemente im Film ist abhängig vom jeweiligen Traditionszusammenhang und dem kulturellen Kontext. Eine antike Venusstatue war bei den Griechen Kultgegenstand, bei mittelalterlichen Klerikern dagegen galt sie als unheilvoller Abgott. Auch Filme unterliegen innerhalb der Form und des Inhalts solch einem Wandel. Riefen zu Beginn der Filmära technische und künstlerische Neuerungen und Tricks beispielsweise den schockhaften Eindruck hervor, ein Zug käme direkt auf die sitzenden Zuschauer zugefahren wie in einem der ersten Filme der Brüder Lumière in „Die Ankunft eines Zuges im Bahnhof von La Ciotat“ („L'arrivée du train à La Ciotat“) von 1895, so wirkt dies heute nicht mehr erschreckend.

### Lernaktivitäten

- Illusion und Wirklichkeit in filmischen Bildern.
- Wie viele Beine hat der unten abgebildete Elefant?

### Diskussionsanregung



**Links:** „Trügerische Elefantenbeine“. Die Abbildung verwirrt, weil wir in westlichen Perspektiven-Codes trainiert sind. Unser Geist akzeptiert das Bild nicht als Flächenzeichnung, sondern sieht den Elefanten im Raum.



**Rechts:** Die Nase der alten Frau ist das Kinn der jungen Frau. Das Dekolleté der jungen Frau ist das Kinn der alten Frau.

## DIE SPRACHE DES FILMS

Film ist ein Mittel zur Kommunikation und kann in eine historische Entwicklung der Medien eingereiht werden – vom Buchdruck bis zum Internet. Der Mensch fasst mit Hilfe der Sprache die Welt in Worte, beim Film sind es statt Worte Bilder. Diese Bilder müssen nun, ebenso wie die Sprache, verstanden werden.

Filmische Bilder weisen in Bezug auf ihre Struktur einige Besonderheiten auf, denn um die Wirkung filmischer Bilder sicherzustellen, werden unterschiedliche Tricks verwendet. Man benutzt Zeitlupe, um die Zeit zu verlangsamen und den Zeitraffer, um sie zu beschleunigen. Vergangenheit und Gegenwart können durch Rückblenden umgekehrt werden. Ein Ereignis kann von oben aus der Vogelperspektive oder von unten aus der Froschperspektive betrachtet werden. Entferntes kann mit der Großaufnahme nah wirken und die Totale läßt Nahes wegrücken.

Bilder sprechen für sich. Film ist zwar ebenso wie die Sprache ein System von Zeichen und Codes, das entschlüsselt werden muß, aber die Besonderheit von Bildern bleibt bestehen: Was man sieht, ist als einzelnes Bild meist zu verstehen. Ein erzählter Film mit verschiedenen Handlungs- und Zeitebenen ist in mancher Hinsicht jedoch wie eine Sprache und kann durch seine spezifische Syntax verstanden werden.

Die Syntax im Film wird einerseits durch die systematische Anordnung im Raum bestimmt. Dies geschieht durch die mise-en-scène, d.h. mit Hilfe des In-Szenesetzens der Schauspieler, der Lichtgestaltung und der Kameraführung. Dies ist das Rohmaterial der filmischen Erzählung. Durch die systematische Anordnung in der Ebene der Zeit, was mit Hilfe der Nachbearbeitung des Films, der Montage (Filmschnitt) geschieht, wird erst eine komplexe Erzählung mit mehreren Zeitebenen möglich. Auch ein im nachhinein eingefügter Ton kann Szenen im Film hervorheben oder Geschehnisse verstärken. Codes im Film bestimmen stark die Bedeutung. Gestik und Mimik der Schauspieler werden gezielt eingesetzt, um einerseits Gefühle und Emotionen auszudrücken und diese andererseits beim Betrachter auszulösen.

Filme nicht nur zu sehen, sondern auch zu verstehen, befähigt, mit modernen Medien umzugehen. Kino hilft, Medienkompetenz zu fördern und kann ein Mittel sein, die Kritikfähigkeit in Bezug auf die unterschiedlichen Medienformate zu schärfen. Das Wissen um die Dimensionen der Medien erleichtert den Umgang damit und kann wegweisend zu einer Mediengestaltung sein, die innovativ und kreativ ist. In der modernen Informationsgesellschaft lässt sich Medienkompetenz längst als eine Art soziale Handlungskompetenz definieren. Medienarbeit bedeutet darüber hinaus, Filme als eine Art „Spiegel“ für die Analyse eigener Verhaltens- und Handlungsweisen einzusetzen. Die verschiedenen Interpretationen einer Filmhandlung bieten in der Nachbereitung einen Zugang zu Mitschauenden und nicht zuletzt: Die Auseinandersetzung und eine vertiefte Kenntnis schützt vor der viel beschworenen Manipulation der Medien.

### Lernaktivitäten

- Wie kann es geschehen, dass Filme Spannung erzeugen?
- Dienen Medien dazu, die Realität zu reproduzieren oder zu ersetzen, die Welt aufzunehmen oder eine neue zu erfinden?

## Anhang

### Literaturhinweise:

- Bergmann, S. u.a. (Hrsg.): „Medienkompetenz. Modelle und Projekte.“ Bundeszentrale für politische Bildung Bonn 2004
- Kracauer, Siegfried: „Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit.“ Frankfurt am Main 1985
- Metz, Christian: „Sprache und Film.“ Frankfurt am Main 1973
- Monaco, Paul: „Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien.“ Hamburg 2000

### Webtipps:

#### Filmkritiken und weitere Informationen zum Film

<http://www.filmstarts.de/kritiken/>

#### Film und Kino:

<http://www.allaryfilm.de/movie-college/filmschule/>

<http://www.kino-geschichte.de/>

<http://www.mediaculture-online.de/>

#### Allgemeines:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Hauptseite>

#### Daumenkino:

<http://www.sportunterricht.de/schwimmen/kraul/daumen.html>

<http://www.kindernetz.de/thema/trickfilm/klicks/>

### Kontakt:

Thorsten Junge  
BildungsCent e.V.

### Mehr Informationen auf

[www.bildungscent.de](http://www.bildungscent.de)

eMail: [TOJunge@bildungscent.de](mailto:TOJunge@bildungscent.de)

Am Borsigturm 100  
13507 Berlin  
Tel: 030 – 4393 3045  
Fax: 030 – 4393 3077

**Über Anregungen und Kritik würden wir uns freuen !  
Bitte per E-Mail an: [learningbyviewing@bildungscent.de](mailto:learningbyviewing@bildungscent.de)**