

Das wissenschaftlich- religionspädagogische Lexikon im Internet

(WiReLex)

Jahrgang 2016

Filmarbeit in Unterricht und Erwachsenenbildung

Martin Ostermann

erstellt: Februar 2016

Permanenter Link zum Artikel:
<http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/100134/>



DEUTSCHE
BIBEL
GESELLSCHAFT

Filmarbeit in Unterricht und Erwachsenenbildung

Martin Ostermann

1. Filme und Bildungsprozesse

Spielfilme werden nicht zu didaktischen Zwecken, sondern (in der Regel) für einen weltweiten Markt produziert, der zuerst eine Auswertung im Kino und anschließend durch verschiedene digitale Medien vorsieht (DVD, Blu-ray, VOD). Werden Spielfilme didaktisch verwendet, so ist dies eine für das Medium fremde Nutzung. Anders formuliert: Filme sind keine Diskussionsbeiträge oder Informationsmaterial, sondern sprechen alle und jeden zweckfrei an. Das „Fremde“ der Nutzung entsteht also durch den Kontext des Bildungsprozesses. Diese Fremdheit ist methodisch zu berücksichtigen und aufzunehmen, z.B. in Form von Ein- und Hinführungen zu Sinn und Zweck des Filmeinsatzes oder durch Berücksichtigen emotionaler und irritierender Reaktionen der Betrachtenden. Gleichzeitig können Spielfilme ebenso wie Literatur oder Musik einen das individuelle Leben prägenden Einfluss ausüben und spiegeln nicht selten gesellschaftliche und zeittypische Strömungen und Haltungen wider. Gleiches gilt – wenn auch in abgeschwächter Form – für Dokumentarfilme, die ebenso Produkte für eine ökonomische Verwertung sind. Beide (ineinander übergehende) Filmformen haben gemeinsam, dass sie eine spezifisch aufbereitete Perspektive auf Wirklichkeit einnehmen. Während der Spielfilm dabei fiktional ausgerichtet ist (auch dann, wenn er auf tatsächlichen Ereignissen beruht), stellt der Dokumentarfilm nicht-fiktionale Orte und Personen in den Mittelpunkt, um diese gleichwohl künstlerisch zu verfremden (Schnitt, Kameraperspektive, Musikeinsatz, etc.).

Der Filmeinsatz zu Bildungszwecken bedarf aus den genannten Gründen einer Vorbereitungs- und Nachbereitungsphase, um den Medieneinsatz trotz der Fremdheit didaktisch gelingen zu lassen. Es ist sicher kein Fehler, wenn in der Auseinandersetzung Spaß und Unterhaltung ebenso ihren Platz haben, daher sollten auch technische Mindeststandards (Großprojektion, gute Tonqualität) beachtet werden.

1.1. Spielfilme und Mediendidaktik

Spielfilme werden gesetzlich bewertet und es erfolgt eine Einstufung (durch die *Freiwillige Selbst-Kontrolle: FSK*), ab welchem Alter das Gezeigte zumutbar erscheint beziehungsweise den Rezipientinnen und Rezipienten zugetraut wird, dass sie Bilder, Text und Töne verarbeiten können, ohne Schaden zu nehmen. Eine didaktische Empfehlung ist damit noch nicht verbunden, diese muss aber auf den gesetzlich bestimmten Rahmen aufbauen.

Spielfilme sind Medien, deren Wahrnehmung und den Umgang mit ihnen der Mensch, insbesondere der Heranwachsende, lernen muss. Zum Teil erfolgt dieses Lernen autodidaktisch durch das schlichte Vorhandensein und die Allgegenwart des Mediums im täglichen Leben. Zu einem anderen Teil sollte diese Wahrnehmung und der Umgang aber auch geschult und vertieft werden. Medienpädagogik als Teil des umfassenderen Bildungsprozesses fragt in doppelter Richtung: Was machen die Medien mit den Menschen, aber auch: Was machen die Menschen mit und durch die Medien? Stand zunächst die Medienwirkungsforschung (also die erste Hälfte der Frage) stärker im Zentrum des Interesses, so verlagert sich durch die Selbstverständlichkeit des Aufwachsens mit diesen nun der Fokus auf die Mediennutzung. Dies ist noch einmal zu unterscheiden von einer → Mediendidaktik, der es vor allem darum geht, den Einsatz und den didaktischen Nutzen einzelner Medien im Rahmen von Lehr-Lernprozessen zu thematisieren.



Abb. 1 Medienpädagogik

Die folgenden Überlegungen fokussieren stärker die → Mediendidaktik. Die Schwerpunktsetzung auf das Medium Spielfilm stellt keine Geringschätzung anderer filmischer Formen dar, sondern versucht

durch die Konzentration auf dieses eine Medium Aussagen vornehmen zu können, welche durchaus – bis zu einem gewissen Grade – auf andere Medien übertragbar sind.

1.2. Die Besonderheit des Mediums Spielfilm

Ein Spielfilm setzt sich aus einer visuellen (Einstellungen, Farbgebung, Kameraperspektive), einer auditiven (Sprache, Geräusche, Musik) und einer narrativen Ebene (Schnitt beziehungsweise Montage der Bilder, Akzentuierung von Ton und Bild) zusammen (vgl. Hickethier, 2001). Jede dieser Ebenen wird individuell rezipiert und auf Bilder, Töne und Geschichten wird unterschiedlich reagiert. So kann eine von Gewalt geprägte Szene für den Einen aufgrund der

Sehgewohnheiten und des Entwicklungsstandes etwas ‚normal‘ zu Verarbeitendes sein und dramaturgisch gut eingeordnet werden, für die Andere trifft sie vielleicht auf eine sensiblere Grundeinstellung oder gar persönliche Erfahrungen, die einen ähnlichen Hintergrund darstellen (z.B. häusliche Gewalt), und führt zu einer unerwartet heftigen Reaktion. Umso wichtiger ist es, sich mit den Darstellungsformen des Mediums → [Film](#) auseinanderzusetzen, um mit Perspektiven und Gestaltung auf der visuellen Ebene, besonderen Tönen, Geräuschen, der Sprache und der Musik (beziehungsweise dem Soundtrack) auf der auditiven Ebene und der Konstruktion einer Geschichte durch Montage, Schnitttechnik und Erzählhaltung auf der narrativen Ebene vertraut zu werden. In der Regel wird ein Spielfilm als erzählte Geschichte wahrgenommen, die wir durch die Wiedergabe von Personen, Handlungen und des zentralen Konflikts rekonstruieren können. Diese Ebene der ‚story‘ ist aber eingebettet in einen formalen ‚discourse‘ (vgl. Ostermann, 2010a, 66-77). Dieser discourse ist maßgeblich dafür verantwortlich, wie der Film beim Betrachter ankommt. Während also die story die Frage nach dem ‚Was‘ beantwortet, geht es beim discourse um das ‚Wie‘ der Darstellung. Filme wie ‚Titanic‘ (USA 1997, Regie: James Cameron) oder ‚Matrix‘ (USA 1999, Regie: Larry und Andy Wachowski) verdanken ihren Erfolg zum größten Teil der Machart. Filme sagen also vorrangig etwas über das Wirklichkeitsverständnis aus, faktische Aussagen (über Gewalt, Liebe, Macht oder Glück) sind ihnen direkt nicht zu entnehmen, selbst dann nicht, wenn es einen ausdrücklichen historischen beziehungsweise faktischen Bezug gibt. Die Tatsache, dass die Titanic auf ihrer Jungfernfahrt 1912 versank und hunderte Menschen dabei den Tod fanden, ist zwar faktisch richtig und auch im Film von James Cameron wiederzufinden, aber die Faszination der Geschichte rührt von der Wiederbelebung eines (technischen) Mythos und die Einbindung desselben in eine romantische Erzählung von Liebe, Lebensentwurf und Neubeginn.

Als ‚Mythos‘ kann eine Gestaltungsform beziehungsweise Lesart der Filmerzählungen bezeichnet werden, die das Medium → [Film](#), insbesondere den populären, massentauglichen Spielfilm prägen. Mythen dienen als Erzählungen dazu, die Wirklichkeit zu verstehen und zu erklären, sei es in Bezug auf den Anfang (Schöpfungsmythen), in Bezug auf das menschliche Drama (Mythen über die Liebe, die Schuld und das Böse) oder auch in Bezug auf die Grenzen der Welt (Mythen von Hybris, Untergang und Weltende/Apokalypse). Insbesondere das menschliche Drama folgt einer dreiaktigen Struktur, der sogenannten ‚Reise des Helden‘. Dieses Erzählschema geht zurück auf die Erforschung der gemeinsamen Struktur verschiedener Mythen mehrerer Kulturen durch den Forscher Joseph Campbell (vgl. Campbell, 1999) und ist in

der Moderne ausdrücklich für den Spielfilm adaptiert worden (vgl. Vogler, 1999; Gutmann, 2000). Durch Vermittlung dieser Hermeneutik kann der Spielfilm zur Brücke für größere kulturelle Zusammenhänge werden.

Obgleich perspektivisch vermittelt, soll das Ganze der Wirklichkeit ‚vor Augen‘ geführt und in diesem Prozess der Mensch ganzheitlich – intellektuell, emotional und (durch die pädagogische Weiterarbeit) auch sozial – erfasst werden. Gleichzeitig ist auch der Spielfilm *nur* ein Medium, dessen Erfolg oder Misserfolg vom pädagogischen Gesamtprozess, der Qualität und Mehrdeutigkeit des Filmes, der Rezeptionsbereitschaft und -fähigkeit der Betrachtenden und den Anschlussmöglichkeiten im weiteren Fortgang des Bildungsprozesses abhängt. Weder darf ein Spielfilm als Ersatz für die Auseinandersetzung dienen, noch darf er als ‚Aufmacher‘ oder ‚Schlussakkord‘ missbraucht und damit entgegen seiner Eigenständigkeit für Aussagen, Themen und Arbeitsprozesse funktionalisiert werden (vgl. Ostermann, 2005b).

2. Filme und Lebenswelt

Filme können existenzielle Grunderfahrungen (Angst, Freude, Einsamkeit, Geborgenheit, und so weiter) und besondere Lebenswenden (Geburt, Heranwachsen, Partnerschaft, Krankheit, Tod) thematisieren und dadurch zum individuellen, lebensweltlichen Reflexionsmedium werden. Ebenso werden in Filmen aber ethische (→ [Schuld](#)), soziale (Gemeinschaft, → [Gesellschaft](#)), politische (Macht, Staat, Verantwortung) und religiöse (Opfer, → [Erlösung](#), Apokalypse) Grundthemen aufgenommen und in unterschiedlichen Geschichten und Genres (Drama, Krimi/Thriller, Fantasy, Western, Science-Fiction, und so weiter) verarbeitet.

2.1. story und discourse, Genre und Heldenreise

Um an die Grunderfahrungen und Lebenswenden, die in Spielfilmen thematisiert werden, didaktisch anknüpfen zu können, sollten das Genre und das Zusammenspiel von story und discourse innerhalb der Filmerzählung beziehungsweise der Filmdramaturgie in der Analyse beachtet werden. Ansonsten wird vorschnell und oberflächlich von der im Film dargestellten Lebenswelt auf die Lebenswelt der Betrachtenden geschlossen. Daher sollte zuerst die story des Films analysiert werden: Personen, Orte, Motive und Handlungsverläufe sind darzustellen, um anschließend die Verarbeitung im discourse mit einzubeziehen. So können auf der discourse-Ebene Personen oder Orten in der Filmmusik Leit motive zugeordnet sein. Ebenso spielen Kameraperspektiven und Schnitttechnik eine Rolle, um Personen in Szene zu

setzen und ihnen eine bestimmte Bedeutung zu verleihen. Weitere Fragen sind: Was sind zentrale Motive der Handlung (Rache, Suche, Liebe) und wie werden diese im Handlungsverlauf symbolisiert (Gegenstände, Worte, Gesten)? Wird die (dramaturgische) Struktur der ‚Reise des Helden‘ angewendet und welche Rollenzuschreibungen (Held, Mentor, Trickser, Gestaltwandler) erfolgen? Im Rahmen der Struktur der Filmerzählung ist auch nach dem Genre zu fragen: Typisch für Western ist der Showdown, in Science-Fiction spielen technische Errungenschaften eine wichtige Rolle (z.B. Zeitreisen) und Komödien leben von der Verwechslung und dem Missverständnis.

Durch die Analyse der Personen, Orte und Motive mit Hilfe von story/discourse und Strukturprinzipien lassen sich Anknüpfungspunkte für lebensweltliche Parallelen zwischen Film und Betrachtenden ermitteln. Erst an dieser Stelle sind auch Strukturähnlichkeiten von zentralen Motiven erkennbar: Welche Rolle spielt das Opfer des Helden? An welchen Stellen ist das Motiv der Liebe verankert?

2.2. rites de passage, Initiation und große Gefühle

Nach der eingehenden Analyse des Films kann eine Annäherung an die existenziellen Erfahrungen der Rezipientinnen und Rezipienten erfolgen. Beide Analysephasen sollten thematisch und methodisch getrennt nacheinander erfolgen, um nicht vorschnell dem Film (eigene) Aussagen zu unterstellen oder Defizite vorzuwerfen. Letzteres geschieht häufig bei Literaturverfilmungen, in denen die eigenen, durch die Lektüre erzeugten Bilder nicht wiedererkannt werden konnten. Gerade im Falle von verfilmter Literatur ist die Aufarbeitung der story- und discourse-Ebene entscheidend, um erkennen zu können, ob der ‚Geist‘ der Vorlage im Film aufgenommen wurde.

Existenzielle Erfahrungen finden sich häufig in Form der „rites de passage“: Die Übergänge von der Kindheit zur Jugend und vom Jugend- in das Erwachsenenalter sind durch besondere Begebenheiten gekennzeichnet (z.B. eine Todes- oder Liebeserfahrung, eine Trennung oder eine beginnende Beziehung). Innerhalb dieser rites de passage taucht auch das Element der Initiation auf: Der Held bekommt einen Auftrag/eine Aufgabe, wird ausgerüstet und macht sich mit Gefährtinnen oder Gefährten auf die Reise. Auch die Initiation kann in einem Ereignis fokussiert werden: eine (Schwert-)Weihe, die Aufnahme in einen geschlossenen Kreis, ein Ritual.

Bestimmte Genres eignen sich besonders für die Aufarbeitung existenzieller Grunderfahrungen: Horrorfilme versuchen die Begegnung mit Urängsten zu

simulieren (Monster, Verlassenheit/Ausgeliefertsein, Ungewissheit, Todesangst); (Super-)Heldenfilme thematisieren Identitätsfindung, Überwindung der Angst, Entdecken eigener Fähigkeiten und Einsatz für Andere; Liebesdramen und -komödien spielen die Varianten der zahlreichen Gefühle für einen anderen Menschen durch (Anziehung, Bewunderung, Erotik, Verschmelzung, Trennung, Ablehnung). Mehrere Genres vereinen rites de passage, Initiation und das Erleben von Abenteuern miteinander: So schildern Fantasy- oder Science-Fiction-Filme oft die Identitätsfindung des Helden/der Heldin, der/die durch Mut, Tapferkeit und Selbstlosigkeit nicht nur Andere (oder die ganze Welt) rettet, sondern auch das eigene Glück findet. Nicht selten sind es pubertäre Helden, die Initiationsschritte durchlaufen müssen, um ihrer Bestimmung gerecht zu werden; dies ist vielfach mit Verlust, Opfer und (erzwungenem) Neubeginn verbunden. Klassische Filmbeispiele für männliche Helden sind die Star-Wars-Trilogien (1977-1982 und 1999-2005), die Matrix-Trilogie (1999-2003), die Herr-der-Ringe-Trilogie (2000-2003) und die Harry-Potter-Filme (2000-2011). Neben dem schon älteren Beispiel einer weiblichen Heldenfigur in den vier Alien-Filmen (1979-1997) sind aus neuerer Zeit die „Tribute von Panem“ (2012-2015) oder auch „Die Bestimmung“ (2014-?) zu nennen, in denen die Heldinnen typische Initiations- beziehungsweise Coming-of-Age-Phasen durchlaufen und so zu Identifikationsfiguren eines jugendlichen Publikums werden.

3. Filmdidaktik und Methoden der Erschließung

Die Auswahl der Methode hängt von den Vorkenntnissen der Rezipientinnen und Rezipienten und den Lehr-Lernzielen ab. Mehrere Portale bieten im Internet Materialien und Methodenvorschläge zu aktuellen Filmen an (vgl. Internetlinks).

3.1. Methoden zur Schulung der Wahrnehmung (vor dem Film)

Eine Arbeit mit Filmausschnitten kann unabhängig vom Sehen des ganzen Filmes sinnvoll sein, um auf der story-Ebene Personen zu charakterisieren, Orte zu identifizieren und (zentrale) Motive und Symbole zu analysieren. Für die discourse-Ebene bieten sich Filmausschnitte an, um sich dem Visuellen, Auditiven und Narrativen jeweils anzunähern, z.B. durch spezifische Kameraperspektiven in einzelnen Szenen, Leitmotive in der Filmmusik oder Zeitsprüngen, Auslassungen und Einschüben in der narrativen Struktur.

3.2. Methoden zur Beobachtung (während des Films)

Ein Film als Ganzer sollte entsprechend thematisch und durch die Zielsetzung

eingeleitet werden. Zudem können die Betrachtenden durch Beobachtungsaufgaben in die spätere Analyse frühzeitig eingebunden werden. Insbesondere das Beobachten von zentralen Filmcharakteren bietet sich an, aber auch der Hinweis, bestimmte Orte zu beobachten, kann je nach Film sinnvoll sein. Eine stärker sprachbezogene Methode ist das Herstellen einer Zitatliste mit im Film gesprochenen, markanten Sätzen. Vor dem Sehen des Films sucht sich jede/jeder spontan einen Satz aus dieser Liste aus, um ihn im Film wiederzufinden und diese Szene in einem ersten Gespräch nach dem Film zu beschreiben. Eine durchaus anspruchsvolle Methode ist die Aufgabe, das Dreiaktschema (aus Einführung, Hauptteil und Auflösung) zu identifizieren. Hierfür sollte entsprechend vorgearbeitet werden, auch das Schema der Heldenreise bietet sich als Untersuchungsgegenstand für diese Methode an, bestehend aus drei Akten (vgl. Gutmann, 2000):

1. Akt: gewohnte Welt – Ruf des Abenteurers – Weigerung – Begegnung mit dem Mentor – Überschreiten der ersten Schwelle
2. Akt: Bewährungsproben und erste Verbündete – Vordringen zur tiefsten Höhle – entscheidende Prüfung – Belohnung
3. Akt: Rückweg – Auferstehung – Rückkehr in ein altes/neues Leben

3.3. Methoden zur Analyse (nach dem Film)

Da ein Spielfilm vor allem Emotionen wecken, irritieren, begeistern oder herausfordern kann, sollte eine Gelegenheit zur ersten Reaktion geboten werden. Hier bieten sich Formen des → [kreativen Schreibens](#) an: auf einem großen Plakat einen ersten Gedanken oder ein Zitat festhalten; einen einzelnen Satz vollenden lassen („Der Film ‚XYZ‘ handelt von ...“); ein kurzes Schreibgespräch in Kleingruppen führen mit jeweils dem Filmtitel in der Mitte des Papiers.

Nach der ersten Reaktion bietet sich die Herausarbeitung des zentralen Motivs durch die Abfrage der Filmzitate oder die Erstellung eines Figureschaubilds als Auswertung der Beobachtungsaufgaben an (siehe 3.2.). Eine weitere Methode ist die Einteilung in Kapitel oder die Auswertung des „Heldenreise“-Schemas (siehe 3.2.). Um Personen oder Handlungsstränge näher zu charakterisieren, sollte nun mit Filmausschnitten und Charakterisierungen gearbeitet werden. In diesen Ausschnitten könnten Einzelaspekte wie z.B. „über die eigenen Grenzen gehen“, „Angst überwinden“, „große Gefühle finden“ thematisiert und herausgearbeitet werden, indem auch die filmischen Mittel (Bild, Ton/Musik) einbezogen werden. Eine Methode, um bereits eine Bewertung des Gesehenen

zu erhalten, ist das Schreiben einer Filmkritik, die allerdings die inhaltliche Aufarbeitung voraussetzt.

Anschließend ist der Dialog mit außerhalb des Filmes liegenden Aussagen möglich: Thematisierung kirchenhistorischer Konflikte am Beispiel von „Der Name der Rose“ (BRD 1985/86) oder „Luther“ (D/USA 2003); die Frage nach Jesustransfigurationen oder die Beschreibung von Heiligkeit am Beispiel von „Saint Ralph“ (Kanada 2004) oder „St. Vincent“ (USA 2014). Auch die Beziehung von Bibel und Film bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte (vgl. Ostermann, 2014).

Es handelt sich jedoch immer um einen Dialog zweier gleichrangiger Pole: des Films und des Vergleichsmaterials. Der Wert des einen bemisst sich nicht an der Passung mit dem anderen, gleichwohl muss nach Verfremdungen, Weiterentwicklungen oder Neuinterpretationen kritisch gefragt werden.

[Angaben zu Autor / Autorin finden Sie hier](#)

Empfohlene Zitierweise

Ostermann, Martin, Art. Filmarbeit in Unterricht und Erwachsenenbildung , in: Wissenschaftlich Religionspädagogisches Lexikon im Internet (www.wirelex.de), 2016

Literaturverzeichnis

- Bohrmann, Thomas, Die Dramaturgie des populären Films, in: Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan, Handbuch Theologie und populärer Film, Bd. 1, Paderborn 2007, 15-39.
- Campbell, Joseph, Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt/M. 1999.
- Gutmann, Hans-Martin, Der Herr der Heerscharen, die Prinzessin der Herzen und der König der Löwen. Religion lehren zwischen Kirche, Schule und populärer Kultur, Gütersloh 1998.
- Gutmann, Hans-Martin, Beziehungsmuster, in: Kirsner, Inge/Wermke, Michael (Hg.), Religion im Kino. Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen, Göttingen 2000, 181-198.
- Hasenberg, Peter/Luley, Wolfgang/Martig, Charles (Hg.), Spuren des Religiösen im Film. Meilensteine aus 100 Jahren Kinogeschichte, Mainz 1995.
- Hausmanning, Thomas, Filmanalyse und Religion. Einige grundsätzliche Überlegungen zur Erarbeitung religiöser Bezüge im Spielfilm, in: Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan, Handbuch Theologie und populärer Film, Bd. 3, Paderborn 2012, 13-29.
- Hickethier, Knut, Film- und Fernsehanalyse, Stuttgart 3. Aufl.2001.
- Karsch, Manfred/Rasch, Christian, Religionsunterricht mit Filmen. Sekundarstufe I, Göttingen 2007.
- Kirsner, Inge/Wermke, Michael (Hg.), Religion im Kino. Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen, Göttingen 2000.
- Kirsner, Inge/Wermke, Michael (Hg.), Gewalt. Filmanalysen für den Religionsunterricht. Göttingen 2004.
- Moser, Heinz, Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter, Wiesbaden 2010.
- Ostermann, Martin, Kino – Kirche – Kunst. Über Film als Kunstform und dessen religiöse Bezugsebenen, in: Groß, Engelbert/Bucher, Alexius J. (Hg.), Der heruntergekommene Gott, Extemporalia 19, Ottilien 2005a, 112-134.
- Ostermann, Martin, „Hast du Jesus schon gefunden?“ – Filme und Verkündigung, in: Katechetische Blätter 130 (2005b) 1, 48-52.
- Ostermann, Martin, Gottesezählungen. Gottessuche in Literatur und Film, Film und Theologie 15, Marburg 2010a.
- Ostermann, Martin, „Verletzen kann mich nur die Welt da draußen“. Gewalt und Verletzung im Spielfilm – exemplarische Annäherungen und Analysen, in: Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik (2010b) 3, 206-213.
- Ostermann, Martin, Mit Spielfilmen in der Schulpastoral arbeiten, in: Rendle, Ludwig

(Hg.), Ganzheitliche Methoden in der Schulpastoral, München 2013, 230-240.

- Ostermann, Martin, Bildergeschichten, Glaubenserzählungen und Zitatfundus. Filme als kulturelle Begegnungsorte mit der Bibel, in: euangel. Magazin für missionarische Pastoral (2014) 3, online unter <http://www.euangel.de/ausgabe-3-2014/bibel-und-mission/film-bildergeschichten-glaubenserzaehlungen-und-zitatfundus/>; abgerufen am 22.08.2015.
- Paech, Joachim, Literatur und Film, Stuttgart 2. Aufl. 1997.
- Pirner, Manfred L., Fernsehmythen und religiöse Bildung. Grundlegung einer medienerfahrungsorientierten Religionspädagogik am Beispiel fiktionaler Fernsehunterhaltung, Frankfurt/M. 2001.
- **Reuter, Ingo, Religiöse Bildung durch populäre Filmwelten, in: Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan, Handbuch Theologie und populärer Film, Bd. 3, Paderborn 2012, 47-61.**
- Schatten, Thomas, 50 Jahre film-dienst. Ein Beispiel für das Verhältnis von Kirche und Kultur in der Bundesrepublik Deutschland, Düsseldorf 1997.
- Schorb, Bernd, Medienalltag und Jugend, in: Bauer, Petra/Hoffmann, Hannah/Mayrberger, Kerstin (Hg.), Fokus Medienpädagogik – Aktuelle Forschungs- und Handlungsfelder, München 2010, 117-134.
- Schröter, Erhart, Filme im Unterricht. Auswählen, analysieren, diskutieren, Beltz Medienpädagogik 1, Weinheim/Basel 2009.
- Seeßlen, Georg, König der Juden oder König der Löwen. Religiöse Zitate und Muster im populären Film, in: EZW-Texte Nr. 134, Berlin 1996.
- **Tiemann, Manfred, Bibel im Film. Ein Handbuch für Religionsunterricht, Gemeindegemeinschaft und Erwachsenenbildung, Stuttgart 1995.**
- Tiemann, Manfred, Jesus comes from Hollywood. Religionspädagogisches Arbeiten mit Jesus-Filmen, Göttingen 2002.
- **Tiemann, Manfred, Filme für Religionsunterricht und Gemeinde, Göttingen 2009.**
- Vogler, Christopher, Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, Frankfurt/M. 3. Aufl. 1999 (insbes. 183-86).

Internetlinks:

- <http://www.kinofenster.de> bietet Filmbesprechungen, Informationen und Arbeitsvorschläge, einschließlich einer Methodensammlung zur Filmarbeit: <http://www.kinofenster.de/lehmaterial/methoden/>
- <http://www.filmundschule.nrw.de> ist auf den Zusammenhang von Filmarbeit und Schule ausgerichtet und bietet Unterrichtsmaterial zum Download: <http://www.filmundschule.nrw.de/Unterrichtsmaterial>
- <http://www.bpb.de/lernen/projekte/151623/filmbildung> bietet zahlreiche Dossiers und Projekte rund um das Thema Filmbildung, didaktisch hilfreich sind vor allem die Filmhefte: <http://www.bpb.de/shop/lernen/filmhefte/> und der Filmkanon: <http://www.bpb.de/gesellschaft/kultur/filmbildung/filmkanon/>
- <http://www.filmdienst.de/> ist die älteste Filmzeitschrift Deutschlands und bietet sowohl als Heft als auch online alle Filmkritiken zu aktuellen Kinostarts. Über die Filmdatenbank CinOmat sind die Einträge des "Lexikons des internationalen Films" abrufbar.
- <http://www.filmwerk.de/> ist als kfw (Katholisches Filmwerk) sowohl Verkaufs- als auch

Verleihstelle (bzw. VOD) für audiovisuelle Medien mit Lizenz zur öffentlichen Vorführung. Vor allem die "Arbeitshilfen" zu zahlreichen Spiel- und Dokumentarfilmen können hier kostenlos erworben werden.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1 Medienpädagogik

Impressum

Hauptherausgeberinnen:

Prof. Dr. Mirjam Zimmermann (Universität Siegen)

Prof. Dr. Heike Lindner (Universität Köln)

„WiReLex“ ist ein Projekt der Deutschen Bibelgesellschaft

Deutsche Bibelgesellschaft

Balinger Straße 31 A

70567 Stuttgart

Deutschland

www.bibelwissenschaft.de