

8

MUSIKALISCHE PARAMETER

„Ich kann über musikalische Parameter und Gestaltungsmittel sprechen, die für die Beschäftigung mit Filmmusik essenziell sind.“

Stunde 1 und 2: In einem Hörquiz mit bekannten Filmmusik-Sequenzen stellen Ihre Schüler*innen ihr Vorwissen zu Filmmusik unter Beweis. Über Musikpraxis mit Boomwhackers zum bekannten „Raiders March“ aus der Indiana-Jones-Reihe und eine Partnerarbeit zum aktiven Hören von Filmmusikbeispielen, die durch eine Infobroschüre unterstützt wird, lernen die Schüler*innen wesentliche Begriffe für die Beschäftigung mit Filmmusik kennen.

28

FILMMUSIK UND STIMMUNG

„Ich erkenne, wie die Musik die Stimmung einer Filmszene und die Einschätzung des Genres beeinflusst, und kann über Stimmungen von Musik und Film sprechen.“

Stunde 3 und 4: Nach einem Einstieg, in dem Stimmungen, mögliche Szenen und Genres mit Filmmusiksequenzen assoziiert werden, wird die Wirkung von unterschiedlicher Musik zu einer bestimmten Film-Sequenz (The Shining – Intro) untersucht. Über weitere Info-Blätter werden Genre-begriffe geklärt und die Bandbreite an möglichen Stimmungen dargestellt.

42

DAS FILMMUSIK-KONZEPT

„Ich kenne Filmmusik-Techniken, mit denen ich ein musikalisches Konzept für eine Szene entwerfen kann.“

Stunde 5 und 6: Nach einem Einstieg über Improvisation, in dem Emotionen mit Musikinstrumenten ausgedrückt werden, lernen die Schüler*innen in Partnerarbeit anhand von ausgewählten Beispielen Filmmusik-Techniken (vom Mickey-Mousing bis zur kontrapunktierenden Filmmusik) kennen, um abschließend selbst ein Konzept für die Vertonung einer Filmsequenz erarbeiten zu können.

62

DIE SPOTTING SESSION

„Ich kenne verschiedene Filmmusik-Arten (-Techniken und -Typen) und kann auf dieser Basis ein Cue-Sheet erstellen.“

Stunde 7 und 8: Nach einer Vertiefung der Kenntnisse über Filmmusik-Kompositionstechniken, stellen sich die Schüler*innen als Produktionsteams der Aufgabe, ein eigenes Cue-Sheet zur Filmsequenz „Big Buck Bunny“ zu erstellen.

80

PROJEKTARBEIT: DAS FILMMUSIK-PROJEKT

„Ich kann ein musikalisches Konzept für eine Filmsequenz erstellen und vorhandene (oder ggf. selbst komponierte) Musik darunterlegen.“

Stunde 9 und 10 (variabel): In einem abschließenden Unterrichtsprojekt unterlegen die Schüler*innen in Gruppenarbeit eine Filmsequenz mit vorhandener, selbst komponierter oder selbst aufgenommener Musik.

82

METHODEN

86

HÖRBEISPIELE

MUSIKALISCHE PARAMETER

„Ich kann über musikalische Parameter und Gestaltungsmittel sprechen, die für die Beschäftigung mit Filmmusik essenziell sind.“

In den ersten zwei Stunden zum Thema Filmmusik soll die Sprache, die wir für die Beschäftigung mit Filmmusik benötigen, im Mittelpunkt stehen. Doch zunächst werden die Schüler*innen in Form eines Spiels entdecken, wie viel Filmmusik sie schon kennen, ohne es zu ahnen. Als Gegenstand für die darauffolgende Erarbeitung dient John Williams „Raiders March“ mit dem berühmten Indiana-Jones-Thema – ein zugegebenermaßen „alter Schinken“, den aber alle kennen. Nach einer kurzen praktischen

Erarbeitung mit Boomwhackers, geht es in eine erste Höraufgabe. Hierauf folgt eine Partnerarbeit, in der aktuellere Filmmusiken (u. a. aus der Avengers-Reihe, Spiderman oder Harry Potter) im aktiven Hören auf ihre musikalischen Parameter analysiert werden. Die Schüler*innen erhalten hierfür eine praktische Info-Broschüre, die auch für die folgenden Stunden von Bedeutung ist, da sie ihnen das nötige Vokabular für die Beschäftigung mit musikalischen Gestaltungsmitteln an die Hand gibt.

HÖR-
BEISPIELE

H01 H15

Filmmusik-Ausschnitte (siehe Titelliste L2)



Filmmusik-Ausschnitte (Links siehe L8; Alternativ: H7, 12, 16 und 17)

LEHRER-
*INNEN-
MATERIAL

L1

Spielregeln Filmmusik-Quiz

L2

Titelliste Filmmusik-Quiz

L3

Klatsch-Übungen

L4

Boomwhacker-Stimme „Raiders March“

L5

„Raiders March“ - Auszug

L6

Tafelanschrieb Ergebnissicherung

L7

Erklärung zur Infobroschüre

L8

Hörbeispiele (QR-Codes) für die Partnerarbeit

L9

Beispiellösungen für die Partnerarbeit

SCHÜLER-
*INNEN-
MATERIAL

S1

Hörauftrag

S2

Partnerarbeit

i1 i7

Info-Blätter

METHODE

M1

Hilfe-Helfer-Karten

M2

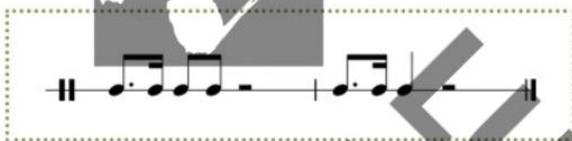
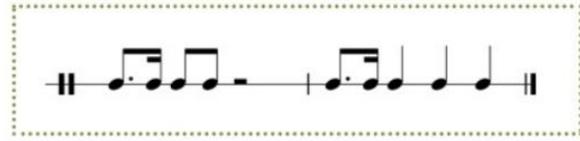
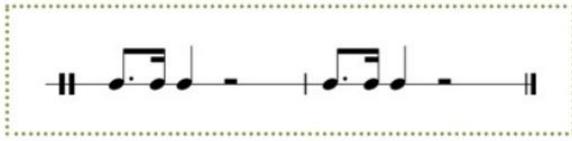
Schüler*innenfeedback

VORBEREITUNG

- Punkte-Tabelle an die Tafel schreiben
- Stuhlkreis vorbereiten
- wenn möglich Tische für Partnerarbeit vorbereiten
- Boomwhackers bereitstellen
- Notenbeispiel aus L5 projizieren
- Abspielgerät vorbereiten
- QR-Codes für Partnerarbeit mehrfach ausdrucken und ausschneiden (L8)

KLATSCH-ÜBUNGEN

(CALL AND RESPONSE)



„RAIDERS MARCH“ BOOMWHACKER-STIMME

- bei Bedarf Notenbeispiel projizieren
- Boomwhackers nach der Reihenfolge der im Stück vorkommenden Töne austeilen
- eine Schülerin oder ein Schüler pro Ton:
 - Motiv 1: gelb, hellgrün, dunkelgrün, rot
 - Motiv 2: orange, gelb, hellgrün
 - Motiv 3: dunkelgrün, lila, pink, hellgrün (wenn vorhanden höhere Oktave)
 - Motiv 4: lila, pink, rot, orange, gelb (wenn vorhanden höhere Oktave für gelb & orange)
 - sind mehr als 16 SuS anwesend, manche Töne doppelt besetzen (v. a. die höheren, da diese leiser sind)
- Motiv für Motiv einüben
- anschließend zusammenführen



Motiv 1 Motiv 2 Motiv 3 Motiv 4

VIDEO- & HÖR- BEISPIELE

-  Shining (Kubrick; 1980) – First Scene
- H18** Main Title (The Shining)
- H19** Comin Down – Meat Puppets
- H20** Back To The Future (Main Theme)
- H21** Tirol Concerto Movement II (Philip Glas)
- H22–H27** weitere Filmmusikausschnitte

LEHRER- *INNEN- MATERIAL

- L1** „Laufe herum, wenn ...“
- L2** Stimmungskarten
- L3** Szenenkarten
- L4** Genre-Karten
- L5** QR-Codes für Video- und Hörbeispiele

SCHÜLER- *INNEN- MATERIAL

- S1A S1B** Partner- und Gruppenarbeit
- S2** Gruppenpuzzle
- i8 i9** Info-Blätter

METHODE

- M2** Schüler*innen-Feedback
- M4** Gruppenpuzzle

VORBEREITUNG

- Szenen-, Stimmungs- und Genre-Karten kopieren, ausschneiden, bereitlegen
- Stuhlkreis und Gruppentische vorbereiten
- Abspielgerät/Beamer vorbereiten
- ggf. Zielkompetenz anschreiben & abdecken
- Stellwand-Überschriften anpinnen, Nadeln bereithalten (alternativ Tafelanschrieb und Magnete – siehe Stunde 1; Einstieg; Punkt 2)
- Klassensatz smarte Endgeräte (Smartphone, Tablet) bereitstellen; alternativ in der vorherigen Stunde BYOD beauftragen (Kopfhörer nicht vergessen!)
- QR-Codes für die Gruppenarbeit kopieren, ausschneiden und bereitlegen
- Arbeits- und Infoblätter ausdrucken und bereitlegen

GEFÜHLSKARTEN



traurig	fröhlich	freudig	düster	panisch
ruhig	heldenhaft	lieblich	angst-einflößend	hektisch
bedrohlich	chaotisch	ernst	actionreich	komisch
wirr	verzweifelt	aufgeregt	schön	schrecklich
aufbrausend	wütend	schläfrig	verwundert	überrascht
rasend	stolz	besorgt	schwach	stark

VIDEO-CLIP: DONALD AUF DEM BAU



Donald auf dem Bau



(YouTube)

(Laufzeit 2:21 bis 2:50; ohne Ton)

QR-CODE/VIDEO-CLIP

Alternativ können aber auch andere alte Comic-Filme (Micky Maus, Donald Duck, Tom & Jerry, Bugs Bunny etc.) als Anschauungsobjekt herhalten.

PARAPHRASIERENDE FILMMUSIK

paraphrasieren, v

pa|ra|phra|sie|ren

[griech. „umschreiben“]

paraphrasiert

paraphrasierte

hat paraphrasiert

- etwas mit seinen eigenen Worten umschreiben
- etwas aufgreifen und variieren
- ein künstlerisches Werk künstlerisch neu interpretieren

LUGERT



Paraphrasierende Filmmusik **umschreibt** und **untermalt** das, was wir im Filmbild sehen. Die Musik hat eine eindeutige Aussage, das Filmbild hat eine eindeutige Aussage und beide Aussagen passen genau zusammen. Musik und Filmbild sind dann **kongruent**.

Eine romantische Szene wird mit romantischer Musik unterlegt. Eine Gruselszene wird mit gruseliger Musik unterlegt. Eine Szene mit viel Bewegung im Bild wird mit viel Bewegung in der Musik dargestellt.

Die Paraphrasierung kann sich auf unterschiedliche Aspekte beziehen, so zum Beispiel auf

- **die Emotionen der Figuren,**
- **die Stimmung,**
- **Bewegung & Aktion.**



Filmmusiker benutzen den Begriff der paraphrasierenden Filmmusik selten. Für die Betrachtung von Filmmusik ist er jedoch hilfreich. Mickey-Mousing ist eine besonders übertriebene Art der paraphrasierenden Filmmusik.



Beispiel:

Diese Szene aus „Zurück in die Zukunft“ ist ein gutes Beispiel für paraphrasierende Filmmusik, da sie die Hektik, die aufgeregte, nervöse Stimmung der Szene und den visuellen Rhythmus (also u. a. das Tempo des Schnitts) untermalt. Das Leitmotiv wird immer wieder kurz angerissen, kommt aber erst durch, als der DeLorean die Zeitreise auch wirklich antritt. Bild und Musik sind kongruent in Bezug auf das Tempo, auf die Bewegungen, auf die Stimmung und die Bildakzente.

Back to the Future Trilogy | Every DeLorean Time Machine Scene (YouTube)



(Laufzeit 5:53 bis 07:59)
bit.ly/3NyGQyg

