

---

## Beispiele aus dem Unterricht in den Kunstfächern

---

**Unterrichtsbeispiel von** (Name der/des Lehrenden/Expert:in):

Liesa Kovacs

- KATEGORIE 1:** Start in eine Unterrichtseinheit (Warmups udgl.)
- KATEGORIE 2:** Impuls zur Gestaltung/Darstellung einer Aufgabenstellung in der Gruppe (Einzelarbeit, Kleingruppenarbeit, ganze Gruppe)
- KATEGORIE 3:** Abschließen einer Unterrichtseinheit (Reflexion anregen)

**Titel (falls vorhanden):**

Film & Ton: Atmos & Geräusche selber aufnehmen

**Altersgruppen angeben:**

10-18 Jahre

**Angabe der Dauer der Übung / des Impuls:**

90-120 min

**Angabe von Material (falls benötigt):**

Tonaufnahmegerät mit Mikrofon (mit Display zum Ton pegeln)  
Kopfhörer  
Flipchart und Stifte

**Angabe von möglichen Quellen, Literaturhinweisen:**

<https://www.vierundzwanzig.de/de/filmbildung/tongestaltung/>

<https://www.film-ton.at/ton-im-film/>

Empfehlung: SOUND IS... Interaktive DVD der Berufsvereinigung der Filmtonschaffenden Österreichs

## Beschreibung der Aufgabe/Übung/Impuls:

Gespräch & Input ev. mit Filmbeispielen (ca. 30 min):

- Was fällt euch spontan zum Thema Ton im Film ein?

Die Meldungen der Schüler:innen werden auf einem Flipchart gesammelt und anschließend besprochen. Meistens wird zuerst Filmmusik genannt, weil sie eine starke emotionale Bindekraft besitzt und darüber in der Filmrezeption noch am meisten gesprochen wird, wenn es überhaupt um den Ton im Film geht. Außerdem gibt es viele Soundtracks, die über den Film hinaus bekannt geworden sind.

- Filmtone ist nicht nur Filmmusik, sondern besteht grundlegend aus 4 Elementen:

-- Sprache (ON: z.B. Dialog, OFF: z.B. Voice Over)

-- Musik (Score = Soundtrack, Source = Teil der Filmhandlung)

-- Atmo (Atmosphären = akustische Beschreibung eines Ortes, Hintergrundgeräusche)

-- Geräusche (z.B. Hunde bellen, Schritte im Schnee, Foley Artists)

Hintergrund & Ziel: Im Rahmen dieser Übung kann Bewusstsein für die meist unterschätzte (dramaturgische) Bedeutung der Tongestaltung im Film geschaffen werden. Geräusche nehmen wir zu 90% unbewusst wahr, während etwa ein Drittel unseres Gehirns für die optische Wahrnehmung reserviert ist. Dennoch können wir uns der akustischen Erzählebene nicht entziehen.

"Der Ton erklingt noch dort, wo das Bild längst an seine Grenzen stößt." (Robert Bresson, Notizen zum Kinematographen)

Aufgabenstellung:

Der (Klassen-)Raum wird zum Tonstudio. In Kleingruppen sollen je drei unterschiedliche Atmos aufgenommen werden, z.B. auf der Straße vor der Musikschule, am Spielplatz oder Sportplatz nebenan, im Kaffeehaus um die Ecke. Dazu passend sollen mehrere einzelne Geräusche produziert bzw. nachvertont werden, z.B. die Schritte einer Person am Gehsteig, die es eilig hat oder die Schlürfergeräusche einer Kaffeetrinkerin, das Quietschen der alten Schaukel am Spielplatz, Wind- und Regengeräusche

Tipps zur Umsetzung:

Gemeinsam einen Soundcheck für den (Klassen-)Raum machen: Sind die Fenster geschlossen? Wie stark ist der Hall? Gibt es Störgeräusche, die eventuell vermieden werden können, z.B. elektronische Geräte, wie Beamer ist ausschaltbar, eine Lüftung aber meist nicht. Ist der Raum sehr leer, sind Möbel vorhanden? Gibt es ev. einen Teppich oder Vorhänge, die schalldämpfend wirken etc. Die Tonaufnahme kann an unterschiedlichen Orten im Raum wiederholt werden. Klingt das Ergebnis anders? Wir können uns mit dem Mikrofon auch unter eine Wolldecke setzen und ein Geräusch darunter aufnehmen. Wie verändert dies den Klang?

Fortspinnen der Übung im Team:

Eine ausgewählte Szene aus einem Film oder einer Serie kann in einem Live-Setting spielerisch nachvertont werden. Zuerst werden die Tonebenen genau analysiert und anschließend die Geräusche und Effekte untereinander aufgeteilt. Wie kann z.B. den Aufschlag eines herunterfallendes Handys imitiert werden, ohne tatsächlich eines zu beschädigen. Die Szene wird mehrmals durchgespielt, bis das Timing und der Klang sitzen.