

MECHTILD FUCHS, MICHAEL KLANT, JOACHIM PFEIFFER,
MICHAEL STAIGER, RAPHAEL SPIELMANN

Freiburger Filmcurriculum

Ein Modell des Forschungsprojekts „Integrative Filmdidaktik“ (Pädagogische Hochschule Freiburg)

Trotz der wachsenden Bedeutung der Medien Film und Fernsehen für die Sozialisation von Kindern und Jugendlichen liegen bisher kaum systematische Konzepte, geschweige denn ein Curriculum für einen zukünftigen Filmunterricht vor. Da Film ein Gesamtkunstwerk darstellt, das sich aus dem Zusammenwirken verschiedener Künste und Techniken speist, kann diese eklatante Lücke unseres Erachtens nur behoben werden, wenn unter-

schiedliche Fachdidaktiken bereit sind, vorhandenes Filmwissen zusammenzuführen und didaktische Modelle zu entwickeln, in denen die engen Fachgrenzen überschritten und filmdidaktische Erkenntnisse miteinander vernetzt werden.

Aus dieser Einsicht resultiert das Projekt „Integrative Filmdidaktik“ an der Pädagogischen Hochschule Freiburg, in dem wir uns zum Ziel gesetzt haben, die drei Fachdidaktiken (Deutsch, Kunst, Musik)

aufeinander abzustimmen und ein fächerübergreifendes Kompetenzmodell für die zukünftige Filmbildung an Schulen zu entwerfen. Kern dieses Projekts ist die Konzeption, Entwicklung und Erprobung von curricularen Bausteinen für eine integrative Filmdidaktik, in denen Theorie und Praxis, Kognition und Handlungsorientierung, Rezeptions- und produktionsorientierte Kompetenzen aufeinander abgestimmt sind und einander ergänzen sollen. Dieses Curriculum enthält ein – vorläufiges – schulisches Gesamtprogramm von der Primar- bis zur Kursstufe (Sek. II). Es ist also von der Überzeugung getragen, dass Filmunterricht in Zukunft in allen Klassenstufen fest verankert und im Rahmen des regulären Deutsch-, Musik- und Kunstunterrichts unterrichtet werden sollte. Dies setzt entsprechende Veränderungen in den Studienordnungen der Lehramtsstudiengänge und der Lehrerfortbildung voraus. Wir stellen hier unseren Entwurf eines Gesamtcurriculums vor und sind dankbar für Anregungen und Kritik.

mechtild.fuchs@t-online.de,
klant@ph-freiburg.de,
pfeiffer@ph-freiburg.de,
mail@michael-staiger.de,
raphmann@yahoo.de



Klasse 2		PRIMARSTUFE
<p>Deutsch</p> <p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • von einem Filmerlebnis erzählen. • einfache Fragen zur Handlung und zu den Figuren eines Films beantworten. • sich gezielt einen Film aus einem Angebot mehrerer Filme auswählen. • einzelne Standbilder aus einem Film zu Texten zuordnen. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Optische Spielzeuge (z. B. Daumenkino) • Bildergeschichten • Animations- und Trickfilme • Kurzspielfilme, Kinderspielfilme <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder zu einem Erzähltext auswählen und zuordnen • kurze Texte zu einem Film verfassen • Filmgespräch 	<p>Musik</p> <p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenhänge von Filmbildern und musikalischen Ereignissen erkennen und beschreiben. • Bildergeschichten verklanglichen. • zu kurzen Filmsequenzen Geräusche und Klänge erfinden. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animations- und Trickfilme • Kurzfilme (Spiel- und Dokumentarfilme) • Spielfilme für Kinder • Klangexperimente mit Alltagsgegenständen und Instrumenten zu Daumenkino, Bildergeschichten und Filmszenen <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Filmsequenz bewusst hören, O-Ton und Filmmusik unterscheiden • Filmsequenzen mit und ohne Ton ansehen und über Wirkungen von Musik sprechen • Daumenkino mit einem passenden Klängen begleiten • Klänge und Geräusche auf Instrumenten und anderen Klangerzeugern erproben und zu Bildsequenzen koordiniert spielen 	<p>Kunst</p> <p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Prinzip optischer Spielzeuge erkennen und beschreiben. • Zusammenhänge zwischen optischen Spielzeugen und Animationsfilmen erkennen und beschreiben. • eine Bewegungsabfolge für ein optisches Spielzeug gestalten. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animations- und Trickfilme • Optische Spielzeuge: Daumenkino, Wunderscheibe • Bildergeschichten <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gespräch zu optischen Spielzeugen und Animationsfilmen • Erstellen eines traditionellen (zeichnerischen) oder fotografischen (mit Digitalkamera) Daumenkinoportraits • Einsatz einer digitalen Fotokamera unter Verwendung eines Stativs (fotogr. Daumenkino) • Montieren der Einzelbilder mit einem einfachen Schnittprogramm (fotogr. Daumenkino)
<p>Integrative Aspekte (Deutsch, Kunst, Musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler/innen können unterscheiden, welche Informationen auf der Bildebene und auf der Tonebene eines Films vermittelt werden. • Ein Daumenkino entwerfen und realisieren, mit passenden Tönen und Geräuschen begleiten. • Bilder zu einem kurzen Text (z. B. Gedicht) malen und vertonen, Bild- und Klanggeschichte präsentieren. 		
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filmtitel, Schauspieler, Figur, Kamera, Zeichentrick, Filmmusik, O-Ton 		

Klasse 4		PRIMARSTUFE
<p>Deutsch</p> <p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • ihre eigene Meinung zu einem Film äußern. • einen selbst gewählten Film anderen vorstellen. • sich mit Hilfe von Fachbegriffen über Filme unterhalten. • die Handlung eines Films chronologisch geordnet nacherzählen. • bewegte Bilder zu Texten zuordnen. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animations- und Trickfilme • Kurzspielfilme • Spielfilme für Kinder (z. B. aus dem Kinderfilmkanon) • Fernsehserien für Kinder <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • verzögertes Filmschauen (Bilder mit Standbildfunktion „einfrieren“) • Ausblenden eines Wahrnehmungskanals (nur Bildebene oder nur Tönebene) • zu einer Filmsequenz einen neuen Dialog verfassen und die Bildebene neu synchronisieren 	<p>Musik</p> <p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Wirkungen von Musik auf die Wahrnehmung einer Filmszene erkennen und beschreiben. • die Rolle der Musik bei der Untermalung von Bewegungen, der Stilisierung von Sprache und Geräuschen und beim Ausdruck von Gefühlen beschreiben. • Geräusche und Musik zu Filmszenen erfinden. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animations- und Trickfilme, • Kurzfilme, Stummfilme • Fernsehserien für Kinder <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musik zu Filmsequenzen mehrfach anhören, besprechen, in Kategorien einteilen • Gestaltungselemente zur Bewegungsuntermalung und zur Stilisierung von Geräuschen selbst erproben und zu Filmsequenzen realisieren • Dialoge musikalisch darstellen • Hörquiz zu Titelmusiken bekannter Kinderfilmserien 	<p>Kunst</p> <p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Entstehung des Bewegtbildes durchschauen und in Worte fassen. • einfache Animationsformen wie Legetrickanimation anwenden und zur Gestaltung einer Szene oder Situation benutzen. • die gestaltenden Merkmale von Erzählfilmern oder Animationsformen erkennen und beschreiben. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animations- und Trickfilme, z. B. Legetrickfilme (von Lotte Reiniger, Fernand Léger) <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatz einer digitalen Fotokamera • Stop-Motion-Animation mit einer digitalen Fotokamera unter Verwendung eines Stativs • Aneinanderfügen der Einzelfotos in einem einfachen Schnittprogramm
<p>Integrative Aspekte (Deutsch, Kunst, Musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Tönebene eines Films differenziert nach Sprache, Geräuschen und Musik wahrnehmen und zur Bildebene in Beziehung setzen • Einen einfachen Legetrickfilm selbst entwerfen, herstellen und vertonen • Eine kurze Stummfilmszene nachspielen und aufnehmen, Bewegungen, Geräusche und Sprache vertonen 		
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Titel, Regisseur, Schauspieler, Kamera, Handlung, Drehbuch, Schwarzweiß, Farbe, Slapstick, Mickey-Mousing, Animation, Legetrick, Stop Motion 		

Deutsch	Musik	Kunst
<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Handlung eines Films strukturiert nacherzählen und schriftlich wiedergeben. • sich mit Hilfe von Fachbegriffen über die Machart eines Films austauschen. • Perspektiven von Figuren im Film nachvollziehen. • On- und Off-Ton unterscheiden und über die unterschiedliche Funktion reflektieren. • die Sprache-Bild-Relation reflektieren. • eine Filmhandlung erfinden. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurzspielfilme • Spielfilme für Kinder (z. B. aus dem Kinderfilmkanon) • Fernsehserien für Kinder • Musikvideos, Werbespots <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein einfaches Filmprotokoll (Nr. / Zeit / Handlung / Bild / Ton) einer kurzen Sequenz erstellen • einzelne Szenen aus einem Film szenisch nachgestalten • einen Film mittels Voice Over kommentieren • Ideen für Filmhandlungen entwickeln • einen Song oder ein Gedicht als multimediale Präsentation (z. B. mit PowerPoint) oder Kurzfilm umsetzen (mit Storyboard usw.) 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Rolle der Musik in Standardsituationen erkennen und benennen (Bewegungsuntermalung, Darstellung von Geräuschen, Ausdruck von Gefühlen, Charakterisierung von Personen, Ausdruck historischer und geografischer Situationen). • mit Hilfe grafischer Zeichen musikalische Verläufe zu Filmsequenzen protokollieren. • die Rolle der Musik bei der Unterscheidung beliebter Jugendserien erkennen und benennen. • Geräusche und Musik zur akustischen Gestaltung einer Filmszene erfinden und digital umsetzen. • über die Beziehungen zwischen Musik und Bild in Musikvideos und Werbespots sprechen. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animationsfilme, Stummfilme, Jugendfilme, Videoclips, Werbespots • Vertonung einer Filmszene mit eigener und kompilierter Musik • Geräusch- und Klangexperimente • digitale Aufnahmegeräten und einfache Sequenzerprogramme • Musikvideos <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffe zur Kategorisierung der Funktionen von Filmmusik vereinbaren und anwenden • Die Musik zu ausgewählten Filmszenen grafisch protokollieren • Musik zu Filmszenen kompilieren und selbst erfinden • Klänge und Geräusche in der Umgebung mit digitalen Geräten (MD-Recorder, iPod etc.) aufnehmen • Klänge am Computer bearbeiten • Filmsequenzen mit digitalen Klängen unterlegen • Musikvideos und Werbespots auswählen und besprechen 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Wirkung einfacher Einstellungsgrößen erkennen und beschreiben. • Szenen einer Geschichte als gezeichnete Animation umsetzen und dabei verschiedene Einstellungsgrößen berücksichtigen. • eine zusammenhängende Szene mit unterschiedlichen Einstellungsgrößen aus dem Bereich Sport analysieren; eine eigene filmen und diese montieren / editieren. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausschnitte aus (Kurz-)Spielfilmen (Kinderfilmkanon) • Einstellungsgrößen • Bildsprache von Musikvideos und Werbespots <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einstellungsgrößen (mithilfe von Motion Stills) zuordnen können und diese in eine begründete Reihenfolge bringen • Einzelbildanimation mit einem einfachen Schnittprogramm • Einsatz einer digitalen Fotokamera • Stop-Motion-Animation mit einer digitalen Fotokamera unter Verwendung eines Stativs • Aneinanderfügen der Einzelbilder in einem einfachen Schnittprogramm • Bedienung einer Videokamera • Montieren/Editieren in einem einfachen Schnittprogramm
<p>Integrative Aspekte (Deutsch, Kunst, Musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Beziehungen zwischen Bild- und Tonebene erkennen und verbalisieren • Kreative Umsetzungsmöglichkeiten von filmischen Ideen diskutieren und entscheiden • Einen Trickfilm (z. B. als Knetanimation oder als animierte Zeichnung) herstellen und vertonen • Ein Gedicht als multimediale Präsentation oder Kurzfilm umsetzen 		
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kulisse, Requisiten, Einstellungsgrößen (Totale, Halbnahe, Groß), Montage, Hauptfigur, Nebenfigur, Beleuchtung, Zoom, Storyboard, Musik im On/im Off, Voice Over, Kompilation 		

Deutsch	Musik	Kunst
<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit Hilfe von Fachbegriffen über die Machart eines Films reflektieren. • professionelles Schema der Einstellungsgrößen erkennen. • über Raumsymbolik in Literatur und Film nachdenken. • Figuren in einem Film charakterisieren. • einfache Formen der Filmmontage (z. B. Parallelmontage) erklären und an Filmbeispielen erläutern. • Veränderungen nachvollziehen, die sich durch die Synchronisation von Filmen ergeben. • in Print- und Onlinemedien nach Informationen zu Filmen recherchieren und deren Qualität bewerten. • eine selbst verfasste Geschichte als Drehbuch adaptieren. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielfilme für Jugendliche • Fernsehserien für Jugendliche • ein Stummfilm <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Kurzgeschichte als multimediale Präsentation oder Kurzfilm umsetzen (mit Drehbuch) • Schauspieltechniken einüben • eine Filmsequenz neu synchronisieren und/oder untertiteln • eine Filmkritik schreiben • Einstellungsgrößen mit Hilfe von Standbildern aus einem Film analysieren 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Arten der Musik im Film unterscheiden (Titelmusik, Jingle, Musik im On/Off). • einen Filmkomponisten der Gegenwart anhand eines charakteristischen Films beschreiben (z. B. John Williams). • Arten und Verfahren des Sounddesigns (Atmo, Foley, Special Effects) unterscheiden. • eigene Atmos, Geräusche, Special Effects und Musik zu Filmszenen eines ausgewählten Filmgenres erfinden und technisch umsetzen. • verschiedene Arten des Musikvideos unterscheiden (Performance Clip, Concept Clip, Mischformen). • individuelle Umgangsweisen mit Videoclips beschreiben und reflektieren. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animationsfilme, Spielfilme • Biografie eines Filmkomponisten • Musikvideos • Klangbearbeitung mit einem einfachen Film- bzw. Sequenzerprogramm <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffe für unterschiedliche Arten der Musik im Film entwickeln und anwenden. • Ein Portrait eines bekannten Filmkomponisten anlegen. • Eigene Musik z. B. zu einer Filmszene erfinden, aufnehmen und am Computer bearbeiten. • Ein Atmo (z. B. Bahnhofsatmosphäre) digital gestalten, und einer Filmszene unterlegen. • Beispiele für Sounddesign, z. B. in Filmmusik von John Williams oder Howard Shore analysieren. • Aktuelle Musikvideos sammeln und nach ihrer Machart ordnen. • Über individuelle Umgangsweisen mit Musikvideos sprechen. 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsmittel der Kamera erkennen und beschreiben. • die Funktionen und Wirkungen von Einstellungsgrößen differenziert beschreiben und analysieren. • filmische Kurzformen (Werbespot/ Musikclip / Lyrikverfilmung) mithilfe eines Storyboards planen und mit bewusst eingesetzter Kameraarbeit umsetzen. • einfache Schnittprogramme für das Montieren / Editieren in der Postproduktion einsetzen. • Nachrichten in Bewegtbilder umsetzen und diese in einem selbst gestalteten Programm als Schulfernsehen auf der Schulwebsite anbieten. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schulfernsehen, Nachrichten • Filmische Kurzformen: Werbespot, Musikclip, Lyrikverfilmung • Filmbeispiele zu den Gestaltungsmitteln der Kamera (Schärfe/Unschärfe, Perspektive, Bewegung, Einstellungsgröße) <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedienung einer Videokamera • Übertragen des Videos auf einen PC • Montieren / Editieren der Videoaufnahmen / Clips mit einem einfachen Schnittprogramm • Experimentieren mit den Gestaltungsmitteln der Kamera (Schärfenverlagerung, Perspektive, Bewegung, Einstellungsgröße)
<p>Integrative Aspekte (Deutsch, Kunst, Musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Prinzip der Montage auf der Bild- und Tönebene als zentrales filmisches Gestaltungsmittel erkennen • Eine Filmszene aus einem ausgewählten Genre mit eigener Musik vertonen • Ein Gedicht in Bilder umsetzen, verfilmen und vertonen 		
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parallelmontage, Einstellungsgrößen (Weit, Totale, Halbtotale, Halbnah, Amerikanisch, Nah, Groß, Detail), Clip, Filmkritik, Kameraperspektive, Kamerabewegung, Objektbewegung, Schnitt, Stummfilm, Tonfilm, Untertitel, Sounddesign, Atmo, Foley, Special Effects 		

Deutsch	Musik	Kunst
<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit Hilfe von Fachbegriffen verschiedene Filmstile beschreiben und miteinander vergleichen. • wichtige Filmgenres unterscheiden (z. B. Komödie, Melodram, Western, Science Fiction, Thriller, Horrorfilm, Musical, Animationsfilm, Literaturverfilmung). • einige Filmklassiker zeitlich einordnen und in ihrer filmhistorischen Bedeutung erklären. • Schlüsselszenen eines Films (z. B. Plot Points) erkennen und ihre Funktion erklären. • komplexere Montageformen (Kontrastmontage, Assoziationsmontage) erkennen. • eine literarische Vorlage mit einer filmischen Adaption im Hinblick auf ihre unterschiedliche Medienästhetik vergleichen. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Filmklassiker (z. B. aus dem Filmkanon) • Texte zur Filmgeschichte und Filmtheorie • Literaturverfilmungen <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • in Gruppenarbeit einen Hypertext bzw. eine multimediale Präsentation zur Filmgeschichte erstellen • ein Exposé bzw. Treatment zu einem Film schreiben • computerbasierte Medien zur Filmanalyse einsetzen (z. B. Standbilder digitalisieren, Sequenzen aus einem Film ausschneiden, Präsentationen mit PowerPoint oder Mediator) • einen literarischen Text oder einen Song als multimediale Präsentation oder Film umsetzen 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen der Film- bzw. Filmmusikgeschichte am Beispiel wichtiger Filme, Filmkomponisten und ihrer Gestaltungstechniken unterscheiden. • typische musikalische Stilklischees eines Filmgenres (Krimi, Abenteuer, Western ...) untersuchen. • Techniken der Filmkomposition unterscheiden (Paraphrasierung, Mickey Mousing, Leitmotiv-, Mood-, Baukastentechnik). • Zusammenhänge zwischen Songtext, Musik und Bild anhand ausgewählter Videoclips herstellen. • selbst einen Videoclip zu einem Musikstück entwerfen und herstellen. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filme aus dem Filmkanon, aktuelle Blockbuster • Filmmusikbearbeitung mit einem Filmbearbeitungs- bzw. Sequenzerprogramm • Aktuelle und ältere Videoclips <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beispiele für unterschiedliche Kompositionstechniken der Filmmusik (z. B. Charles Chaplin, Max Steiner, Bernard Herrmann, John Williams) analysieren • In Gruppenarbeit je eine Station der Filmmusikgeschichte mit einem typischen Film, dem Filmkomponisten und seinen Vertontechniken erarbeiten • Filmgenres anhand typischer Musikausschnitte identifizieren • Anhand eines Videoclips Zusammenhänge zwischen Textinhalt, Musik und Bild untersuchen • Einen Songtext vertonen und als Videoclip gestalten 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begriffe der Filmproduktion zur Kommunikation untereinander benutzen. • einen Erzählfilm mit Hilfe von Decoupage, Drehplan und Storyboard entwickeln und vorausplanen. • Filmplakate verschiedener Genres analysieren und Entwürfe für eine eigene Filmproduktion erstellen. • Spielfilme auf ihre Montageprinzipien und ihre Gestaltung hin analysieren und experimentell umgestalten. • Beispiele von Videokunst und Videoinstallation analysieren und eigene künstlerische Konzepte entwickeln. • Epochen und Stile der Filmgeschichte unterscheiden <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Kurz-) Spielfilme aus dem Filmkanon und aktuelle Spielfilme • ausgewählte Storyboard-Beispiele • Abbildungen zu verschiedenen Typen des Filmplakats • Texte und Beispiele zu den Arten der Filmmontage • Videokunstbeispiele • Beispiele filmischer Interpunktion <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gespräch über Aufbau eines Storyboards • Zeichnen eines Storyboards in Gruppenarbeit entweder mit traditionellen Werkzeugen (Bleistift, Edding, Kohle, Kreide) oder mit einer Digitalkamera (Foto-Storyboard) • Entwurf und Besprechung von Strukturskizzen zu verschiedenen Typen des Filmplakats und zu Motion Stills • Entwurf eines Filmplakats mit traditionellen Werkzeugen (Pinself, Collage) oder am PC mit einer Grafiksoftware • Aufbau einer Videoinstallation als Gruppenarbeit • Montieren / Editieren von Videos mit einem Schnittprogramm
<p>Integrative Aspekte (Deutsch, Kunst, Musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Film unter historischen und Genreaspekten analysieren • Produktion eines Videoclips / eines Videokunstwerks • Einen kurzen Genrefilm drehen und mit Soundeffekten und Musik versehen 		
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontrastmontage, Assoziationsmontage, Schnittfrequenz, Figurenkonstellation, Schuss-Gegenschuss bzw. 180°-Regel, Low-Key-Beleuchtung, High-Key-Beleuchtung, Exposé, Treatment, Titelmusik, Jingle, Leitmotivtechnik, Mood Technik, Baukastentechnik 		

Deutsch	Musik	Kunst
<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Montagetheorien erklären. • die Zeitstruktur filmischer Erzählungen analysieren. • wichtige filmhistorische Entwicklungen nachvollziehen. • Parallelen und Unterschiede filmischen und literarischen Erzählens erkennen. • wichtige filmdramaturgische Muster (z. B. Dreiakt-Schema, Reise des Helden) erkennen. • eine Kurzgeschichte filmisch adaptieren (mit Exposé, Drehbuch, Storyboard usw.). <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Filmklassiker (z. B. aus dem Filmkanon) und aktuelle Spielfilme • Texte zur Filmgeschichte und Filmtheorie (z. B. Eisensteins Montagetheorie) <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • computerbasierte Medien zur Filmanalyse einsetzen (z. B. Standbilder digitalisieren, Sequenzen aus einem Film ausschneiden, Präsentationen mit PowerPoint oder Mediator) • computerbasierte Medien zur Filmproduktion einsetzen (z. B. Video- und Audioschnitt) 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filmmusik und Videoclips unter zeichentheoretischen Aspekten analysieren. • die wichtigsten Kompositionstechniken, Stile und Funktionen der Filmmusik unterscheiden und filmgeschichtlich einordnen. • einige bedeutende Filmkomponisten anhand einschlägiger Filmmusik charakterisieren. • Schriften zur Ästhetik der Filmmusik untersuchen und auswerten. • Techniken der Filmmusik und des Sounddesigns praktisch anwenden. • Musik zu Filmsequenzen mit analogen und digitalen Mitteln herstellen und am Computer bearbeiten. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuren- und Affektenlehre, musikalische Semiotik • Musik von Spielfilmen aus dem Filmkanon • Schriften zur Ästhetik der Filmmusik (z. B. Adorno/Eisler, N. J. Schneider) • Filmvertonung • Umgang mit Software zur Bearbeitung von Film und Filmmusik <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übertragung der Figuren- und Affektenlehre auf Filmmusik, Diskussion der musikalischen Semiotik • Analyse von Filmmusik • Referate zu ausgewählten Filmen und ihrer Musik • Lektüre von Schriften zur Filmmusikgeschichte und zur Ästhetik der Filmmusik • Filmvertonung mit Stimme, Instrumenten, digitalen Klängen und Bearbeitung am Computer 	<p>Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Geschichte als Zeichentrickfilm animieren. • experimentelle Formen der Videokunst wie Expanded Video und Videoperformance beschreiben und für eigene Arbeiten Gestaltungsanregungen daraus finden. • Filmplakate verschiedener Stilrichtungen analysieren und gestalten. • einen Erzählfilm / Kurzfilm mit bewusst gestalteter Bildkomposition und Lichtregie planen und drehen. • mit entsprechender Postproduktion montieren / editieren. • wichtige filmhistorische Entwicklungen nachvollziehen. <p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielfilme aus dem Filmkanon und aktuelle Spielfilme • Texte zur Filmmontage • Animationsfilme (z. B. Filme von Walt Disney, Osvaldo Cavandoli, Heinz Edelmann) • Videokunst (z. B. Pipilotti Rist, Mathew Barney) <p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentieren mit Closed Circuit-Verfahren und Videoprojektionen • Strukturskizzen zum Bildaufbau von Motion Stills • Montieren / Editieren von Videos mit einem Schnittprogramm • selbständiger Filmdreh mit Drehbuch, Storyboard, Regie, Kamera, Tonangel
<p>Integrative Aspekte (Deutsch, Kunst, Musik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filmtheoretische und -ästhetische Aspekte • Filmanalytische Termini und Analyseansätze (semiotisch, neo-formalistisch, soziologisch, Gender-orientiert, psychologisch, intertextuell, biografisch) anwenden • Produktion eines Kurzfilms 		
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump Cut, Match Cut, Expanded Video, Videoperformance, Closed Circuit, Ikon – Index – Symbol 		