

Filmgeräusch im Fokus: Ein Projekt-Seminar im Flipped Classroom-Format

Sigrun Lehnert

Einleitung

Die Verwendung von Geräuschen im Film hat eine lange Geschichte, die bis in die frühen 1910er Jahre zurückreicht, als Kinoorgeln nicht nur durch schöne Melodien, sondern auch durch Hupen, Klingeln und Pfeifen die Filme akustisch illustrierten. Die ersten dieser Kinoorgeln wurden von Unternehmen wie Welte, Walcker und Steinmeyer in Deutschland sowie von Wurlitzer in den USA hergestellt (vgl. Droysen-Reber und Von Loesch 2013, 1–2). Bereits in den 1920er Jahren begannen Experten und Komponisten für Filmmusik, sich intensiver mit diesen Effekten zu beschäftigen. Sie empfahlen, nur solche Geräusche in die Musik zu integrieren, die für die Handlung relevant waren (vgl. Erdmann, Becce und Brav 1927, 55). Mit der stetigen Entwicklung der Filmindustrie und des Filmangebots stiegen auch die Erwartungen des Publikums an die Handlung und die Geschehnisse auf der Leinwand. Die Geschichten und Szenen wurden komplexer. Die klangliche Begleitung von Stummfilmen wurde genutzt, um das Publikum noch intensiver in das Geschehen einzubeziehen. Dazu wurden Geräusche, wie z. B. Sturm, auch durch Musik repräsentiert. Zur Kinokultur gehörte auch die Kino-Wochenschau, ein evolutionäres Format der Film- und Filmmusikgeschichte (vgl. Lehnert 2023), das aus mehreren Beiträgen bestand und fester Bestandteil jeder Kino-Vorstellung war. Auch hier war die Untermalung mit Geräuschen und Musik aus denselben Gründen von Bedeutung wie bei Spielfilmen: Sie sollte die Atmosphäre und Emotionen gestalten, das Bild ergänzen, Akzente

setzen sowie eine entspannende Harmonie oder spannungserzeugende Dissonanz herstellen.

Mit dieser Kinotradition und filmästhetischen Dimension beschäftigt sich ein didaktisches Konzept,¹ das darauf abzielt, moderne Lehrformate in medienwissenschaftlichen oder auch musikalisch-künstlerischen Studiengängen zu etablieren. Dieses Konzept soll es Master-Studierenden ermöglichen, einerseits die Ursprünge und Produktionshintergründe von Filmgeräuschen kennenzulernen und andererseits die Erzeugung von Klangkulissen im Film praktisch zu erproben. Die Aktivierung der Studierenden und die nachhaltige Verankerung des Wissens werden durch erfahrungsbasierte Lehrkonzepte erhöht. Die Reflexion über die Bedeutung von Filmsound, auch in der eigenen Filmrezeption, wird grundlegend angeleitet und kann idealerweise wissensfestigend wirken.

Blended Learning als Flipped Classroom

Das im Folgenden vorgeschlagene Lehrkonzept geht vom Ansatz des Blended Learnings aus, wobei synchrone und asynchrone Teile des Unterrichts verzahnt angeboten werden, d. h. der Unterricht findet nicht nur im Seminar(-raum) statt, sondern Inhalte werden auch individuell sowie zeit- und ortsungebunden erarbeitet. Im Kontext dieses Lehrkonzepts bedeutet Blended Learning eine Kombination aus Präsenzunterricht und digitalen Lernmethoden. Dies bildet die Grundlage für eine Flipped Classroom-Gestaltung (vgl. Handke und Sperl 2012): Sowohl synchron, also im direkten Kontakt mit Lehrenden und Kommiliton:innen, als auch asynchron, in selbstständigen

1 Das Konzept wurde bisher noch nicht in der Praxis erprobt, es versteht sich als Vorschlag für eine Umsetzung.

Lernphasen, erarbeiten die Studierenden Inhalte. Die Idee des Flipped Classroom² basiert darauf, dass Studierende die theoretischen Grundlagen eigenverantwortlich erarbeiten, bevor sie sich in den Präsenzworkshops mit praktischen Anwendungen beschäftigen.

Abbildung 1 zeigt die vorgeschlagene Struktur: Nach einer allgemeinen Einführung in die Grundlagen von Filmgeräuschen und des Sounddesigns (Ziffer 1) haben die Studierenden in einer asynchronen Selbstlernphase (Ziffer 2) die Möglichkeit, auf ihre persönlichen Bedürfnisse abgestimmt, die theoretischen Konzepte zu vertiefen. Dies erfolgt durch die Bereitstellung von Online-Materialien wie Videos, Texte und interaktiven Aufgaben, die es den Studierenden ermöglichen, sich das Wissen anzueignen. Dabei aufkommende Fragen können über ein Forum im Lernmanagement-System gestellt und von der Lehrperson geklärt werden. In den Präsenzworkshops (Ziffer 3) wird dann das erworbene Wissen angewendet. Hier haben die Studierenden die Gelegenheit, verschiedene Techniken des Geräuscherzeugens und der Audioaufnahme praktisch zu erproben. Dies beinhaltet beispielsweise die Verwendung von Foley³-Artefakten, die Aufnahme von Umgebungsgeräuschen und die Bearbeitung von Klängen am Computer. Durch die persönliche Betreuung und den direkten Austausch mit Lehrenden und Kommiliton:innen können Herausforderungen gemeinsam bewältigt werden. Nach den Präsenzworkshops gehen die Studierenden in eine asynchrone Projektphase über (Ziffer 4), in der sie eigenverantwortlich an ihren Projekten arbeiten. Hierbei können sie das erworbene Wissen und die praktischen Fähigkeiten anwenden,

2 Vgl. Beschreibung »Inverted Classroom« bei e-teaching.org, 28.05.2024, https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/vorlesung/inverted_classroom (26.06.2024).

3 Foley bedeutet die Nachstellung und Aufnahme von alltäglichen Geräuschen, die in der Postproduktion zu Filmen, Videos oder anderen Medien hinzugefügt werden, um die Tonqualität und das Hörerlebnis zu verbessern, vgl. Hooksounds: Alles über Foley Sounds, 19.08.2021, <https://www.hooksounds.com/de/blog/foley-sounds-definition-beispiele-und-wie-du-sie-selber-machen-kannst/> (15.08.2023).

um eine eigene Audioaufnahme zur Begleitung von selbstgewählten Filmszenen zu erstellen. Sie haben die Freiheit, ihre kreative Vision umzusetzen und individuelle Lösungen zu entwickeln.

Die Ergebnisse werden abschließend im Rahmen einer synchronen Veranstaltung im Seminarraum präsentiert (Ziffer 5), wodurch eine Diskussion und eine Reflexionsphase in der Gesamtgruppe ermöglicht werden. Diese Struktur des Flipped Classroom erlaubt es den Studierenden, in ihrem eigenen Tempo zu lernen und gleichzeitig von den Vorteilen des persönlichen Austauschs und den praktischen Erfahrungen in den Präsenzworkshops zu profitieren.

Blended Learning als Flipped Classroom

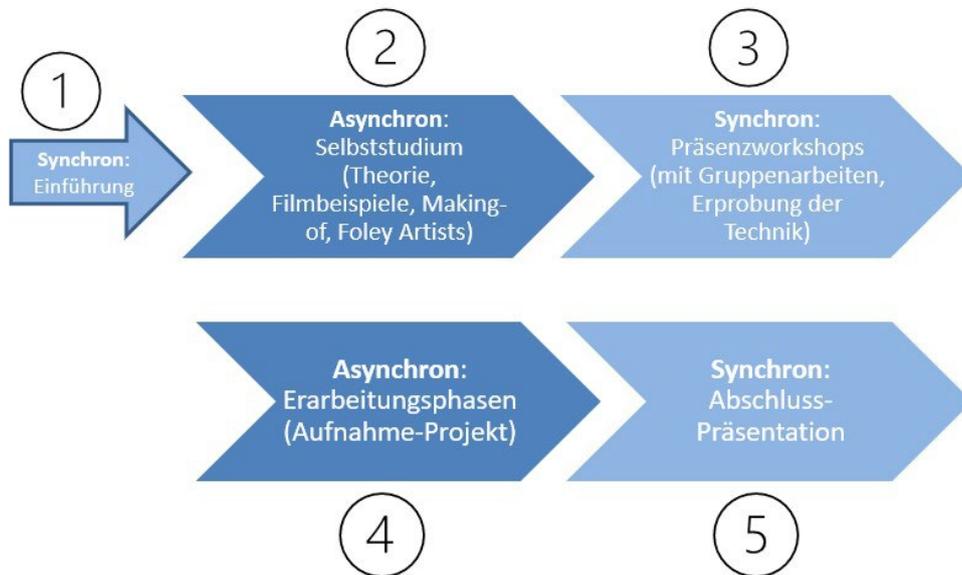


Abb. 1: Struktur des Flipped Classroom zu Geräuscherfahrungen

Bei der Planung der Lehreinheiten wird Constructive Alignment zu Grunde gelegt, d. h. es ist von dem Lernziel auszugehen, um die Lehre und das Lernen der Studierenden zu gestalten und auch das Prüfen danach auszurichten (vgl.

Biggs und Tang 2011).⁴ Das Konzept des Constructive Alignment unterstützt eine kompetenzorientierte Gestaltung der Lehre und entspricht damit einer elementaren Empfehlung der Bologna-Reform (vgl. Schaper et al. 2012).

Zusammengefasst sollen durch das vorgeschlagene Lehrkonzept Fachkompetenzen in Bezug auf den Umgang mit Klängen und Audio-Technik sowie Wissen um Sounddesign gefördert werden – wobei das Wissen über Film- und Soundgeschichte eine Grundlage bildet. Das Lernziel besteht darin, dass die teilnehmenden Studierenden ein vertieftes Verständnis für die Bedeutung und Wirkung von Klangkulissen in Filmen erlangen sollen. Hierbei geht es nicht nur darum, die theoretischen Konzepte zu verstehen, sondern auch darum, sie in der Praxis anzuwenden und eigene Erfahrungen zu sammeln. Durch die praktische Arbeit im Bereich von Foley Art und Audioaufnahmen erhalten die Studierenden einen Einblick in die konkreten Prozesse und Techniken des Sounddesigns.

In Abgrenzung von und gleichzeitig enger Verbindung mit den Lernzielen stehen die zu erwerbenden Kompetenzen. Stellen die Lernziele die konkreten und messbaren Ziele dar, die die Studierenden am Ende des Lehrkonzepts erreichen sollen, so beschreiben die Kompetenzen die spezifischen Fähigkeiten und Kenntnisse, die die Studierenden entwickeln sollen.

Naheliegenderweise werden durch das Lehrkonzept verschiedene Kompetenzen gestärkt:

4 Das Modell des Constructive Alignment wurde von John Biggs entwickelt, Professor für Pädagogische Psychologie, vgl. Beschreibung »Constructive Alignment« bei e-teaching.org, 05.06.2023, <https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/constructive-alignment> (15.08.2023).

1. **Soziale Kompetenzen** werden durch Teamarbeit, das Teilen von Erkenntnissen und die Übernahme von Verantwortung für die Gruppe gefördert. Die Studierenden lernen, in einem Team zu arbeiten und ihre Ideen und Ergebnisse zu kommunizieren und zu präsentieren. Dies ist besonders wichtig, da Sounddesign und Filmmusik in einem kollaborativen Umfeld entstehen.
2. **Methodenkompetenzen** werden durch die kritische Analyse von Filmsound und die Fähigkeit, komplexe Soundstrukturen zu verstehen und zu manipulieren, unterstützt. Die Studierenden lernen, Sounds und Musikstücke nicht nur oberflächlich zu betrachten, sondern tiefgreifend zu analysieren und deren Wirkung auf die filmische Narration zu verstehen. Dies befähigt sie, bewusste Entscheidungen über den Einsatz von Klängen in ihren eigenen filmischen Projekten zu treffen.
3. **Selbstkompetenz** wird durch kreatives Denken und Problemlösung gefördert, da die Studierenden innovative Wege finden müssen, um die gewünschten klanglichen Effekte zu erzielen. Sie werden ermutigt, kritisch zu denken und neue Herangehensweisen zu entwickeln, um Herausforderungen im Bereich des Sounddesigns zu bewältigen.
4. **Digitale Kompetenzen** werden durch die Auseinandersetzung mit Aufnahme- und Bearbeitungstechniken gestärkt. Die Studierenden lernen, professionelle Audio-Software zu nutzen, um Sounds zu manipulieren, zu mischen und in filmische Szenen zu integrieren. Darüber hinaus werden ihre Vermittlungs- und Produktionsfähigkeiten durch die Erstellung von Videos, Präsentationen und anderen digitalen Inhalten geschärft.

Die Prüfungsleistung, bestehend aus einer Präsentation der eigenen Audioaufnahme zur Begleitung von selbstgewählten Filmszenen und möglicher-

weise einem ›Making-of‹-Video sowie schriftlichen Ausarbeitungen und Reflexionen,⁵ dient dazu, die Lernziele zu überprüfen und sicherzustellen, dass die Studierenden die erforderlichen Kompetenzen erworben haben. Sowohl das Konzept des Constructive Alignment als auch die Idee des Flipped Classroom mit Phasen des Selbststudiums beruhen auf dem konstruktivistischen Ansatz, wonach Lernende aktiv und eigenständig für ihren Wissenserwerb verantwortlich sind (vgl. Neubert, Reich und Voß 2001). Nun ist noch die Frage zu klären, welche Lehr- und Lernmethoden sowie Lernaktivitäten eingesetzt werden, um die Lernziele zu erreichen.⁶

Das asynchrone Selbststudium

Die Studierenden eignen sich selbstständig Wissen über die Geschichte der Filmmusik und über Geräuscheffekte an, insbesondere zu deren Wirkung und Funktion, zu Sound und Kultur, zu Wahrnehmung und Hörerlebnis. Dazu lesen sie durch die Lehrperson kuratierte Überblicksartikel aus Filmmusik-Kompendien (u. a. aus Hentschel und Moormann 2018) und erhalten flankierende Leitfragen, sehen durch die Lehrperson kuratierte Videos an⁷ und nutzen Websites zur (Dokumentar-)Filmgeschichte oder Wochenschau. Es existieren bereits mehrere Angebote, die stetig ergänzt werden: Portale, an denen Filmakademien und filmhistorisch forschende Institutionen beteiligt sind, z. B. *Filmwissen Online* als interaktive Online-Plattform zu Themen der

5 Für die Sammlung aller Teilleistungen bietet sich ein e-Portfolio an, womit wiederum ein weiterer Erwerb von Schlüsselkompetenzen verbunden sein kann (vgl. Schütz-Pitan, Seid und Hense 2019).

6 Vgl. Beschreibung »Constructive Alignment« bei e-teaching.org, 05.06.2023, a.a.O.

7 Z. B. TASOS FRANTZOLAS: THE BEAUTIFUL LIES OF SOUND DESIGN, TEDXATHENS, 21.03.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=jDy5j0c6TrU> (15.08.2023).

Filmgeschichte, Filmsprache und Filmästhetik.⁸ Die Studierenden lernen nicht nur Filmgeschichte kennen, sondern setzen sich in Selbstlerneinheiten mit der Materie auseinander. Dazu bietet das niedrigschwellige Portal *Klassiker sehen – Filme verstehen* Kurse und ein Quiz zum Thema Stummfilm und Bildgestaltung.⁹ Weitere digital verfügbare Literatur zur Musik für den Stummfilm (wie z. B. Beinroth und Bullerjahn 2019), zu Diskussionen zum Einsatz von Sound und Musik in der Filmgeschichte (ausgewählte Artikel aus Abel und Altman 2001) und zum Einsatz von neuer Musik in alten Filmen (Auswahl von Artikeln aus Donnelly und Wallengren 2016) kann empfohlen werden. Zur Dokumentarfilmgeschichte und zur Wochenschau stehen Ressourcen teilweise als Artikel-Downloads zur Verfügung.¹⁰

Die Studierenden werden auf gut zugängliche Literatur hingewiesen, um sich mit medientheoretischen Ansätzen zu beschäftigen, wie aus der Geschichtswissenschaft Visual History (Paul 2014), New Film History – als Ansatz unter Einbezug des Produktionskontextes (Allen und Gomery 1985) oder New Cinema History – als Ansatz unter Einbezug von Publikum und Kinodispositiv (Maltby, Biltereyst und Meers 2011). Einen guten Überblick zur Audio History, der beides (Musik und Filmtheorie) verbindet, bietet ein frei und online zugänglicher Artikel von Rasmus Greiner und Winfried Pauleit (2015), der die oben genannten Ansätze einbezieht und mit dem Filmsound ver-

8 *Filmwissen Online*: <https://filmwissen.online/> (15.08.2023) – die Portale bieten den Vorteil, dass sie interaktiv zu bedienen, niederschwellig sind und dadurch einen motivierenden Effekt haben. Sie werde von namhaften Institutionen wie dem DFF Frankfurt, Filmmuseum Düsseldorf, CineGraph, Haus des Dokumentarfilms Stuttgart, der Stiftung Deutsche Kinemathek gestaltet und vom BKM gefördert.

9 *Klassiker sehen – Filme verstehen*: <https://online.filmklassiker-schule.de/> (15.08.2023); die Inhalte sind teils mit *Filmwissen Online* verknüpft. Weitere Quiz sind offenbar in Planung.

10 Edition Dokumentarfilmgeschichte: <https://sites.google.com/view/dokumentarfilmgeschichte> (15.08.2023), Nachkriegswochenschau: www.wochenschau-forschung.de (15.08.2023).

knüpft. Die Autoren behandeln die zentrale Frage, »wie der Filmtone Geschichte auditiv generiert, modelliert und erfahrbar macht« (ebd.). Die Literatur- und Recherchehinweise werden von der Lehrperson in einer Literaturliste zusammengefasst und diese im Lernmanagement-System zur Verfügung gestellt.

Auf der Grundlage der idealerweise aus dem Selbststudium gewonnenen Erkenntnis, dass ästhetische Dimension als auch materielle, technische und kulturelle Dimensionen der Filmtoneproduktion elementar sind (vgl. ebd.), recherchieren die Studierenden nach Making-ofs mit Foley Artists¹¹ und sammeln so Ideen für ihre eigene Umsetzung von Geräuschen im Film. Sie sehen ausgewählte Filmausschnitte aus Nachkriegs-Wochenschauen, die mit Geräuschen und Geräuschkulisse untermalt sind, und aus der (Stumm-)Filmgeschichte mit besonderem Fokus auf die Klangkulisse (die im Falle der überlieferten Stummfilme meist neu komponiert wurde) und reflektieren die Wirkung der Geräusche auf die Handlung und die emotionale Wirkung. Dabei kommt Videoannotation zum Einsatz. Die Methode wird in Gruppen (drei bis vier Studierende) genutzt und die Software im Lernmanagement-System (wie Moodle) zur Verfügung gestellt. Die Funktionen der Annotationssoftware dienen zur Aktivierung, zur Steigerung von Motivation und Interaktion. Ein großer Vorteil besteht in der kollaborativen Zusammenarbeit und dem Teilen der Annotationen, um einen Dialog in der Gruppe oder mit Peers zu unterstützen (vgl. Krüger, Steffen und Vohle 2012, 199 und 201). Zu beachten ist stets, dass eine konkrete Aufgabenstellung und das Feedback der Lehrenden für die Kleingruppe wichtig sind, damit die Filmanalyse durchgeführt werden

11 Kurzfassung von FOLEY ARTISTS: HOW MOVIE SOUND EFFECTS ARE MADE, <https://www.youtube.com/watch?v=cdAZS1GIXJU>; Langfassung von FOLEY ARTISTS: HOW MOVIE SOUND EFFECTS ARE MADE, https://www.youtube.com/watch?v=U_tqB4IZvMk (15.08.2023).

kann und von den Studierenden als erfolgreich wahrgenommen wird (vgl. ebd., 198–199).

Die Kino-Wochenschau als Untersuchungsgegenstand

Die Kino-Wochenschau ist eine hybride ›Ur-Form‹ für dokumentarische Formate (mit unterhaltenden und fikionalisierten Anteilen). Sie bildet durch kompilierte Berichte zu verschiedensten Themen und Stimmungen einen Ausgangspunkt, um die Unterlegung von Film mit Musik und Geräuschen zu untersuchen. Denn Vorläufer bestehen praktisch schon seit Beginn des Filmzeitalters, als Ende des 19. Jahrhunderts kurze Filme über Ereignisse erstellt und z. B. in Variété-Theatern und ersten Kinos gezeigt wurden. Dass die Wochenschauen schon früh wichtig für die Menschen waren, zeigt sich u. a. darin, dass die erste Wochenschau in Deutschland, das *Pathé Journal*, bereits 1906 eingeführt wurde. Der Erste Weltkrieg beförderte neue Wochenschau-Unternehmen und in der Weimarer Republik gab es eine Vielfalt der Produktionen. Spannend ist zudem die Verbindung zum ›deutschen Kamerastil‹ (vgl. o.V. 1939), der sich im Bergfilm (als semi-dokumentarischem Genre) zeigte und wie der ›Stil‹ des heroischen Reportagefilms Leni Riefenstahls an die Wochenschau angelegt wurde – das Heroische zeigte sich insbesondere in der Musik (vgl. Lehnert 2023). Wurden in den frühen 1930er Jahren die Wochenschauen dafür kritisiert, eine Situation einfach nur abzufilmen, wuchs mit der propagandistischen Instrumentalisierung der Wochenschau durch die Nationalsozialisten der Anspruch, dass die Wochenschau künstlerisch werden und wie der Spielfilm in Bild und Ton einer ausgefeilten Dramaturgie folgen sollte (vgl. Roellenbleg 1939).

In der Zeit des Nationalsozialismus wurden die unterschiedlichen Wochenschauen zum Propaganda-Instrument *Die Deutsche Wochenschau* konsolidiert. Wichtige Elemente, um die Propaganda eindrucksvoll wirken zu lassen, waren Musik und Geräusch. Nach dem Zweiten Weltkrieg sollte die Besatzungswochenschau, die zur Re-education eingesetzt wurde, mit einer ähnlichen Wirkungsästhetik arbeiten. Personelle Kontinuitäten von der ›alten‹ zur Nachkriegs-Wochenschau in West- wie in Ostdeutschland¹² sorgten für die Fortsetzung der Vertonungs-Grundsätze. Während in Westdeutschland mehrere Wochenschauen auf dem Markt konkurrierten, wurde in der DDR nur *Der Augenzeuge* gezeigt (hergestellt durch die staatliche DEFA), sodass dort eine einseitige Berichterstattung und Beschallung des Kinopublikums stattfand.

Die deutschen Wochenschauen in Ost und West hatten jedoch auch einige wesentliche Gemeinsamkeiten: Sie zeichnen sich aufgrund der erwähnten Kontinuitäten durch eine besondere Kommunikations- und Vermittlungsstrategie aus (vgl. Lehnert 2019). Das Ziel war stets, beim Publikum den Eindruck des ›Dabeiseins‹ zu vermitteln und optisch wie akustisch den Zuschauenden im Kino etwas Besonderes zu bieten. Pro Ausgabe wurden acht bis 15 Berichte mit einer Gesamtlaufzeit von ca. zehn Minuten zusammengestellt. Es handelte sich um informative und unterhaltende Berichte – mit unterschiedlichsten Themen – von Staatsbesuchen über Mode, Katastrophen, Messen, Handel, Tiergeschichten bis Sport. Beinahe jeder Bericht wurde mit Musik und Geräuschen unterlegt und mit gesprochenem Kommentar (sachlich oder auch ironisch) begleitet.

12 Kameramänner, Redakteure, Musikredakteure, Tonmeister wurden für die Nachkriegswochenschau – auch für die Produktionen der Alliierten – wieder eingestellt (vgl. Lehnert 2023).

Die Reihenfolge, Position der Berichte (z. B. als Aufmacher oder einprägsamer Schluss), Übergänge mit Assoziationen konnten eine besondere Bedeutung vermitteln. So entstand ein Storytelling in der gesamten Ausgabe, was auch durch den Sound unterstützt wurde. Musik und Geräusch regten Assoziationen und Erinnerungen beim Publikum an und lenkten somit das Verständnis einer Story in eine bestimmte Richtung. Aus Gesprächen mit Zeitzeug:innen geht hervor, dass das Auditive mit Musik und Stimme am deutlichsten in Erinnerung geblieben war – die Inhalte dagegen kaum. Musik und Geräusch spielten also eine wichtige Rolle. Interessant sind die im Folgenden wiedergegebenen Aussagen von Monika Götz, einer Cutterin, die bei der Deutschen Wochenschau GmbH 1954–1965 hauptsächlich für den Tonschnitt zuständig war.

Geräusch-Arrangements in der Kino-Wochenschau

In der Nachkriegswochenschau zeigen sich verschiedene ästhetische Dimensionen von Filmtönen: narrative Unterstützung, Experimente, Charakterisierung (im Sinne einer Kennzeichnung), Stimmung und Atmosphäre (mit Repräsentation räumlicher Dimensionen) sowie Symbolik. Diese Dimensionen seien nun anhand von Beispielen erläutert und mit Aussagen der genannten Cutterin belegt.

1. **Narrative Unterstützung durch die kreative Kombination von Geräuschen:** Monika Götz beschreibt, wie für einen Bericht über ein Bergsteigerunglück in der *Ufa-Wochenschau* im Mai 1961 die Geräusche von dem Verladen der Säcke, in denen die Leichen transportiert wurden, für die Aufnahme nachahmte: »Also irgendwas hingelegt, also

Fliesen, und da so was Schweres rübergezogen. Also, dass man ein Geräusch hatte, dass es nicht ganz tot war.«¹³

2. **Effekte durch Experimente mit technischen Manipulationen:** Als ab Ende der 1950er Jahre der Wettbewerb um die Eroberung des Weltalls begann, brauchte man Geräusche für Raketenstarts. Dazu wurden bei der Wochenschau Geräusche gemischt, die übersteuert wurden, z. B. solche von einem Schneidbrenner. Die Geräusche wurden geradezu »aufgebaut«,¹⁴ d. h. aus mehreren Komponenten zusammengesetzt, bis der gewünschte Effekt erzielt war.
3. **Charakterisierung durch die Verwendung von Alltagsgegenständen:** Der ›Klassiker‹, auch bei der Wochenschau, war die Verwendung von Kokosnuss-Schalen für die Nachahmung von Pferdehufen.
4. **Vermittlung von Stimmung und Atmosphäre:** Um Umgebungsgeräusche (Atmosphäre, kurz Atmo) nachzustellen, kamen Schleifen zum Einsatz, d. h. als Endlosband geklebte Tonartefakte, die ebenso wie Musik und Einzelgeräusche im Archiv kategorisiert wurden: beispielsweise Publikumsgeräusche (laut, mittel, heiter, ausländisch oder aus bestimmten Anlässen, z. B. »Eisenhower Eid-Jubel«) oder Beifall (Applaus bei einer Kanzlerwahl, im Bundestag, beim Tanzturnier, beim Tennis am Rothenbaum, bei einer Spartakiade, in der Staatsoper), Kinderstimmen, Tierstimmen oder technische Geräusche.¹⁵ Atmosphäre (oder Atmo) wurde oft live vor Ort aufgenommen und an den Film angelegt oder im Laufe der 1960er Jahre aufgrund der sich verbessernden technischen Möglichkeiten direkt synchron festgehalten (mit Pilotton-Technik). Besonders gut gelungene Atmo-Aufnahmen oder seltene

13 Gespräch mit der Cutterin Monika Götz am 23.01.2021 im Filmmuseum Bendestorf.

14 Telefongespräch mit der Cutterin Monika Götz am 04.05.2021.

15 Gespräch mit der Cutterin Monika Götz am 23.01.2021 im Filmmuseum Bendestorf und ihre Aufzeichnungen.

Umgebungsgeräusche wurden direkt archiviert, um sie bei Bedarf wiederholt zu verwenden. So ist z. B. die Unterlegung des Berliner »6-Tage-Rennens« in der NDW Nr. 6 von März 1950 vermutlich auf diese Art entstanden. Die Aufnahmen aus dem Archiv wurden durch Rufe und Pfiffe (vielleicht von einem Wochenschau-Mitarbeiter stammend) verstärkend angereichert. Einzelgeräusche, wie man sie bereits von den Kinoorgeln kennt, befanden sich ebenfalls im Archiv: Hupen, Pfeifen, kurzes Lachen.

5. **Symbolische Verwendung von Musik und Geräuschen:** Als in den 1950er und 1960er Jahren neue Klangerzeuger aufkamen, wie Hammond Orgeln und Synthesizer, waren weitere Klang-Effekte möglich, wie jener mit der Bezeichnung »Kubin B«, der für die Klangliche Umsetzung von Zerstörung am Beispiel Helgolands eingesetzt wurde (NDW Nr. 433 vom 16. Mai 1958). Oder in der *Ufa-Wochenschau* Nr. 124 vom 9. Dezember 1958 beim K.o.-Sieg von Gustav (Bubi) Scholz (Bundesrepublik Deutschland) gegen Tuzo Portuguez (Costa Rica): Beim entscheidenden Schlag wurde ein Hammond-Organ-Sound genutzt, um einen Ton zu suggerieren, wie ihn möglicherweise Portuguez im Moment der Ohnmacht wahrnahm. Der Zustand des Boxers wurde somit akustisch interpretiert. Nicht nur Geräuschmusik (mehr Geräusch als Musik) wurde verwendet, Musik diente auch zur Symbolisierung von Geräusch: Bei einer »Autobahnstory« (NDW Nr. 652 vom 20. Juli 1962) u. a. über die Reisebedingungen auf Autobahnen hat die Cutterin Monika Götz eine besonders treibende Musik unterlegt, die das Vorbeihuschen der Mittelstreifen auf der Fahrbahn spiegeln sollte. Dies diente auch zum Spannungsaufbau, zur Erzeugung von Dynamik und Tempo.

Ursprünge der Geräuscherzeugung für den Film

Die Unterscheidung von Atmo und Einzelgeräusch kannten schon die Autoren des *Allgemeinen Handbuchs der Film-Musik* aus dem Jahr 1927. Erdmann, Becce und Brav stellen die Frage, ob es legitim sei, die hervorstechenden Geräusche wie Schüsse zu betonen, aber die leisen Nebengeräusche, wie Papierknistern, Rauschen von Wäldern, zu vernachlässigen. Die Autoren empfahlen also, nur die Geräuscheffekte einzusetzen, die markant auffielen. Damit würde eine Art »Stilisierung« erreicht – die »Hervorhebung des Wesentlichen« (Erdmann, Becce und Brav 1927, 55). In der Filmkunst, so die Autoren, müssten sich solche Geräusche aber in die Musik einpassen, denn der Film werde nur durch die Musik hörbar (vgl. ebd., 55). Claus Tieber legt dar, dass bereits in den 1910er und 1920er Jahren Geräusche, die die Handlung auf der Leinwand repräsentieren, häufig vorkamen. Allerdings seien die Geräusche ebenso wie im Theater mehr oder weniger synchron mit Hilfe von Gegenständen erzeugt worden, z. B. mit Nusschalen für Pferdegetrappel. Auch Geräuschmaschinen waren (aufgrund der hohen Kosten allerdings nur selten) im Einsatz. Die Geräusche der Kinoorgeln wurden von einigen Zeitgenossen skeptisch betrachtet – eben nicht als »echte« Geräusche. Nur große Kinos konnten sich speziell trainierte Geräuschemacher leisten, die aber ebenfalls eher durch Musikinstrumente realisiert. Die Geräusche im Stummfilm wurden also vornehmlich durch Musik »produziert« – was wiederum die Geräuschemacher überflüssig werden ließ (vgl. Tieber 2024, 15–16). Solche historischen Hintergrundinformationen ermöglichen es den Studierenden, gehörte Geräusche in Filmbeispielen in die Geschichte der Filmproduktion einzuordnen.

Die Videoannotation

In der asynchronen Selbststudienphase (vgl. Abb. 1, Ziffer 2) nutzen die Studierenden Videoannotation, um Auffälligkeiten und Annahmen direkt im Video an den entsprechenden Stellen anzumerken. Dazu wird auf Software für Videoannotationen zurückgegriffen (z. B. *VideoAnt* oder *H5P* oder *Interactive Video Suite*¹⁶). Die Anwendungen sind auch in Lernmanagementsysteme, wie z. B. *Moodle*, integrierbar. Durch Annotationen konzentrieren sich die Nutzer:innen auf bestimmte Inhalte, es werden Verknüpfungen zu anderen Sequenzen erstellt, welche »Reflexions- und Diskussionsanker« bilden, z. B. in Bezug auf eine Frage (Krüger, Steffen und Vohle 2012, 199). Gleichzeitig können Lehrende bestimmte Schwerpunkte setzen und den Erkenntnisgewinn der Studierenden nachverfolgen.

Wesentliche Eigenschaften der Software erlauben es, die Abspiel-Geschwindigkeit zu steuern, Marker für die Kennzeichnung von Zeitscheiben zu setzen, Fragen zu beantworten und Frame-genau zu kommentieren, Markierungen anzubringen (z. B. Pfeile, geometrische Formen). Die Verwendung von Videoannotation bietet daher interessante Vorteile, um die Lernerfahrung von Studierenden durch direkte Interaktivität und Aktivierung zu unterstützen. Der Umgang mit der Software ist zwar weitgehend selbsterklärend, doch können gegebenenfalls Tutor:innen zur Verfügung stehen, die erste Anleitungen zur Videoannotation geben. Die Studierenden analysieren kollaborativ ausgewählte Wochenschau-Berichte (auch für Vergleiche im Kontext von Berichtsfolgen oder einer Ausgabe)¹⁷ mit folgenden Zielen:

16 Vgl. Funktionen der Interactive Video Suite: <https://interactive-video-suite.de/de/funktionen> (15.08.2023).

17 Beispielsweise: NDW Nr. 5 vom 28.02.1950 – Denkmal-Abbau (2. Bericht) im Vergleich zu Boxen (11. Bericht), NDW Nr. 12 vom 18.04.1950 – Esther Williams (7. Bericht), über Eisbären-Baby bis Demonstration in Frankreich (10. Bericht), NDW Nr. 452 vom 26.09.1950 – Stapellauf in Hamburg (9. Bericht), Oktoberfest (10. Bericht), Leichtathletik (11. Bericht) – hier Wechsel von Musik und Integration der Geräusche,

1. Erkennen von Geräuschen/Musikgeräusch
2. Identifizieren von Schleifen und Atmo (Atmosphäre)
3. Beschreibung der Funktion der Geräusche.

Die Studierenden sollen nach der Übung erfassen, verstehen und reflektieren, wie Sound im Film und mit den Bildern wirkt und dass die meisten Geräusche nachsynchronisiert sind.¹⁸

Um die Verbindung zur Filmgeschichte (aus der Selbststudien-Phase) herzustellen, werden sie in Gruppen auch markante Ausschnitte aus einem Stummfilm analysieren, wie aus dem Bergfilm *DIE WEISSE HÖLLE VOM PIZ PALÜ* (D 1929, R: Arnold Fanck und Georg Wilhelm Pabst), und dabei auf Umsetzung von Geräuschen durch Musik achten.¹⁹ Im folgenden Beispiel wurde die restaurierte Fassung von 1929 (mit den verschollenen Szenen) verwandt; Ashley Irwin hat den Score für den Film über ein Bergsteigerungsglück neu komponiert.²⁰ Die Neukomposition von Ashley Irwin ist besonders wertvoll, um die Möglichkeiten der Entsprechung von Geräuschen durch Musik zu reflektieren: Welche Instrumente sind im Einsatz bei Tropfen aus Eiszapfen, Schlagen mit Eis-Pickeln, Durchbrechen eines Eispickels, Hilferufe, Laternen-Schwenken, Abbrechen von Schneeschollen zu hören (vgl. Abb. 2)? Wie wurden Dialoge durch Musik umgesetzt, die nur teilweise in den Zwischentiteln zu

NDW Nr. 690 vom 19.04.1963 – Englischer Tanz-Club (8. Bericht) und Unfallschutz (9. Bericht).

18 Vgl. *THE MAGIC OF MAKING SOUND*, https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0 (15.08.2023).

19 Es kann dabei nicht darum gehen, die historische Verwendungsweise von Filmmusik und -sound zu rekonstruieren (da es sich ja um eine Neuvertonung handelt), sondern um ein speziell didaktisches Anliegen: die auf die visuelle Ebene abgestimmte Erzeugung von Geräusch durch Musik zu reflektieren, wie im weiteren Verlauf des Textes erläutert wird.

20 Vgl. Website des Komponisten: <http://www.ashleyirwin.com/PizPalu.html> (15.08.2023).

lesen sind, deren Artikulation aber instrumentell nachverfolgt werden kann (vgl. Abb. 3)?

Bei der Übung geht es dabei nicht nur um die Textkommentierung und den Einsatz ergänzender Zeichen, der Aktivierung von Gedanken, sondern auch um den Einsatz von Fachsprache (vgl. Reusser 2003). Die Studierenden fragen sich beispielsweise: Welche Elemente im Video sind bezogen auf welche Beobauungskriterien wichtig? Was und wie kann ich mit meinem Vorwissen verknüpfen? Wo fange ich mit einer Beschreibung an, wo sollte ich aufhören? (vgl. Krüger, Steffen und Vohle 2012, 200)

REPRÄSENTATION VON EIS UND LAWINEN



Kommentare anzeigen

Bitte identifizieren Sie die musikalische Repräsentation von Eis und markieren Sie dies im Video.

Abb. 2: Videoannotation mit *Interactive Video Suite* mit Kommentierung aus Studierendenansicht

AKTIONEN DER FIGUREN



Kommentare anzeigen

Wie und wo werden Aktionen der Figuren und Lawinengefahr repräsentiert?

Abb. 3: Videoannotation mit *Interactive Video Suite* mit Aufgabenstellung des/der Lehrenden

Die eingebrachten Kommentare sind für alle Teilnehmenden einer Gruppe sichtbar (die Annotation wird somit untereinander geteilt); auch gesprochene (Audio-)Kommentare sind möglich. Beim Speichern wird ein Punkt auf der Zeitleiste des Films gesetzt (mehrere Farben sind wählbar); beim Klick darauf erscheint der Kommentar, auf den wiederum geantwortet werden kann. Mit der Kommentarfunktion kann die Lehrperson genauso gut Fragen stellen, die die Studierenden beantworten. Bei Auswahl von ›Trigger Frage‹ und Angabe einer Anzahl von Sekunden, wird der Film an der bestimmten Stelle gestoppt, die Frage (aus dem Kommentarfeld) angezeigt und der Film läuft beispielsweise nach fünf Sekunden weiter. Dadurch soll die Aufmerksamkeit der Studierenden auf die z. B. nachfolgende Szene fokussiert werden, auf die sich die Frage bezieht.

Obwohl es sich um eine Neukomposition und nicht um eine historische Partitur handelt, bietet dies Studierenden eine Vielzahl von Lernmöglichkeiten:

1. **Kreatives Verständnis von Film und Musik:** Durch die Analyse moderner Vertonungen für Stummfilme erhalten die Studierenden Einblicke in kreative Prozesse. Sie können verstehen, wie Komponist:innen und Sounddesigner das visuelle Erlebnis des Films mit neuen Klängen und Geräuschen interpretieren und ergänzen.
2. **Ästhetische Reflexion:** Studierende können analysieren, warum bestimmte Musikrichtungen oder Soundeffekte für bestimmte Szenen gewählt wurden und wie dies die emotionale Wirkung des Films beeinflusst.
3. **Technische Aspekte der Filmmusik:** Moderne Vertonungen von Stummfilmen bieten die Möglichkeit, sich mit aktuellen Techniken der Filmmusikkomposition und des Sounddesigns vertraut zu machen. Studierende können die Verwendung von Instrumenten, Effekten und Mischtechniken untersuchen, um die dramatische Wirkung auf das Publikum zu verstehen.
4. **Kritische Betrachtung von Rekonstruktionen:** Wenn es um Neuinterpretationen historischer Stummfilmmusik geht, können Studierende auch kritisch hinterfragen, wie Treue zur Originalpartitur (falls vorhanden) und künstlerische Freiheit in Einklang gebracht werden können. Dies fördert ein tiefes Verständnis für die Herausforderungen und Entscheidungen bei der Neuvertonung von historischen Filmen.

Die Präsenzphase

Die geplante Präsenzphase (vgl. Abb. 1, Ziffer 3) findet in Form von Workshops statt, in denen die Studierenden die Möglichkeit haben, die Aufnahme von selbst hergestellten Geräuschen zu erlernen. Die praktische Umsetzung und das Verständnis für die Wahl und Verwendung von Geräuschen im Film stehen dabei im Vordergrund. Die Audioaufnahme wird mit Unterstützung von Tutor:innen eingeübt, also die Handhabung von:

- Smartphones/Tablets/PCs mit
- Mikrofonen und Kopfhörern: Die Auswahl ist von der beabsichtigten Aufnahme abhängig. Kondensator-Mikrofone für Atmo und kurze Distanzen, Richtmikrofone für große Distanzen
- Schall- und Klangerzeugungswerkzeuge und -quellen, die die Studierenden bereits bei den Foley Artists gesehen haben – oder andere bzw. weitere
- Software für Aufnahme und Bearbeitung: *Audacity* (kostenlos) oder eine Aufnahme-App wie *FL Studio Mobile* (vgl. Baarß 2023).

Die Mischung erfolgt idealerweise in Kooperation mit einem Tonstudio; entsprechende Einrichtungen sind inzwischen auch schon an Universitäten verbreitet.²¹

Die Videoannotationen der Gruppen werden vorgestellt und besprochen; die Lehrperson gibt an dieser Stelle konstruktives Feedback. Auch dies ermöglicht die Reflexion des Gelernten. Im Rahmen von Diskussionen und Gruppenarbeiten vertiefen die Studierenden ihr Verständnis für die medientheo-

21 Z. B. an der Hochschule für Musik Mainz: <https://www.musik.uni-mainz.de/hochschule/einrichtungen/tonstudio/> (15.08.2023).

retischen und filmmusikhistorischen Aspekte wiederum vor dem Hintergrund der nun praktischen Erfahrungen. Sie erkennen z. B. wann es sinnvoll ist, Geräusche einzufügen und wann nicht, und dass durch das Einfügen von Geräuschen zu jedem Bild nicht unbedingt »Realitätstiefe« entsteht (Butzmann und Martin 2012, 44). Die Geräusche müssen vorselektiert und bewertet werden, um die redundanten Töne zu fixieren und ggf. wegzulassen (vgl. ebd., 44).

Alternativ könnte vor oder zwischen den Workshops eine Exkursion in ein professionelles Tonstudio stattfinden oder in ein Filmmuseum, das Produktionshintergründe in seiner Ausstellung aufzeigt.

Die Studierenden sind nun in der Anwendung der Geräte und Software geübt und stellen in Eigenregie und in Gruppen eine eigene Klangkulisse für einen selbst gewählten Filmausschnitt (5–10 Min.) her – dabei hinterfragen sie die Wahl und Verwendung der Geräusche. Die Lehrperson steht in dieser Phase durch ›Walk-in-Sessions‹ für Fragen zur Verfügung (Studierende können unangemeldet erscheinen). Die Studierenden dokumentieren wiederum ihr Geräuschemachen und -musizieren per Video und erstellen so ein eigenes Making-of (asynchrone Erarbeitungsphase, vgl. Abb. 1, Ziffer 4).

Vor der eigentlichen Präsentation kann durch Peer-Feedback eine Qualitäts- und Erfolgskontrolle eingezogen werden. Das Zwischenfeedback erfolgt durch die eigenen Kommiliton:innen. Dies ermöglicht nicht nur eine Überprüfung der eigenen Arbeit und bietet eine Möglichkeit zur Anpassung des finalen Produkts, sondern fördert auch eine Feedbackkultur. Die Studierenden präsentieren ihre Ergebnisse in einer abschließenden Sitzung (vgl. Abb. 1, Ziffer 5) und diskutieren die Wirkung der Geräusche auf die Handlung und die emotionale Wirkung. Bewertungskriterien der Lehrperson können sein: kreative Umsetzung der Klangkulissen, Verbindung der Klangkulissen zur Filmgeschichte und zum Kontext des Filmausschnitts, technische Qualität der

Audioaufnahmen und -bearbeitung, effektive Nutzung von Musik und Geräuschen zur Unterstützung der Filmhandlung und -atmosphäre sowie die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe und Präsentationsfähigkeiten. Die Ergebnis-Videos werden als Beispiel für nächste Kohorten gespeichert, sofern die Gruppen damit einverstanden sind.

Zum Schluss

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Geräuscheffekte seit Beginn des Filmzeitalters eine wichtige Rolle in der Filmproduktion spielen. Bereits in den 1920er Jahren wurden Geräusche als integraler Bestandteil der Musik empfohlen, um die Handlung zu unterstützen. Filmgeschichte ist immer auch als Filmsoundgeschichte zu denken. Auch die Untersuchung von neu vertonten Stummfilmen bietet Studierenden die Möglichkeit, filmische, musikalische, historische und ästhetische Aspekte zu erkunden. Es eröffnet einen Raum für kreative Reflexion, kritische Analyse und ein tieferes Verständnis für die komplexe Beziehung zwischen Bild und Klang in der Filmkunst. Heute werden spezielle Foley Artists für die Erzeugung von Geräuschen eingesetzt, die mit einer erstaunlichen Vielfalt von (alltäglichen) Klangerzeugungsmitteln umgehen, um jegliches Geräusch im Film nachträglich zu synchronisieren. Aus Oral History-Gesprächen mit ehemaligem Wochenschau-personal ist zu erfahren, dass auch bei der wöchentlichen Produktion von Aktualitätsfilmen ungewöhnliche Wege der Klangerzeugung verwendet wurden. Heutige Foley Artists beschreiben es als ihren Job, die Menschen in den

Film zu bringen und ihnen sozusagen den Sound zu ›verkaufen‹.²² Die bewusste Wahrnehmung von Filmgeräuschen und die Erfahrung des Geräuschmachens oder -musizierens sind bedeutende Aspekte der Medienbildung.

Im Rahmen des Seminars sind verschiedene Aufgaben, Fragestellungen und Materialien vorgesehen, um den Studierenden zu ermöglichen, die relevanten Kompetenzen zu entwickeln: Eine der Hauptaufgaben besteht darin, dass sie sich eigenständig Wissen über die Geschichte der Filmmusik und Geräuscheffekte aneignen sollen. Dies dient der Förderung von Fachkompetenzen und dem Verständnis für Sounddesign. Hierfür stehen ihnen Überblicksartikel aus Filmmusik-Kompendien, Leitfragen zur Wirkung von Filmmusik und Geräuschen sowie kuratierte Videos zur Verfügung. Zusätzlich können sie auf Online-Ressourcen zu Filmgeschichte, Dokumentarfilmgeschichte und Wochenschau zurückgreifen. Anschließend sollen die Studierenden sich mit Making-ofs von Foley Artists auseinandersetzen, um die Umsetzung von Geräuschen im Film zu erforschen. Diese Aufgabe zielt darauf ab, ihre Methodenkompetenzen und die Fähigkeit zur kritischen Analyse von Filmsound zu entwickeln. Sie werden dabei auf Online-Quellen und Videos zu Making-ofs von Foley Artists sowie auf ausgewählte Filmausschnitte mit Fokus auf die Klangkulisse zurückgreifen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Videoannotation und Analyse ausgewählter Filmausschnitte in Gruppen. Hierbei sollen die Studierenden ihre digitalen Kompetenzen, Teamarbeit und kritischen Analysefähigkeiten stärken. Sie werden dazu Software für Videoannotation nutzen, von der Lehrperson erstellte Leitfragen zur Analyse der Klangkulisse erhalten und interaktive Online-Plattformen zur Filmgeschichte und -ästhetik verwenden. In einem praktischen Teil des Seminars werden die Studierenden dazu angeleitet, selbst hergestellte Geräusche im Film umzusetzen. Dies fördert ihre Fähigkeiten in der Anwendung von Audio-Technik und

22 »THE HUNGER GAMES« & »FROZEN« FOLEY ARTISTS TURN THE SOUND OF JUNK INTO MIRACLES, <https://www.youtube.com/watch?v=EB6Wjty-MNk> (15.08.2023).

gibt ihnen praktische Erfahrungen im Sounddesign. Sie arbeiten dabei mit Smartphones, Tablets oder PCs, Mikrofonen und Kopfhörern sowie spezieller Software wie *Audacity* oder *FL Studio Mobile*. Unterstützung erhalten sie dabei von Tutor:innen und Tonstudios. Ein weiterer Schritt ist die Erstellung eines eigenen Making-ofs zur Dokumentation des Geräuschemachens. Hierbei sollen die Studierenden ihre Selbstkompetenz, kreatives Denken und Problemlösungsfähigkeiten unter Beweis stellen. Sie nutzen dafür Videomaterial zur Dokumentation der Arbeitsschritte und erhalten von der Lehrperson erstellte Aufgabenstellungen sowie Feedback. Abschließend sollen die Studierenden ihre Ergebnisse in Gruppen präsentieren und diskutieren. Dies fördert ihre sozialen Kompetenzen, Präsentationsfähigkeiten und ihr Reflexionsvermögen. Hierfür stehen ihnen Präsentationsmaterialien wie Videos und Audioaufnahmen zur Verfügung, sowie Leitfragen zur Diskussion der kreativen Entscheidungen und Wirkung der Geräusche. Die kollaborative Arbeit in Gruppen sowie die Reflexion über die eigenen Entscheidungen und deren Auswirkungen auf die Filmwirkung fördern zudem soziale und methodische Kompetenzen. Diese Verknüpfung von Aufgaben mit den entsprechenden Kompetenzen ermöglicht den Studierenden ein ganzheitliches und praxisnahes Lernen im Rahmen des Seminars.

Das vorgeschlagene didaktische Konzept als Flipped Classroom gibt genügend zeitlichen Spielraum, um theoretische Grundlagen asynchron zu erlernen und in gut verzahnten synchronen und asynchronen Phasen praktische Erfahrungen zu sammeln. Neben der Aktivierung ist von Vorteil, dass Selbstkompetenzen erworben werden, wie Eigenständigkeit und Organisation von Gruppen. Zudem wird die Ausdrucksfähigkeit in der Gruppenarbeit geschult (vgl. Krüger, Steffen und Vohle 2012, 200). Die Kombination aus Selbststudium und eigenem Tun fördert somit eine Bandbreite von Kompetenzen für das weitere Studium. Zu beachten ist jedoch, dass jede Gruppe Equipment zur Wiedergabe benötigt (Rechner) und Kopfhörer (vgl. Krüger, Steffen und

Vohle 2012, 199) sowie Software. Eine intensive Betreuung von mehr als 20 Studierenden wäre mit organisatorischen und zeitlichen Hürden verbunden. Das Konzept eignet sich daher eher für Wahlpflicht-Seminare mit begrenzter Besetzung von 10–15 Teilnehmenden.

Zudem ist anzumerken, dass das vorgeschlagene Seminarformat einige Herausforderungen und Unwägbarkeiten aufweisen kann. Die erfolgreiche Umsetzung hängt maßgeblich von der Verfügbarkeit der benötigten Ressourcen wie Audio-Aufnahmegeräten, Software für Soundbearbeitung und Lehrmaterialien ab. Und es bedarf einer ausreichenden Schulung der Studierenden im Umgang mit diesen Technologien, um ein qualitativ hochwertiges Ergebnis zu erzielen. Eine reflexive Betrachtung des Formats zeigt auch, dass die Bewertung der erlangten Kompetenzen eine Herausforderung darstellen könnte. Die Subjektivität bei der Beurteilung von kreativen Arbeiten im Bereich des Sounddesigns und der Filmmusik kann zu unterschiedlichen Interpretationen und Bewertungen führen.

Für eine erfolgreiche Durchführung des Seminars und zur Maximierung der Lerneffekte empfehlen sich daher folgende Aspekte: die Sicherstellung einer ausreichenden Verfügbarkeit und Zugänglichkeit von Technologien und Materialien; die Implementierung von Schulungen und Workshops zur Einführung in die Audio-Technik und Sounddesign-Software; die Schaffung eines klaren Bewertungsrahmens mit transparenten Kriterien für die Prüfung der erworbenen Kompetenzen; die Förderung von Teamarbeit und Peer-Learning, um den Austausch von Kenntnissen und Erfahrungen zu erleichtern; und schließlich eine kontinuierliche Reflexion sowie Rückmeldungen seitens der Lehrenden und Studierenden, um den Lernprozess zu verbessern. Insgesamt bietet das vorgestellte Seminarformat eine Möglichkeit für Studierende, sich mit der Welt des Filmtons und des Sounddesigns zu beschäftigen und sowohl theoretisches Wissen als auch praktische Fähigkeiten zu erlangen.

Eine sorgfältige Planung, klare Strukturen und eine kontinuierliche Reflexion können dazu beitragen, die Potenziale dieses Ansatzes zu maximieren und den Studierenden ein bereicherndes Lernerlebnis zu bieten. Dieser Ansatz bedarf weiterer Erforschung und Evaluation, um seine Wirksamkeit und Effektivität im Kontext des akademischen Lernens zu bestätigen.

Literaturverzeichnis

- Abel, Richard / Rick Altman (Hrsg.) (2001): *The Sounds of Early Cinema*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Allen, Robert C. / Gomery, Douglas (1985): *Film history: Theory and practice*. New York: Knopf.
- Baarß, Felix (2023): Audio aufnehmen. In: *Delamar – Fachmagazin für Musiker*, <https://www.delamar.de/recording/audio-aufnehmen-51404/> (15.08.2023).
- Beinroth, Carolin / Bullerjahn, Claudia (2019): Music in German Silent Cinema: Reception in the Film Trade Press 1907–1925. In: *Journal of Film Music* 7.2, <https://doi.org/10.1558/jfm.30971> (31.07.2024).
- Biggs, John / Tang, Catherine (2011): *Teaching for Quality Learning at University: What the Student Does* (4. Aufl.). Maidenhead: Open University Press.
- Butzmann, Frieder / Martin, Jean (2012): *Filmgeräusch. Wahrnehmungsfelder eines Mediums*. Hofheim: Wolke.
- Donnelly, J.K. / Wallengren, Ann-Kristin (Hrsg.) (2016): *Today's Sounds for Yesterday's Films. Making Music for Silent Cinema*. London: Palgrave Macmillan.
- Droysen-Reber, Dagmar / von Loesch, Heinz (2013): *The Mighty Wurlitzer*. Führungsblatt Nr. 22, Staatliches Institut für Musikforschung Preußischer Kulturbesitz Berlin, https://www.simpk.de/fileadmin/user_upload_sim/Dokumente/Museum/Sammlung/FuehrungsBlaetter_22_DE_pre.pdf (15.08.2023).
- Erdmann, Hans / Becce, Giuseppe / Brav, Ludwig (1927): *Allgemeines Handbuch der Film-Musik*. Berlin: Schlesinger'sche Buch- und Musikhandlung.
- Handke, Jürgen / Sperl, Alexander (Hrsg.) (2012): *Das Inverted Classroom Model*. München: Oldenbourg.
- Heimerdinger, Julia (2023): Akustische Atmosphären. In: Heldt, Guido / Krohn, Tarek / Moormann, Peter / Strank, Willem (Hrsg.): *Sound Design. Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film*. München: edition text + kritik, S. 40–56.

- Hentschel, Frank / Moormann, Peter (Hrsg.) (2018): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*. Wiesbaden: Springer, <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-11237-0> (15.08.2023).
- Hooksounds (2021): *Alles über Foley Sounds* 19. August, <https://www.hooksounds.com/de/blog/foley-sounds-definition-beispiele-und-wie-du-sie-selber-machen-kannst/> (15.08.2023).
- Krüger, Marc / Steffen, Ralf / Vohle, Frank (2012): Videos in der Lehre durch Annotation reflektieren und aktiv diskutieren. In: Csanyi, Gottfried / Reichl, Franz / Steiner, Andreas (Hrsg.): *Digitale Medien – Werkzeuge für exzellente Forschung und Lehre*. Münster: Waxmann, S. 198–210.
- Lehnert, Sigrun (2019): Die Kino-Wochenschau: Ein Modell der audiovisuellen Informationsvermittlung. In: *Medienobservationen* 17. April, <https://www.medienobservationen.de/2019/0416-lehnert/> (15.08.2023).
- Lehnert, Sigrun (2023): From Russian Film Pioneers of the 1920s to German Post-war Newsreels and Television. In: *IAMHist Blog* 2. Februar, <https://iamhist.net/2023/01/russian-film-pioneers-1920s-german-post-war-newsreels-television/> (15.08.2023).
- Maltby, Richard / Biltereyst, Daniel / Meers, Philippe (Hrsg.) (2011): *Explorations in New Cinema History*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Neubert, Stefan / Reich, Kersten / Voß, Reinhard (2001): Lernen als konstruktiver Prozess. In: Hug, Theo (Hrsg.) *Wie kommt Wissenschaft zu Wissen* (Band 1). Baltmannsweiler: Schneider, S. 253–265.
- Paul, Gerhard (2014): Visual History, Version: 3.0. In: *Docupedia-Zeitgeschichte* 13.03.2014, http://docupedia.de/zg/paul_visual_history_v3_de_2014 (15.08.2023).
- Pauleit, Winfried / Greiner, Rasmus (2015): Audio-History des Films. Eine Forschungsskizze. In: *nach dem film* 14, 20. Februar, <https://nachdemfilm.de/issues/text/audio-history-des-films> (15.08.2023).
- Reusser, Kurt (2003): E-Learning als Katalysator und Werkzeug didaktischer Innovation. In: *Beiträge zur Lehrerbildung* 21/2, S. 176–191.
- Roellenbleg, Heinrich (1939): Ziele der Wochenschau unserer Zeit. In: Ufa-Lehrschau (Hrsg.): *25 Jahre Wochenschau der Ufa. Filmschaffen – Filmforschung* (Schriften der Ufa-Lehrschau Band I). Berlin: Illustrierte Filmwoche, S. 33–34.
- Schaper, Niclas / Reis, Oliver / Wildt, Johannes / Horvath, Eva / Bender, Elena (2012): *Fachgutachten zur Kompetenzorientierung in Studium und Lehre*. HRK Projekt nexus, https://www.hrk-nexus.de/fileadmin/redaktion/hrk-nexus/07-Downloads/07-02-Publikationen/fachgutachten_kompetenzorientierung.pdf (15.08.2023).
- Schütz-Pitan, Jessica / Seidl, Tobias / Hense, Jan (2019): Wirksamkeit eines fächer- und modulübergreifenden ePortfolio-Einsatzes in der Hochschullehre. Einflussfaktoren auf den Kompetenzerwerb. In: *die hochschullehre* 5, Rubrik Forschung, S. 769–796.

- Stamm, Karl (1979): Das »Erlebnis« des Krieges in der Deutschen Wochenschau. Zur Ästhetisierung der Politik im »Dritten Reich«. In: Hinz, Bertholt / Mittig, Hans-Ernst / Schäche, Wolfgang / Schönberger, A. (Hrsg.) *Die Dekoration der Gewalt, Kunst und Medien im Faschismus*. Gießen: Anabas, S. 115–122.
- Tieber, Claus (2024): »Sound Design« im Stummfilm. In: Heldt, Guido / Krohn, Tarek / Moormann, Peter / Strank, Willem (Hrsg.): *Sound Design. Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film*. München: edition text + kritik, S. 9–22.
- o.V. (1939): Gibt es einen deutschen Kamerastil? In: *Der Deutsche Film. Zeitschrift für Filmkunst und Filmwissenschaft* 1938/39 Nr. 7/Januar 1939, S. 176.
- Zu Hünigen, James (2022): foley artists. In: *Lexikon der Filmbegriffe* 29.03.2022, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/f:foleyartist-5529#:~:text=Zu%20Ehren%20des%20Ger%C3%A4uschemachers%20Jack,Berufsbezeichnung%20des%20foley%20artist%20erfunden> (15.08.2023).

Empfohlene Zitierweise

Lehnert, Sigrun: Filmgeräusch im Fokus: Ein Projekt-Seminar im Flipped Classroom-Format. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 18 (2024), S. 35–63, DOI: 10.59056/kbzf.2024.18.p35-63.

Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung (ISSN 1866-4768)

Die Inhalte dieses Werks werden unter der Lizenz CC BY 4.0 Creative Commons Namensnennung 4.0 zur Verfügung gestellt. Hiervon ausgenommen ist das Bildmaterial, das abweichenden, in den Bildlegenden spezifizierten Bestimmungen unterliegt.