

N i e l s B o e c k e r
Hochschule der Medien
B a c h e l o r a r b e i t

The
Sound of

³⁵
Breaking

⁵⁶
Bad

Hochschule der Medien Stuttgart
Fachbereich 2: Electronic Media
Studiengang Audiovisuelle Medien

The Sound of Breaking Bad:

Analyse der Musik und des Sounddesigns der Autorenserie Breaking Bad

Bachelorarbeit

Vorgelegt von:

Niels Boecker
Matrikelnummer 23093

am 28.02.2014

1. Gutachter: Prof. Oliver Curdt
2. Gutachter: Prof. Jørn Precht

Eidesstattliche Versicherung

Hiermit versichere ich, Niels Boecker, an Eides Statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel „The Sound of Breaking Bad“ selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der eidesstattlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 23 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO der HdM) sowie die strafrechtlichen Folgen (gem. § 156 StGB) einer unrichtigen oder unvollständigen eidesstattlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Stuttgart, den 28. Februar 2014





Out of the silence, we hear...

SIRENS.

*Aus dem Drehbuch der ersten Folge Breaking Bad
Vince Gilligan (2005), S. 2*

Kurzfassung

Die Qualität des US-amerikanischen Fernsehens hat in den vergangenen Jahren einen starken Aufschwung erlebt. Serien wie *Breaking Bad*, *The Wire* und *Mad Men* werden wie gute Literatur genossen, analysiert und diskutiert - sie wurden wiederholt als „Filmromane“ bezeichnet. Das Gros der Diskussionen bezieht sich jedoch primär auf den Inhalt; dabei ist es neben den zurecht gelobten Drehbüchern und Schauspielleistungen auch die Form, die diese Revolution trägt. Die neuen Serien sehen so aus und klingen wie Kinofilme. Inhalt und Form verschmelzen zu einem Kunstwerk; Qualität und Quantität schließen sich nicht mehr aus.

Breaking Bad entstand mitten in der Hochphase dieses historischen Umschwungs und hat die Maßstäbe für künftige TV-Dramas in vielerlei Hinsicht neu gesetzt. Die vorliegende Arbeit möchte die Diskussion und Analyse dieser Kunstform im Wandel vorantreiben und im speziellen die Tongestaltung und deren Anteil an der Narration beleuchten. Musik und Sounddesign in Fernsehproduktionen sind verglichen mit Kinofilmen traditionell eher weniger ausgefeilt. Die Analyse wird zeigen, dass Serien wie *Breaking Bad* ein Umdenken erfordern.

Abstract

The quality of US television has received a substantial boost in recent years. Shows like *Breaking Bad*, *The Wire* and *Mad Men* blossom into enjoyment, analysis and discussion like good literature – they have been called “film novels” repeatedly. However, the better part of the discussions deals with content rather than form, disregarding the fact that besides the legitimately praised writing and acting, the formal aspects carry this revolution. The new shows look and sound like film for the big screen. Content and form merge into a work of art, quality and quantity are not mutually exclusive anymore.

Breaking Bad was created in the heart of this historical turn and has set the bar for future TV dramas in several respects. This dissertation intends to promote the discussion and analysis of this evolving art form, thereby focusing on the soundtrack and its role in the narrative. Music and sound design in television have been traditionally less sophisticated compared to cinema. Analysis will prove that shows like *Breaking Bad* demand rethinking.



Inhalt

I	EINLEITUNG	13
II	GRUNDLAGEN	15
1	Autorenserien.	15
2	Aspekte der Filmttonspur	17
2.1	Grundlegende Terminologie	17
2.2	Sounddesign	17
2.3	Filmmusik	18
III	DIE SERIE BREAKING BAD	23
1	Übersicht und Einordnung	23
2	Genre	24
3	Handlung	24
3.1	Staffel 1: We got new players in town	24
3.2	Staffel 2: Stay out of my territory	26
3.3	Staffel 3: No more half-measures	27
3.4	Staffel 4: I am the one who knocks	28
3.5	Staffel 5: Say goodbye to everyone	30

4	Dramaturgische Struktur	31
4.1	Serienübergreifende Dramaturgie	31
4.2	Vieraktstruktur der Einzelfolge	33
5	Formale Struktur	33
5.1	Rahmenstruktur	33
5.2	Binnenstruktur	34
6	Visueller Stil	37
7	Entstehungsprozess einer Episode	37
7.1	Konzeptionierung	37
7.2	Drehbuch	39
7.3	Vorproduktion	41
7.4	Dreharbeiten	41
7.5	Postproduktion	43
7.6	Ausstrahlung und weitere Verwertung	50
IV	ANALYSE: MUSIK	51
<hr/>		
1	Differenzierung.	51
2	Quantität und Verteilung	53
3	Exkurs: Filmmusik und Identifikation.	54
4	Musikelemente der äußeren Form	56
4.1	Titelmusik	56
4.2	Abspannmusik	59
5	Musikelemente der extradiegetischen Ebene	60
5.1	Komponierte Musik	60
5.2	Präexistente Musik	73
6	Musikelemente der diegetischen Ebene	81
6.1	Charakterisierung von Orten	81
6.2	Charakterisierung von Personen	83
7	Verwischung der diegetischen Grenze.	86
V	ANALYSE: SOUNDDESIGN	89
<hr/>		
1	Sprache	89
1.1	Stimmzentrismus und Mehrsprachigkeit	89
1.2	Transformation durch Sekundärquellen	91
2	Geräusche	94
2.1	Signifikante Geräusche und ihre Funktionen	94
2.2	Symbolhafte Geräusche	99

3	Stille und Dynamik	101
3.1	Stille und Spärlichkeit	101
3.2	Stille als Zirkuseffekt	104
3.3	Dynamik	104
4	Akustische Szenografie	106
4.1	Ausbreitung und Reflexion	107
4.2	Charakteristiken wichtiger Handlungsorte	108
4.3	Organische Atmosphären	111
5	Subjektivierung.	112
5.1	Abstufungen	112
5.2	Strategien	113
5.3	Dargestellte Zustände	114
5.4	Überhöhung	116
VI	FAZIT	117
<hr/>		
VII	QUELLENVERZEICHNISSE	119
<hr/>		
1	Literatur	119
2	Drehbücher	120
3	Internet	120
4	Podcasts	124
5	Film und Fernsehen	124
6	Abbildungen	125
7	Tabellen	126
VIII	ANHANG	127
<hr/>		
1	DVD	127
2	Abbildung	128



I Einleitung

That's the magic of great filmmaking and storytelling: you never sense all the work that goes into the process because you never break the spell.

Thomas Golubić, Music Supervisor von Breaking Bad¹

Die aktuellen US-amerikanischen Autorenserien beschreiten inhaltlich und formal Neuland. Sie ähneln einerseits stark der Ästhetik des Kinofilms und behandeln ungewöhnlich komplexe Thematiken, entfalten ihre Narration jedoch in einem seriell untergliederten Medium und unterwerfen sich den Rahmenbedingungen der Fernsehproduktion. Es handelt sich also gewissermaßen um eine Hybridform zwischen Kinofilm und Fernsehserie. Es ist eine Kunstform im Umbruch, die noch recht jung ist und aufgrund ihrer Neuartigkeit eine wissenschaftliche Untersuchung jenseits der gängigen Filmliteratur erfordert. Es gibt bereits eine überschaubare Anzahl an wissenschaftlichen Untersuchungen, die die Autorenserien z. B. unter Aspekten der Dramaturgie oder Bildgestaltung betrachten. Einem wichtigen Faktor ist hingegen erst wenig Aufmerksamkeit zugekommen: der Tonspur. Nach Meinung vieler bekannter Regisseure macht sie bei der Wahrnehmung eines Films 50 % oder mehr aus². Aufgrund kleinerer Budgets und kürzerer Produktionszyklen war die Tongestaltung von Fernsehproduktionen im Vergleich zum Film lange Zeit eher pragmatisch und nicht besonders kunstvoll, folglich auch kaum der wissenschaftlichen Untersuchung würdig. Dies änderte sich mit Serien wie *Twin Peaks*, die eine neue Wertigkeit des Formats etablierten.

¹ *Das ist die Magie von großartigen Filmen und großartigem Storytelling; Man erkennt nie all die Arbeit, die in den Schaffensprozess fließt, weil man nie den Zauber bricht.* - Golubić. In Ray (2012) [alle Übersetzungen in den Fußnoten sind, soweit nicht anders angegeben, durch den Verfasser erfolgt]

² Vgl. Reding, Reding (2013), S. 21

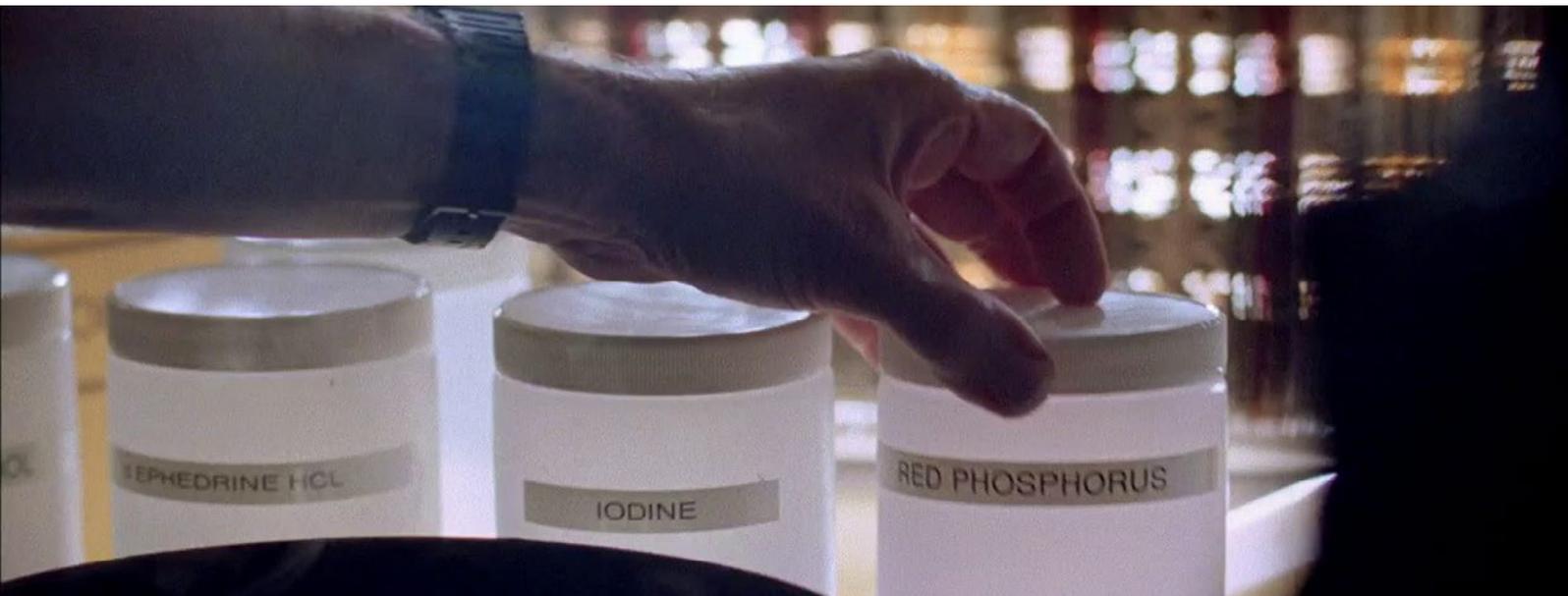
Die vorliegende Arbeit untersucht die Tongestaltung von *Breaking Bad* als Stellvertreter der Autorensérie. Diese Série eignet sich besonders, da sie hochaktuell aber dennoch abgeschlossen ist; die letzte Episode wurde im September 2013 ausgestrahlt. Vor allem aber weist sie interessante und meisterhaft gestaltete Tonspuren auf, die auf vielfältige Weise wirken und einen signifikanten Anteil der Narration tragen.

Dazu wurde die gesamte Série visioniert sowie darüber hinaus ausgewählte Filme, die als Referenzobjekte dienen sollen. Da die Série eine Laufzeit von fast 50 Stunden aufweist, kann es hier nicht um eine eingehende Analyse des kompletten Materials gehen. Stattdessen soll die Essenz der Tongestaltung extrahiert werden; der rote Faden, der sich durch das Gesamtwerk zieht.

Als Ausgangspunkt vieler Teilaspekte wurden die Aussagen der Filmschaffenden hinter *Breaking Bad* herangezogen, die sich in Interviews, Podcasts, Audiokommentaren und Making-ofs zahlreich finden lassen. Sehr aufschlussreich erwiesen sich auch ein Dutzend zugängliche Originaldrehbücher. Ergänzt wurden diese Materialien mit deutschsprachigen Standardwerken zu Filmmusik und Sounddesign, wobei die Erkenntnisse der Filmwissenschaft meist unverändert auf die Série übertragen werden konnten. Dies führt zwar zu einigen sprachlichen Unstimmigkeiten (z. B. *Filmmusik*), trifft den Kern aber durchaus, da *Breaking Bad* wie eingangs erwähnt in vielerlei Hinsicht wesensgleich mit einem Kinofilm ist.

Um ein ganzheitliches Bild der Tongestaltung und ihrem Anteil am Gesamtwerk zu erhalten, werden zunächst die Rahmenbedingungen, d. h. sämtliche Aspekte der Série *Breaking Bad* mit Ausklammerung der eigentlichen Tongestaltung, beleuchtet. Anschließend wird die Entstehung einer Episode *Breaking Bad* rekonstruiert, wobei der Fokus nun verstärkt auf tonrelevante Arbeitsschritte gelegt wird. Darauf aufbauend folgt als Kernstück der Arbeit die Analyse, welche die Elemente der Tonspuren nach Sinnabschnitten gegliedert untersucht und in Zusammenhang setzt.

Es liegt in der Natur einer wissenschaftlichen Arbeit, das Analyseobjekt in seine Bestandteile zu zerlegen und diese wieder und wieder zu untergliedern, bis die gewünschte Tiefe erreicht ist. Dies ist nötig, um ein großes und weitreichendes Objekt greifbar zu machen. Nur so ist es möglich, all die zusammenwirkenden Details, zu erkennen und zu deuten. Gleichzeitig liegt hierin die Schwierigkeit des Anliegens, da die Bestandteile für sich nie die gleiche Wirkung haben, die sie im Kontext der audiovisuellen Gesamtheit erzielen. Es ist die Zerstückelung einer Einheit und entspricht nicht der eigentlichen Intention der Filmschaffenden, die den Rezipienten durch den Strom der Bilder und Klänge in eine andere Welt entführen wollen. Doch nur, indem man ausnahmsweise den Zauber bricht, ist ein tiefes Verständnis für die mannigfaltigen Wirkungsweisen einer gelungenen Tongestaltung möglich. Und damit nähern wir uns auch einem Verständnis des großen Erfolgs der Autorenserien und der Magie des Filmemachens an sich.



II Grundlagen

1 Autorenserien

Auch wenn es heute schwer vorstellbar ist, hatten Kinofilme vor 100 Jahren noch einen sehr schlechten Ruf, die Presse befand sie gar für „nicht besprechenswert“¹. Was sich im Kino jedoch seit langem geändert hat, war bis vor wenigen Jahren für das Fernsehen noch gang und gäbe. Es galt als der kleine Bruder des Kinos und wurde oft als Volksverdummung und Massenware abgetan. 1993 schrieb Stefan Arnsten speziell über das Fernsehen in den USA:

Es ist kein Zufall, daß Spielfilme, die im Fernsehen gezeigt werden, in der Regel sehr gute Einschaltquoten haben. Obwohl sie für die Werbung ‚zerlegt‘ und zudem meist verkürzt gesendet werden, merkt man ihnen noch die Sorgfalt bei der Herstellung an, und ihre story entwickelt einen Sog, der sich mit Fernseh-dramaturgie und in Fließbandproduktion nicht erreichen lässt.²

Ob diese pessimistische Haltung vor 21 Jahren angebracht war, sei dahingestellt. Heute wäre sie in jedem Fall absolut ungerechtfertigt, denn seitdem hat sich im Bereich der US-amerikanischen fiktionalen Serienformate einiges geändert. David Lynchs *Twin Peaks* (deutsch: Das Geheimnis von Twin Peaks, USA 1990-1991) gilt heute als einer der Vorreiter eines Phänomen, welches in der Presse als „Quality TV“ oder „Golden Age of Television“ betitelt wird³. Mitte der 90er Jahre begann der Kabelsender HBO, eigene fortschrittliche Serien zu entwickeln (z. B. *Oz*, *The Sopranos*, *Deadwood*, *The Wire*). Inspiriert von HBOs Erfolgsgeschichte begann auch der Sender AMC, eigene Produktionen in Auftrag zu geben. 2007 gingen dort *Mad Men* und 2008 *Breaking Bad* auf Sendung⁴.

1 Lenk (2012)

2 Arnsten (2005), S. 112 [Das Zitat wurde so aus der 5. Auflage übernommen.]

3 Vgl. Lang, Dreher (2013), S. 11

4 Vgl. ebd. S. 10

Es ist eine neue Art des Erzählens, das die Vertreter des Qualitätsfernsehens verbindet. Traditionell wurde im Fernsehen fast nur in episodischen, statischen Formaten erzählt, deren Handlung in jeder Folge ähnlich verlief und keine besonders große erzählerische Komplexität erreichte. Bei den neuen Serien hingegen entwickeln sich im Laufe vieler Episoden komplexe, sehr spezielle Geschichten. Gut und Böse ist nicht mehr klar verteilt, die Charaktere sind komplexer, Tabuthemen werden aufgegriffen. Außerdem gibt es oft eine Bild- und Tonästhetik, die sich vor aktuellen Kinofilmen nicht zu verstecken braucht. Dieser Umschwung wurde und wird mit viel medialem Echo verfolgt, teilweise sogar mit solch filmhistorischen Meilensteinen wie der Nouvelle Vague oder dem New-Hollywood-Kino verglichen⁵. Der Grundton in Presse, Kritik und Filmwissenschaft ist von Verachtung in regelrechte „Telephilie“ umgeschlagen, respektvoll ist die Rede von „Filmromanen“⁶. Christoph Dreher spricht sogar von einer „Neuerfindung des Fernsehens“⁷.

In Anlehnung an den Begriff „Autorenfilm“ hört man oft von der „Autorenserie“:

[Das neue Edelfernsehen] ist kein anonymes Industrieprodukt mehr, denn die neuen Serien entspringen der Vision einzelner Kreativer, die als Produzenten und Chefautoren die Integrität ihres Werkes schützen. So können große Erzählbögen gewagt werden, über mehre Episoden, über eine ganze Staffel, ja, gar über mehrere Staffeln hinweg. Gern wird darum der Begriff vom Autorenfernsehen auf diese Serien angewandt.⁸

Definierendes Merkmal dieser Serien ist also der Chefautor, der Showrunner. Er ist der kreative Hauptverantwortliche einer Fernsehserie und hat in der Regel in allen filmästhetischen Entscheidungen das letzte Wort. Häufig ist der Showrunner auch der Erfinder (*creator*) einer Serie und hat das Drehbuch des Pilotfilms, also der allerersten Folge einer Serie, verfasst. Natürlich führt auch er ein Team von weiteren Autoren, Regisseuren und anderen Filmschaffenden an.

In Deutschland tauchen viele der amerikanischen Serien zwar in der Presse auf und haben eine große Fangemeinde, im Fernsehprogramm laufen sie jedoch nur auf schlechten Sendeplätzen oder gar nicht. Die Serien werden stattdessen verstärkt über alternative Kanäle bezogen. Neben den illegalen Downloads sind dies legale Streaming-Portale sowie DVD- und BluRay-Boxen. Dieses Medium kommt den komplexen und audiovisuell hochwertigen Serien durchaus entgegen:

Dank der DVD kann der Zuschauer den komplexen Erzählsträngen in einem ihm passenden Tempo folgen, er kann sich verlieren in nächtelangen Sitzungen, die immer wieder mit dem gebannten Lesen dicker Romane verglichen werden. Dazu passt, dass die Abfolge mehrerer Staffelboxen im heimischen Regal an die Klassikerausgaben im bürgerlichen Wohnzimmerregal erinnern.⁹

In Zusammenhang mit der Verbreitung von Streaming-Portalen wie Netflix fällt häufig der Begriff *Binge Watching*. Darunter versteht man den Konsum mehrerer Folgen oder sogar Staffeln einer TV-Serie am Stück. Auf Netflix haben drei von vier Nutzern die erste Staffel *Breaking Bad* in einem Durchgang gesehen¹⁰.

Das deutsche Fernsehen hinkt hinter den erzählerisch-gestalterischen Innovationen der USA nach, natürlich ist man sich aber auch hier des großen Erfolgs der Autorenserien bewusst. Der Programmchef des ZDF kündigte bereits an, *Breaking Bad* auf deutsch zu machen¹¹.

5 Vgl. Zimmer (2012)

6 Vgl. Salm (2013) und Lang, Dreher (2013), S. 37

7 Vgl. Dreher (2010)

8 Klingensmaier (2011)

9 Ebd.

10 Vgl. Ascharya (o. D.)

11 Vgl. Hanfeld (2013)

2 Aspekte der Filmtonspur

2.1 Grundlegende Terminologie

Die Sprache ist nur ein beschränkt geeignetes Werkzeug, um akustische Ereignisse zu erfassen. Zum einen werden die Begriffe Ton, Geräusch und Klang im Alltag annähernd synonym verwendet, wodurch es zu Verwirrungen kommt, die durch mehrsprachige Texte oder Analyseobjekte noch verschärft werden. Eine genaue Differenzierung ist notwendig:

Unter Klang versteht man sowohl die *Klangfarbe* (timbre) als auch die harmonische Schallemission eines Objekts. Mit *Geräusch* ist gemeinhin ein akustisches Ereignis ohne musikalische Eigenschaften gemeint, dessen Schwingungsverhalten komplex ist, während *Ton* als summierender Oberbegriff fungiert.¹²

Zum anderen berufen wir uns zur Benennung dieser Schallereignisse meist auf den Klangerzeuger. Dadurch ist zwar eine eindeutige Zuordnung, aber keine differenzierte Beschreibung möglich. Barbara Flückinger schlägt daher vor, den von Pierre Schaeffer geprägten Begriff „Klangobjekt“ (*objet sonore*) zu verwenden:

Als Klangobjekt bezeichne ich hier den Ton selbst, seine akustische Beschaffenheit und nicht das materielle Objekt (ein Instrument oder eine anders geartete Quelle), von dem es stammt.¹³

Die Tonspur eines Films lässt sich meist klar in zwei Schichten trennen: Den Bildton und den Fremdtton. Der Bildton ist Teil der Diegese, d. h. er existiert in der erzählten Welt und wir gehen davon aus, dass auch die Filmfiguren ihn hören können. Meist ist die Schallquelle im Bild sichtbar (*on-screen*) oder ihre Anwesenheit zumindest sehr wahrscheinlich (*off-screen*). Dazu gehören die direkte Sprache, Geräusche und intradiegetische Musik. Der Fremdtton umfasst hingegen alle extradiegetischen Klangobjekte, von denen wir annehmen, dass die Filmfiguren sie nicht hören. Dazu gehören Sprache als Kommentar (*voice-over*), Geräusche ohne visuellen Rückhalt und Filmmusik im engeren Sinne¹⁴.

Diese Terminologie ist nicht „in Stein gehauen“, die meisten Begriffe und Ansätze wurden von diversen Filmwissenschaftlern problematisiert oder weiter differenziert¹⁵. Für den Rahmen der vorliegenden Arbeit stellen sie aber ein ausreichend genaues Modell da.

2.2 Sounddesign

Der Begriff „Sounddesign“ findet sich seit Ende der 70er Jahre in Abspannen von Filmen und bezeichnete zunächst die Arbeit an der gesamten Tonspur. Durch die technischen Verbesserungen erschlossen sich dann bald neue kreative Möglichkeiten, mit der Tonspur zu arbeiten. Insbesondere die Filme *Star Wars* (deutsch: *Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung*, USA 1977, George Lucas) und *Apocalypse Now* (USA 1979, Francis Ford Coppola) markierten einen Wendepunkt in der Geschichte des Kinotons: Die Tonspur wurde bis ins kleinste Detail konstruiert und ihr narratives Potential ausgenutzt¹⁶. Tatsächlich gab es aber schon vor diesen Filmen Werke mit nach heutigem Verständnis komplexem und sehr gelungenem Sounddesign, nicht zuletzt die Westernfilme von Sergio Leone, von welchen in dieser Arbeit mehrfach die Rede sein wird.

12 Ebd., S. 20 [Hervorhebungen im Original]

13 Schaeffer, Pierre (1966) *Traité des objets musicaux*. Essais interdisciplines. Paris. Zit. nach u. übersetzt durch Flückinger (2002), S. 20

14 Vgl. Bullerjahn (2001), S. 19ff und Flückinger (2002), S. 302ff

15 Vgl. ebd.

16 Vgl. Flückinger (2002), S. 13

Die Tätigkeit des Sound Designers umfasst die Erarbeitung eines tonästhetischen Gesamtkonzepts für die Bereiche *Sprache* und *Geräusch*, die Kommunikation mit dem Komponisten, die Kreation von einzelnen Klängen und ihre Montage sowie die Koordination von Arbeitsprozessen und -zielen der verschiedenen Abteilungen inklusive Geräuschemacher und Nachsynchronisation. Anders als der Leiter des Tondepartments im Studiosystem ist der Sound Designer nicht nur Manager, sondern auch zentrale kreative Instanz. Er entwickelt einen Stil, er schafft mit klanglichen Elementen dramaturgische Verbindungen zwischen Figuren, Orten und Objekten und erweitert die emotionale Dimension des Films mit subtilen Transformationen des Tonmaterials.¹⁷

Der Sounddesigner (*supervising sound editor*) ist also für die Erschaffung der hörbaren Welt, des auralen Gesamteindrucks eines Films verantwortlich. Er trägt meist die Verantwortung über alle Tonspuren der Produktion.

Bei der Erstellung des Sounddesigns eines Films, also der Gestaltung der Tonspur, wirken neben dem Sounddesigner meist noch viele andere Personen mit: Komponist, Originaltonmeister, Originaltonassistent, Sprach-/Geräushtonmeister, Geräuschemacher, Synchrononmeister, Mischtonmeister etc.¹⁸ Der Grad der Spezialisierung und Aufteilung hängt stark von der Größe einer Produktion ab.

2.3 Filmmusik

2.3.1 Geschichte und Kompositionstechniken

Die Geschichte der Filmmusik ist so lang wie die des Films; bereits vor der Erfindung des Tonfilms wurden Filme von Livemusikern oder parallel abgespielten Schallplatten begleitet. Vermutlich waren die Hauptgründe dafür das störende Geräusch der Filmprojektoren, das es zu übertönen galt, sowie die Gewöhnung an Musik, die bereits durch das klassische Schauspiel erfolgt war. Zunächst wurden bekannte Musikstücke mit der neuen Filmkunst kombiniert, wodurch sich recht beliebige Film-Musik-Verbindungen ergaben¹⁹. Erst nach und nach entwickelte sich die erzählerische und emotionale Qualität der Musik. Die ersten Stücke, die speziell als Filmmusik komponiert wurden, verdoppelten zum Teil das visuelle Geschehen, indem sie Bewegungen stilisierten und musikalisch nachzeichneten. Zunächst blieben derartige Stilexperimente aber die Ausnahme, da die Synchronität von einer einwandfreien Filmkopie und einem talentierten Kinokapellmeister abhing²⁰.

In der Übergangszeit zum Tonfilm war die Rolle und Berechtigung der Filmmusik zeitweilig unklar. Die ersten Tonfilme bestanden nur aus Geräuschen und Dialog, sie wurden folgerichtig als *talkies* bezeichnet. Aufgrund des damaligen Stands der Technik war es nötig, bei Musikeinsätzen das Orchester tatsächlich während des Filmdrehs vor oder hinter der Kamera spielen zu lassen. Erst ungefähr ab Mitte der 1930er Jahre wurde Filmmusik von Filmschaffenden und Publikum als gleichberechtigter Partner von Geräusch und Dialog akzeptiert²¹.

Eine weitere Praxis, die vor allem in der Frühzeit des Tonfilms Anwendung fand, ist die sogenannte *Underscoring*-Technik: Die gesamte Filmhandlung inklusive Dialogen und Geräuschen wurde mit einem Musikteppich unterlegt. Nach den 50er Jahren wurde von der Technik kaum noch Gebrauch gemacht²². Im Gegensatz dazu überlebten jedoch viele der Filmmusikkonventionen, die ihre Wurzeln im Hollywood der 30er Jahre haben, und finden bis heute Anwen-

17 Ebd., S. 18 [Hervorhebungen im Original]

18 Vgl. Lensing (2009), S. 55

19 Vgl. Bullerjahn (2001), S. 75

20 Vgl. ebd., S. 77

21 Vgl. ebd., S. 24

22 Vgl. ebd., S. 76

dung in Film und Fernsehen:

- Deskriptive Technik: „Ergänzung des Bildes durch Imitation oder Stilisierung von Geräuschen und Unterstreichungen von Bewegungen“²³
- Mood-Technik: „Während man mit Hilfe der deskriptiven Technik bemüht ist, visuelle, aber z.T. auch seelische Vorgänge minutiös nachzuzeichnen, geht es in der Mood-Technik eher um die Vermittlung von statischem, höchstens in der Intensität sich leicht verändernden Gefühlsausdruck bzw. von nicht sichtbaren Befindlichkeiten der Protagonisten“²⁴
- Leitmotivtechnik: Ein Motiv oder Thema wird an eine Idee, Situation oder Person gekoppelt und im Laufe des Films mehrfach wiederholt. Dabei kann es sich weiterentwickeln, variiert oder mit anderen Motiven verflochten werden.²⁵ „Die jeweiligen Veränderungen eines Leitmotivs symbolisieren die Entwicklungen und Wandlungen einer Bezugsgröße“²⁶

Natürlich findet man meist Vermischungen und Abwandlungen dieser Techniken, die meisten modernen Filmmusiken verbinden Elemente aller drei Techniken. Seit Filmen wie *Easy Rider* (USA 1969) ist auch der Gebrauch von präexistenter Populärmusik üblich. Viele modernen Filme verwenden eine Kombination aus präexistenter und komponierter Musik.

Sogenannte Filmsoundtracks, also eigens für einen Film komponierte Musikstücke, werden auf CDs verkauft, vor Publikum live gespielt und mit Oscars prämiert. Die Kunstform ist anerkannt, der Beruf des Filmkomponisten mit Prestige aufgeladen. Besonders gelungene und erfolgreiche Filmmusiken wie Howard Shores Werk für *The Lord of the Rings* (deutsch: Der Herr der Ringe, USA, Neuseeland 2001-2003, Peter Jackson) oder John Williams' Kompositionen für *Star Wars* gehen in die Musikgeschichte und das kollektive Gedächtnis der Popkultur ein. Diese Anerkennung ist noch nicht auf die Musik der Fernsehserie übergeschlagen. Traditionell sind TV-Produktionen von knappen Zeitplänen und kleinen Budgets geprägt. Daher wurde stets ausgiebig auf Musikbibliotheken zurückgegriffen oder eine kleiner Fundus an Musikstücken wieder und wieder verwendet. Analog zu der meist sehr repetitiven Narration und deren eingeschränkter Komplexität wurden Musikeinsätze sehr standardisiert und uninnovativ eingesetzt. Klassischerweise wurde z. B. bei einem Cliffhanger ein kurzes Motiv, ein sogenannter Sting eingespielt - „dam-dam-dammmm“ - der die Zuschaueraufmerksamkeit bündeln und über die Werbepause tragen sollte.

Dieses Korsett aus ökonomischer Grundnatur, beschränkten finanziellen Mitteln und kurzen Produktionszyklen besteht auch heute noch, wenn auch teilweise etwas gelockert. Durch den großen Erfolg des Qualitätsfernsehens, der sich auch in den Verkaufszahlen von DVD-Boxen u. Ä. widerspiegelt, lohnt es sich für die Sender, mehr Geld in die Produktion neuer Serien zu stecken. Während der Music Supervisor von *Breaking Bad* sich mehrfach über das geringe Budget beschwert, das seine Arbeit einschränkt, äußert sich der Komponist der Serie, Dave Porter, positiv:

Das ist eine sehr inspirierende Zeit. Das Tolle ist, dass der Produktionswert im Fernsehen heute sehr hoch ist, denn man kann so auch dort Musik schreiben, die sich von Filmmusik nicht stark unterscheidet. Das ist, denke ich, eine neue Entwicklung der vielleicht letzten zehn Jahre – und es wird immer besser. All das zeigt sich auch in der zunehmenden Beliebtheit guter Fernsehserien.²⁷

23 Ebd., S. 77

24 Ebd., S. 84

25 Vgl. ebd., S. 88

26 Neubauer, Günther-Atmin (1994) *Musik. Lexikon der Grundbegriffe*. Reinbek/Hamburg: Rowohlt. Zit. nach: Flückinger (2002), S. 183

27 Porter. In Salm (2013) [Übersetzung im Original]

Doch es scheint vor allem die positive Stimmung zu sein, die durch den generellen Aufschwung der amerikanischen Fernsehlandschaft und die filmisch denkenden, anspruchsvollen Showrunner entsteht, die sich auch auf die Musik der neuen Serien auswirkt. Die Filmmusikschaffenden scheinen inspiriert und motiviert. Sie bekommen durch die unkonventionellen Autorenserien Gelegenheit, selbst innovativ zu werden. Die Musikeinsätze des Qualitätsfernsehens wie auch die Gestaltung des Sounddesigns sind durchgängig interessant und gelungen. Es bleibt also zu hoffen, dass die Telephilie der öffentlichen Wahrnehmung stärker auf die Musik der Serien abfärbt und die TV-Komponisten und Music Supervisor die verdiente Anerkennung bekommen. In Amerika ist bereits eine derartige Tendenz festzustellen, was sich in der hohen Anzahl an Interviews und Podcasts mit den Musikverantwortlichen hinter *Breaking Bad* äußert.

2.3.2 Beziehung Musik - Bild

Eines der bekanntesten Modelle, um das Verhältnis der beiden Spuren Bild und Musik differenziert darzustellen, ist Hansjörg Paulis Erklärungsansatz:

Als *paraphrasierend* bezeichne ich eine Musik, deren Charakter sich direkt aus dem Charakter der Bilder, aus den Bildinhalten, ableitet. Als *polarisierend* bezeichne ich eine Musik, die kraft ihres eindeutigen Charakters inhaltlich neutrale oder ambivalente Bilder in eine eindeutige Ausdrucksrichtung schiebt. Als *kontrapunktierend* bezeichne ich eine Musik, deren eindeutiger Charakter dem ebenfalls eindeutigen Charakter der Bilder, den Bildinhalten klar widerspricht.²⁸

Claudia Bullerjahn bringt den Einwand ein, dass diese Definition lediglich das Verhältnis zwischen Musik und gegenwärtigem Einzelbild betrachtet, ohne den Kontext des zeitbasierten Mediums Film zu beachten²⁹. Daher empfiehlt sich ein erweitertes Verständnis des Modells, das auch den Filmverlauf vor und nach der analysierten Szene in die Betrachtung mit einbezieht. Außerdem lassen sich die Begriffe Paraphrase, Polarisierung und Kontrapunktierung auch gut anwenden, um eine Bild-Ton-Beziehung jenseits der Filmmusik zu beschreiben.

Norbert Jürgen Schneider schlägt ein noch reduzierteres Modell vor, welches auf zwei polar entgegengesetzten Endpunkten in Bezug auf Abhängigkeit vom Bild basiert (siehe Abbildung 1)³⁰.

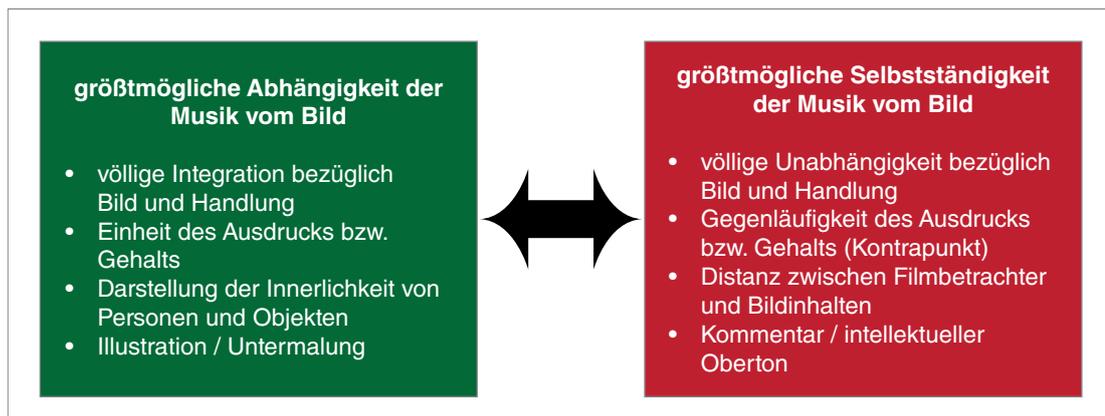


Abbildung 1

28 Pauli, Hansjörg (1976) Filmmusik: Ein historisch-kritischer Abriß, in: Schmidt, H.Chr. (Hrsg.): *Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien*, Mainz: Schott, S. 104. Zit. nach Bullerjahn (2001), S. 37 [Hervorhebungen durch den Verfasser]

29 Bullerjahn (2001), S. 37

30 Vgl. Bullerjahn (2001), S.38f. Basiert auf Schneider, Norbert Jürgen (1990) *Handbuch Filmmusik I. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film*, München: Ölschläger

2.3.3 Funktion und Wirkung

Laufen Film und Musik gleichzeitig, so wirken sie reziprok aufeinander ein. Daraus folgt: Filmmusik ist immer funktionale Musik. Welche Funktionen sind es, die sie erfüllt, oder profan gefragt: Warum wird sie überhaupt verwendet?

Zunächst muss man die Begriffe „Funktion“ und „Wirkung“ unterscheiden: „Mit Funktionen meint man sinnvollerweise die Beschreibungen von Aufgabenstellungen, die der Filmmusik im Rahmen der Gesamtdramaturgie des Films und seiner Vermarktung zugeordnet sind.“³¹ Die Wirkung beim Rezipienten hingegen ist ein komplexer Vorgang, in dem zahlreiche Faktoren mitwirken³². Vergleicht man die Äußerung der Filmschaffenden mit Reaktionen von Kritikern und Fans, ergibt sich ein recht eindeutiges Bild von Funktion und Wirkung der Musik in *Breaking Bad*. Doch selbst wenn man die Dimension der Wirkung einmal ausklammert, ist die Funktion der Musik ein komplexes Thema, zu dem es in der Filmwissenschaft diverse Systematisierungsansätze gibt. Einer davon ist das strukturalistische Modell des Musikpädagogen Georg Maas (siehe Abbildung 2). Dieses besagt, dass Funktionen auf unterschiedliche Ebenen eines Films verteilt sind:

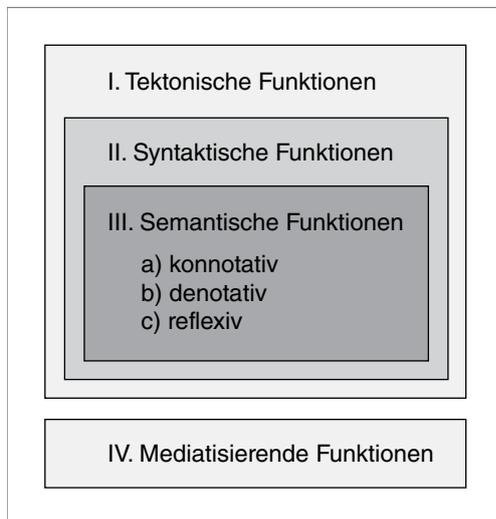


Abbildung 2

I. *Tektonische Funktionen*: Musik wird hierbei als Baustein für die äußere Gesattlung des Films eingesetzt; sie hat also einen großstrukturellen Bezug. Beispiele hierfür sind Titel- und Nachspannmusiken sowie Musiknummern als eigenständige Glieder der Handlungskette.

II. *Syntaktische Funktionen*: In diesem Falle ist Musik Element der Erzählstruktur; sie steht zum Film in formalem Bezug. Beispiele hierfür sind dramatische Akzente, musikalische Klammern und die musikalische Trennung verschiedener Handlungsebenen.

III. *Semantische Funktionen*: Musik tritt hier als Element der inhaltlichen Gestalt auf; ihr Bezug ist also inhaltlicher Natur. Maas unterscheidet hierbei drei verschiedene Formen:

- a) *Konnotative* Funktionen erfüllen z.B. Stimmungsuntermalungen, Bewegungsverdopplungen und physiologische Stimulationen.
- b) Als *denotativ* können Funktionen bezeichnet werden, die durch historisch-geographische und gesellschaftliche Deskription sowie den musikalischen Verweis auf Unsichtbares (z.B. Gedanken oder Motivationen) geleistet werden.
- c) *Reflexive* oder authentische Funktionen übernimmt Musik, die selbst Handlungsgegenstand ist (z.B. in einem Film über einen Instrumentalisten oder Komponisten).

IV. *Mediatisierende Funktionen*: Musik dient hierbei einer Vermittlung zwischen den soziokulturellen Erfahrungen des Publikums und dem Film. Musik, die diese Aufgabe erfüllen kann, ist zielgruppen- und genrespezifisch. Menschen werden zu einer temporären Gemeinschaft zusammengeführt und ihre Erwartungshaltung befriedigt.³³

31 Bullerjahn (2001), S. 11f

32 Um ein ganzheitliches Verständnis für das komplexe Thema zu entwickeln, schlägt Claudia Bullerjahn ein übergreifendes Modell zur Wirkung von Filmmusik vor, das für die vorliegende Arbeit jedoch zu komplex ist. Vgl. ebd., S.123ff

33 Bullerjahn (2001), S. 63f. Basiert auf Maas, Georg und Schudack, Achim (1994) *Musik und Film - Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, Mainz: Schott. [Hervorhebungen im Original]

Maas' Terminologie ist laut Bullerjahn ein nützliches Instrument für die Untersuchung film-musikalischer Funktionen. Es ist jedoch ein wenig unflexibel und beschränkend, daher werden für die teilweise recht unkonventionelle Musikgestaltung in *Breaking Bad* darüber hinaus je nach Bedarf auch Begriffe anderer Theorieansätze aufgenommen werden.



III Die Serie Breaking Bad

1 Übersicht und Einordnung

Breaking Bad ist eine US-amerikanische Fernsehserie (*show*), die zwischen 2008 und 2013 in Albuquerque, New Mexico produziert wurde. Es gibt insgesamt 62 Folgen, aufgeteilt in fünf Staffeln. Die Serie wurde von Vince Gilligan konzipiert und in der Rolle des Showrunners kreativ geleitet. Gran Via Productions und Sony Pictures Television haben die Serie produziert und sie wurde ursprünglich auf AMC ausgestrahlt. Erzählt wird die fiktionale Geschichte eines Chemielehrers, der sich vom gesetzestreuen Bürger zum skrupellosen Kriminellen wandelt¹.

Nachdem Gilligan endlich einen Sender gefunden hatte, der seine ungewöhnliche Serie produzieren wollte, war der Erfolg zunächst mäßig. Trotz positiver Kritiken waren die Zuschauerzahlen überschaubar. Die Serie war ein Geheimtipp. Erst nach und nach stieg das Interesse. Angetrieben durch mehrere gewonnene Emmys, gute Pressekritiken und Mund-zu-Mund-Propaganda wurde die Serie schließlich bekannter und bekannter. Als 2013 die letzte Staffel ausgestrahlt wurde, war die Serie zum Popkultur-Phänomen avanciert, jede Folge wurde weltweit verfolgt und hat ein großes mediales Echo hervorgerufen².

Inzwischen wird die Serie oft als eine der besten Fernsehserien aller Zeiten eingestuft. Auf der Website *metacritic.com*, die einen Mittelwert der Kritiken diverser Zeitungen, Onlinedienste etc. bildet, zeigt sich eine Steigerung der Bewertungen von Staffel zu Staffel, die ihren Höhepunkt in 99 von 100 Punkten für die fünfte Staffel findet³. Aus medienwissenschaftlicher Sicht liegt der besondere Reiz darin, dass in *Breaking Bad* „alle filmästhetischen Gestaltungsmittel - von der Montage über die Szenografie, die Requisite, die Farben bis zur Musik - für die Nar-

1 Im US-Südstaaten-Slang bedeutet der Begriff *to break bad* übersetzt etwa „auf die schiefe Bahn geraten“

2 Vgl. No Half Measures: Creating the Final Season of Breaking Bad (2013) [00:08:40]

3 Vgl. Wolford (2013)

ration symbolisch aktiviert [werden]⁴.

2 Genre

Breaking Bad lässt sich nicht eindeutig einem Genre zuordnen. Gilligan bezeichnet seine Serie mehrfach als „contemporary western“⁵ und betont, dass die klassischen Sergio-Leone-Western wie *C'era una volta il West* (deutsch: Spiel mir das Lied vom Tod; Italien, USA 1968) großen Einfluss genommen haben. Diese Beschreibung ist jedoch bei weitem nicht hinreichend, um alle Facetten der Serie zu erfassen. In erster Linie handelt es sich wohl um ein Drama, das mit einer Handvoll Genrekonventionen angereichert wurde. So finden sich neben den Western-Zitaten Elemente des Film Noir, des Kriminalfilms, des Gangsterfilms, des Heist-Movies, des „Drogenfilms“, des (Psycho-)Thrillers sowie der schwarzen Komödie. In zwei Szenen gibt es sogar deutliche Splatterfilm-Anleihen.

Den wirklichen Kern von *Breaking Bad* bringen Christine Lang und Christoph Dreher treffend auf den Punkt:

Einerseits wird auf der Handlungsebene der Familie ein psychologisch realistisches Drama erzählt, auf der anderen Seite eine - wenn auch komödiantisch ironisierte - Drogen-Gangster-Geschichte [...] Dabei wird die Fallhöhe der Genre-Erzählung durch die Kontrastierung mit den realistischen Maßstäben der Familiengeschichte enorm erhöht.⁶

3 Handlung

3.1 Staffel 1: We got new players in town

Vor langer Zeit hatte Walter White (Bryan Cranston) scheinbar eine goldene Zukunft vor sich; zusammen mit seiner damaligen Freundin Gretchen (Jessica Hecht) und seinem Studienfreund Elliott (Adam Godley) hatte er das Pharmaunternehmen Gray Matter Technologies gegründet. Walter war jung, hoch begabt und hat sogar bei einem Forschungsprojekt mitgewirkt, das mit dem Nobelpreis ausgezeichnet wurde. Doch dann verließ er Gretchen und verkaufte seinen Anteil an der Firma. 16 Jahre später ist Walter ein unterforderter, unterbezahlter Highschool-Chemielehrer in Albuquerque, New Mexico. Gretchen und Elliott hingegen haben geheiratet und sind in wissenschaftlichen Kreisen hoch angesehen; Gray Matter ist milliarden-schwer.

Walter hingegen steht tagein, tagaus vor einer Horde uninteressierter Schüler und versucht erfolglos, ihnen rudimentäre Kenntnisse der Chemie zu vermitteln. Seine schwangere Frau Skyler (Anna Gunn) ist in seiner Ehe diejenige, die „die Hosen anhat“. Walter erfüllt ihre Anforderungen so gut er kann und verliert dabei jegliches Gespür für seine eigenen Bedürfnisse. Seine sexuellen Wünsche sind schon lange abgestumpft und sein Alltag ist so farblos und blass wie seine äußere Erscheinung. Das Paar hat einen Sohn, Walter Jr. (RJ Mitte), der mit infantiler Zerebralparese geboren wurde und deshalb leichte Schwierigkeiten beim Laufen und Sprechen hat. Um seine Familie finanziell über Wasser zu halten, arbeitet Walter nachmittags nebenberuflich in einer Autowaschanlage.

Eines Tages bricht er unvermittelt zusammen und bekommt eine Diagnose, die sein Leben auf den Kopf stellen wird: Lungenkrebs im fortgeschrittenen Stadium, im günstigsten Fall hat er noch eine Handvoll Jahre zu leben. Walter behält dieses neue Wissen für sich und spielt seinem Umfeld vor, alles sei in Ordnung. Er grübelt darüber, welche Möglichkeiten er in seiner be-

⁴ Lang, Dreher (2013), S. 10f

⁵ Nevins (2013)

⁶ Lang, Dreher (2013), S. 72

grenzten Zeit hat, für das finanzielle Wohl seiner Familie nach seinem Tod zu sorgen und seine Chemotherapie zu bezahlen. Schließlich ist es eine Prahlerei seines Schwagers Hank Schrader (Dean Norris), die Walter auf eine Idee bringt. Hank, seines Zeichens Agent der Drogenpolizei DEA⁷, hat ihn darüber in Kenntnis gesetzt, wieviel Geld im Drogenhandel kursiert. Bei der nächsten Razzia begleitet Walter seinen Schwager und macht die Entdeckung, dass ein früherer Schüler von ihm, Jesse Pinkman (Aaron Paul) in die Drogengeschäfte verwickelt ist. Kurz darauf fordert er Jesse auf, mit ihm zusammen Crystal Meth zu „kochen“⁸.

Die beiden ungleichen Partner erwerben ein Wohnmobil, Walter stiehlt das benötigte Laborgerät aus seiner Schule und tief in der Wüste New Mexicos jenseits aller Zivilisation beginnt seine zweite Karriere. Jesses anfänglicher Spott schlägt in Bewunderung über, als er die hohe Qualität der von Walter synthetisierten Droge erkennt. Er nimmt Kontakt zu einem Dealer auf, mit dem er schon in der Vergangenheit Geschäfte gemacht hat: Krazy-8 (Maximino Arciniega). Dieser ist jedoch misstrauisch und vermutet, Jesse sei ein Spitzel der Polizei. Zusammen mit einem weiteren Komplizen, Emilio (John Koyama), fahren sie direkt zu Walter, der in der Wüste Drogen herstellt. Die Situation eskaliert, als Emilio sich erinnert, Walt bei der Drogenrazzia in einem Auto der DEA gesehen zu haben. Um dem sicheren Tod zu entgehen, wendet Walter eine List an und vergiftet die beiden Gangster. Emilio ist sofort tot, Krazy-8 bewusstlos. Er wird im Keller von Jesses Haus gefangen gehalten und schließlich nach langem Zögern von Walt ermordet, da sonst Walts Leben und das seiner Familie in äußerster Gefahr wäre. Um sich jeglicher belastender Rückstände zu entledigen, zersetzen Walter und Jesse die beiden Leichen mit Säure. Danach gehen sie getrennte Wege.

Skyler ist unterdessen ob Walters merkwürdigem Verhalten misstrauisch geworden und entlockt ihm schließlich das Teilgeständnis, dass er an Lungenkrebs erkrankt ist. Skyler, Walter Jr., Hank und dessen Frau Marie (Betsy Brandt) versuchen daraufhin, ihn zu überzeugen, eine Chemotherapie zu beginnen. Doch Walter weigert sich zunächst. Die Kosten seien zu hoch, der Erfolg zu ungewiss. Selbst als der reiche Elliott anbietet, die Behandlung komplett zu bezahlen, lehnt Walter aufgrund seines Stolzes ab. Stattdessen fasst er den Entschluss, die Therapie zu machen - jedoch mit seinem eigenen Geld. Unter dem Vorwand, Elliotts Angebot wahrzunehmen, nimmt er erneut Kontakt zu Jesse auf und die beiden beginnen wieder mit der Drogenherstellung.

Zunächst läuft alles wie geplant, doch die Umsätze sind Walter zu gering. Also will er an Tuco Salamanca (Raymond Cruz), einen Drogendealer, der die Stelle von Krazy-8 eingenommen hat, verkaufen. Dies misslingt jedoch zuerst, Tuco behält das Meth ohne zu bezahlen und prügelt Jesse krankenhaushausreif. Daraufhin kommt Walter wutentbrannt in Tucos Hauptquartier und droht, alles in die Luft zu sprengen. Schließlich willigt Tuco ein, mit Walter Geschäfte im großen Stil zu machen.

Unter dem Pseudonym „Heisenberg“ produziert Walter nun noch größere Mengen an Meth. Um die gesteigerte Produktion möglich zu machen, bricht er gemeinsam mit Jesse in eine Lagerhalle ein und entwendet ein großes Fass Methylamin. Durch den Einsatz dieser Chemikalie bekommt das hergestellte Meth eine blaue Farbe, welche sich bald auf der Straße als Kennzeichen für Walters hochwertiges Produkt herumspricht.

⁷ Die *Drug Enforcement Administration* ist eine Strafverfolgungsbehörde, deren Aufgabe es ist, Herstellung und Distribution illegaler Substanzen in den USA zu verhindern

⁸ Die Produktion der Droge Methamphetamin wird in der Szenesprache euphemistisch dargestellt: *to cook crystal meth*

3.2 Staffel 2: Stay out of my territory

Bei einem weiteren Deal mit Tuco prügelt dieser in einem Wutanfall einen seiner eigenen Männer zu Tode. Kurz darauf entführt er Walter und Jesse und fährt mit ihnen in ein abgelegenes Haus, in dem sein gelähmter Onkel Héctor „Tio“ Salamanca (Mark Margolis) lebt⁹. Die Situation eskaliert und Jesse entgeht nur knapp dem Tod. Schließlich ist es Hank, der auf der Suche nach seinem verschollenen Schwager in eine Schießerei mit Tuco gerät und ihn tötet.

Infolgedessen bekommt Hank eine Beförderung und wird nach El Paso versetzt. Obwohl er seine Rolle als Macho nach außen hin weiter spielt, hat er nach der Schießerei posttraumatische Panikattacken. Dieser Zustand verschlimmert sich noch erheblich, als Hank ein Attentat des mexikanischen Kartells nur haarscharf überlebt. Daraufhin wird er zurück nach Albuquerque geschickt.

Gretchen Schwartz findet unterdessen heraus, dass Walter seiner Familie gegenüber behauptet, seine Therapie würde von ihr und Elliott finanziert. Sie stellt ihn zur Rede und die beiden gehen im Streit auseinander. Gretchen behält die Wahrheit für sich, erzählt Skyler jedoch, dass sie die Behandlung ab sofort nicht mehr bezahlen könne. Daraufhin tritt die hochschwangere Skyler ihren früheren Beruf als Buchhalterin bei Beneke Fabricators wieder an.

Da Jesses Name inzwischen der DEA bekannt ist, wird das belastende Wohnmobil zwischenzeitlich auf einem Schrottplatz abgestellt und die Drogenproduktion wird in Jesses Keller fortgesetzt. Als dessen Eltern dies herausfinden, zwingen sie ihn, aus dem Haus auszuziehen. Jesse findet kurz darauf eine Mietwohnung und entwickelt eine Romanze mit der Tochter des Vermieters, Jane Margolis (Krysten Ritter). Es stellt sich heraus, dass auch Jane bereits Kontakt mit harten Drogen hatte. Gemeinsam mit ihrem fürsorlichen Vater Donald (John de Lancie) besucht sie regelmäßig eine Selbsthilfegruppe, wird jedoch im Angesicht von Jesses Drogenkonsum rückfällig. Durch die dysfunktionale Liebesbeziehung der beiden Abhängigen wird ihre Sucht gegenseitig gestärkt und schließlich steigen sie von Gras und Meth auf Heroin um.

Währenddessen laufen die Drogengeschäfte zunächst gut. Anstatt sich wieder an einen Dealer zu wenden übernimmt Jesse die Distribution jetzt selbst. Seine Bekannten Badger (Matt Jones), Skinny Pete (Charles Baker) und Combo (Rodney Rush) verkaufen es als Straßendealer weiter. Badger wird jedoch nach einem misslungenen Deal von der DEA verhaftet. Um ihn wieder auf freien Fuß zu bekommen, beauftragen Jesse und Walter den dubiosen Anwalt Saul Goodman (Bob Odenkirk). Dieser hat schließlich Erfolg und unterstützt ihre kriminellen Machenschaften ab sofort. Kurz darauf geht jedoch wieder ein Deal schief und Combo wird von einer rivalisierenden Gang erschossen.

Walters Chemotherapie schlägt überraschend gut an; sein Tumor ist um 80 % geschrumpft. Er kann die Freude seiner Familie jedoch nicht teilen. Diese neue Entwicklung hatte er nicht eingeplant und sie wirft ein ganz neues Licht auf die Entscheidungen, die er seit seiner Diagnose getroffen hat. Gleichzeitig findet er jedoch immer mehr Gefallen an seiner neuen Rolle als Heisenberg. Die Charakterzüge, die er durch seine neuen Erfahrungen in der Drogenwelt gewonnen hat, drängen sich in sein Privatleben als Walter White. Er ist bestimmter, direkter, kompromissloser und konfrontativer geworden.

Über Saul Goodman knüpft Walter Kontakt mit Gustavo „Gus“ Fring (Giancarlo Esposito). Gus ist Besitzer der Schnellrestaurantkette Los Pollos Hermanos. Unter diesem Deckmantel fungiert er jedoch auch als Kopf des größten Meth-Kartells im Südwesten der USA. Trotz starker Bedenken ob Walters Professionalität lässt er sich zu einem Handel überreden: 1,2 Millionen Dollar für 38 Pfund Meth, auszuliefern innerhalb einer Stunde. Walter schafft es gerade noch rechtzeitig, verpasst dabei jedoch die Geburt seiner Tochter Holly.

⁹ tío: spanisch für Onkel

Walter macht sich Sorgen um Jesse und den schlechten Einfluss, den Jane auf ihn zu haben scheint. Um zu verhindern, dass Jesse seine Hälfte des erwirtschafteten Gelds für Drogen ausgibt und an einer Überdosis stirbt, hält er das Geld zurück. Jesse und Jane erpressen Walter jedoch damit, ihn der Öffentlichkeit preiszugeben. So gibt Walter schließlich nach und überbringt den beiden Jesses Geld. Sie wollen zusammen durchbrennen und ein neues Leben anfangen. Getrieben von ihrer Sucht setzen sie sich stattdessen aber einen Schuss. Später kehrt Walter von väterlichen Gefühlen getrieben in Jesses Wohnung zurück. Dort findet er die beiden berauscht und unansprechbar vor. Plötzlich beginnt Jane, sich zu übergeben und droht zu ersticken. Walter unternimmt nichts, um ihr zu helfen, und sieht ihr beim Sterben zu. Er rettet Jesse damit einerseits, weil er unter Janes Einfluss vermutlich auf einen sicheren Drogentod zugesteuert wäre. Gleichzeitig stürzt er ihn in eine tiefe Lebenskrise. Nach dieser Nacht ist Jesse nicht mehr derselbe; Schuldvorwürfe und Depression machen ihn zu einem traurigen Schatten seiner selbst und er sucht Trost im Rausch. Walter bringt ihn in eine Entzugsklinik. Janes Vater ist unterdessen genauso betroffen und kehrt noch in tiefer Trauer an seinen Arbeitsplatz als Fluglotse zurück. Unaufmerksam versinkt er in Gedanken an seine tote Tochter und macht schließlich einen Fehler, der dazu führt, dass zwei Flugzeuge über Albuquerque kollidieren.

Nachdem der Krebs so gut auf die Chemotherapie angesprochen hat, gibt es nun die Möglichkeit einer Operation für Walter. Halb betäubt auf dem Operationstisch liegend macht er eine Bemerkung, die eine seiner Lügen auffliegen lässt. Skyler, die schon seit einiger Zeit bemerkt, dass Walter nicht aufrichtig ist, macht daraufhin Nachforschungen und findet heraus, dass Walter nie Geld von Gretchen und Elliott angenommen hat. Verletzt, wütend und verwirrt fordert sie Walter auf, aus dem gemeinsamen Haus auszuziehen.

3.3 Staffel 3: No more half-measures

Kurz nachdem Walter in eine kleine Apartmentwohnung gezogen ist, besucht ihn Skyler dort und konfrontiert ihn mit ihrem Verdacht, er sei ein Drogenhändler. Er streitet es nicht ab und sie verlangt von ihm, sich von ihr scheiden zu lassen und sich von ihr und ihren Kindern fernzuhalten. Nur unter diesen Umständen werde sie Hank nichts erzählen. Walter verweigert sich zunächst, ändert aber später seine Meinung und unterschreibt die Scheidungspapiere. Skyler zögert jedoch, die Scheidung durchzuführen. Etwas später beginnt sie eine Affäre mit ihrem Chef Ted Beneke (Christopher Cousins).

Jesse hat in der Entzugsklinik eine Gruppentherapie begonnen. Nach seiner Entlassung nimmt er vorerst keine Drogen mehr, fängt aber wieder an, diese herzustellen. Walter hingegen ist unglücklich über die Trennung von seiner Familie und möchte aussteigen. Sein Entschluss wird jedoch auf die Probe gestellt, als Gus ihm das Angebot macht, für viel Geld in einem eigens erbauten riesigen Labor zu „kochen“. Schließlich willigt er ein und beginnt die Arbeit mit seinem neuen, hochbegabten Assistenten Gale Boetticher (David Costabile).

Hank stellt Untersuchungen an, um Heisenberg Einhalt zu gebieten. Er kann eine Verbindung zwischen dem Wohnmobil und Jesse Pinkman herstellen. Also verfolgt er Jesse und dieser führt ihn direkt zu dem Wohnmobil, das auf einem Schrottplatz abgestellt ist. Jesse und Walter verstecken sich im Wagen und können Hank nur mit einer perfiden List weglocken. Daraufhin wird das Wohnmobil vernichtet. Außer sich vor Wut schlägt Hank Jesse brutal zusammen und wird infolgedessen vom Dienst suspendiert. Jesse liegt hasserfüllt im Krankenhaus und möchte vor Gericht gehen. Da dies ungewünschte Aufmerksamkeit auf ihre Operationen lenken würde, wollen Walter und Saul dies unter allen Umständen verhindern. Walter gelingt es, seinen Assistenten Gale durch Jesse zu ersetzen, um diesen zu besänftigen und unter seiner Kontrolle zu haben.

Unterdessen kommen zwei schießwütige Männer über die mexikanische Grenze nach New Mexico; es handelt sich um Drogenboss Tuco Salamancas Cousins Leonel und Marco Salamanca (Daniel und Luis Moncada). Tucos gelähmter, stummer Onkel Héctor führt sie auf die Spur des Mannes, der Tucos Tod zu verschulden hat: Walter White. Doch auch Gus Fring erfährt von ihrer Ankunft und verbietet ihnen, Walter zu töten, solange dieser noch für Gus arbeite. Um sie zu besänftigen, erteilt er ihnen die Erlaubnis, Hank, der Tucos Tod direkt herbeigeführt hat, zu ermorden. Kurz bevor die beiden ihr Attentat auf Hank verüben, lässt er diesem jedoch eine anonyme Warnung zukommen. Auf diese Weise erhofft sich Gus, sich der ungeliebten Männer des rivalisierten Kartells und des penetranten DEA-Agenten in einem Schlag zu entledigen. Außerdem veranlasst er die Ermordung eines hochrangigen Mitglieds des mexikanischen Kartells, um seinen Machtbereich auszuweiten.

In der darauffolgenden Schießerei gelingt es Hank, einen der Cousins zu töten und den anderen schwer zu verletzen. Er selbst erleidet jedoch ebenfalls mehrere Schusswunden; sein Zustand ist mehrere Wochen lang kritisch. Um wieder laufen zu können, muss er eine teure Therapie durchlaufen. Diese wird von Walter finanziert, jedoch unter dem Vorwand, es handelte sich um Geld aus Glücksspielen. Hank ist verbittert und resigniert; sein Kampfgeist ist erloschen.

Jesse gelingt es, sein altes Haus zurückzukaufen. Er entwendet überschüssiges Meth im Labor und verkauft es zusammen mit seinen Bekannten Badger und Skinny Pete. In der Gruppentherapie, die er noch immer besucht, lernt er Andrea (Emily Rios) kennen und beginnt eine Beziehung mit ihr. Dadurch erfährt er, dass es Andreas 11-jähriger Bruder war, der auf Drängen einer lokalen Gang Jesses Dealer Combo erschossen hat. Dass diese Gang Kinder für ihre Machenschaften benutzt, entrüstet Jesse, jedoch arbeitet auch diese Gang für Gus Fring. Dadurch sind Jesse die Hände gebunden. Nachdem die Gang jedoch Andreas Bruder ermordet, fährt Jesse wutentbrannt in das Revier der Gang und ist entschlossen, eine Schießerei zu beginnen. Im letzten Moment fährt Walter mit seinem Auto die zwei Rivalen nieder und rettet Jesse.

Walter ist dadurch endgültig bei Gus in Ungnade gefallen und muss mit verschärften Regeln weiterarbeiten. Im Labor arbeitet er jetzt wieder mit Gale zusammen und realisiert bald, dass sich Gus seiner entledigen wird, sobald Gale die Produktion alleine bewerkstelligen kann. Daher schmiedet er den Plan, ihm zuvorzukommen und seinerseits Gale zu ermorden. Dann wird er, bevor er entsprechende Schritte einleiten kann, von Gus' Handlangern Vicor (Jeremiah Bitsui) und Mike (Jonathan Banks) entführt. Sie bringen ihn in das Labor, um ihn dort zu töten, ohne Aufsehen zu erregen. Es gelingt ihm jedoch noch, Jesse zu kontaktieren. Jetzt muss sich Jesse entscheiden: Entweder er tötet Gale, oder Walter wird umgebracht werden. Voller Widerwillen fährt er schließlich zu Gales Apartment und erschießt ihn.

3.4 Staffel 4: I am the one who knocks

Victor fährt zum Tatort, um Gales Tod festzustellen und Jesse einzufangen. Dabei wird er von Augenzeugen des Mordes gesehen. Zurück im Labor schlitzt Gus Victors Kehle auf. Walter und Jesse muss er vorläufig am Leben lassen, da sonst sein Geschäft zum Erliegen kommt. Er bringt Überwachungskameras im Labor an und lässt Walter auf Schritt und Tritt von einem seiner Männer verfolgen. Walter plant, Gus zu ermorden, doch es bietet sich keine Gelegenheit.

Die DEA findet in der Wohnung des ermordeten Gale Indizien, die ihn mit der Methproduktion und mit Los Pollos Hermanos in Verbindung bringen. Hanks Zustand bessert sich sukzessive und er stellt Untersuchungen an, da er glaubt, Heisenberg sei immer noch auf freiem Fuß. Schließlich findet er Gus Frings Fingerabdrücke in Gales Wohnung und Gus wird von der DEA befragt. Seine Alibis sind jedoch so gut und sein Image als Restaurantbesitzer und Wohltäter so glaubhaft, dass Hanks Kollegen von seiner Unschuld überzeugt sind.

Skyler verwandelt sich immer mehr zu Walters Komplizin. Die Whites erwerben die Auto-

waschanlage, in der Walter vor seiner Diagnose gearbeitet hat, um dort ihr Geld zu waschen. Nichtsdestotrotz entfremdet Skyler sich zunehmend von ihrem Ehemann. Bei ihrer Arbeit für Beneke bemerkt sie, dass Ted Beneke seit geraumer Zeit Steuern hinterzogen hat und wird wiederum zu seiner Komplizin, da sie ihm dabei hilft, die un versteuerten Einkünfte zu verschleiern. Als die Steuerbehörde hinter den Schwindel kommt, erlegt sie der Firma eine Geldstrafe von über 600 000 Dollar. Da Ted nicht zahlungsfähig ist, fürchtet Skyler, bei den Ermittlungen der Behörde könne ihre Verwicklung in Walters Drogengeschäfte bekannt werden. Sie entwendet daher den entsprechenden Betrag von Walters Drogengeld und lässt ihn Ted zukommen. Doch Ted weigert sich, das Geld zur Bezahlung der Geldstrafe zu verwenden. Daher schickt Skyler zwei Mitarbeiter von Saul Goodman, um Ted mit Gewaltandrohung zu erpressen. Bei einem Fluchtversuch zieht Ted sich eine schwere Kopfverletzung zu.

Jesse leidet an Schuldgefühlen wegen der Ermordung Gales. Er veranstaltet große, ausufernde Partys in seinem Haus, um nie allein sein zu müssen. Er versinkt immer mehr in einer Gleichgültigkeit, die zu einer Bedrohung für Gus' Geschäfte wird. Daher manipulieren Gus und Mike ihn dahingehend, dass er sich als wichtiger Teil der Drogengeschäfte fühlt. Zeitgleich übt das mexikanische Kartell starken Druck auf Gus aus; seine Lieferungen werden abgefangen und seine Männer getötet. Mithilfe von Jesse und Mike gelingt es ihm jedoch, die wichtigsten Leute des Kartells zu vergiften. Unter den Getöteten befindet sich unter anderem Don Eladio Vuento (Steven Bauer), der vor vielen Jahren gemeinsam mit Héctor Salamanca Gus' Partner getötet hat. Von Hass erfüllt besucht Gus Héctor im Altersheim, um ihm vom Tod der Cousins und seiner Kartell-Freunde zu berichten.

Walt bemerkt, dass sich Jesse von ihm distanziert und möglicherweise auf Gus' Seite steht. Er bittet ihn, Gus zu vergiften, da er immer noch um sein Leben fürchtet. Doch Jesse zögert und die beiden ehemaligen Partner zerstreiten sich. Jesse ist im Labor inzwischen so gut, dass er Meth herstellen kann, das annähernd die gleiche Qualität wie Walts Produkt hat. Als schließlich Hank die Industriewäscherei inspiziert, unter der das Labor versteckt ist, entführt Gus Walter in die Wüste und feuert ihn. Er kann ihn nicht töten, weil Jesse dies nicht gutheißt, aber er kündigt Walter an, Hank zu töten. Sollte Walter sich einmischen, so würde Gus Walters Frau und Kinder töten. Außer sich vor Angst instruiert Walter Saul, einen anonymen Warnanruf bei Hank zu machen. Außerdem holt er sich den Kontakt eines Mannes, der die Familie White in Sicherheit bringen und mit einer neuen Identität versehen soll. Erst als Walter das Geld holen will, um den Mann zu bezahlen, entdeckt er, dass Skyler den Großteil seines Geldes an Ted gegeben hat.

Nachdem Hank den Anruf erhalten hat, wird er in seinem Haus unter Polizeischutz gestellt. Auch Skyler und ihre Kinder finden sich dort ein. Walter schließt sich nicht an. Er verbarrikadiert sich im Haus der Familie White, wo ihn schließlich Jesse aufsucht und mit einer Pistole bedroht. Er berichtet, dass Andreas Sohn Brock (Ian Posada) mit Vergiftungserscheinungen im Krankenhaus sei und vermutet, dies sei Walters Werk. Walter kann ihn jedoch überzeugen, dass es sich um eine raffinierte Intrige Gus' handle, um Jesse gegen seinen ehemaligen Partner auszuspielen. Die beiden haben nun wieder ein gemeinsames Ziel: Gus Fring zu töten. Dafür lenkt Jesse Gus lange genug ab, dass Walter eine Bombe an dessen Auto anbringen kann. Gus wird jedoch misstrauisch und steigt nicht in das Auto ein.

Durch Jesse erfährt Walter schließlich von Gus' Beziehung zu Héctor Salamanca. Er sucht Héctor im Altersheim auf und bietet ihm eine Möglichkeit, sich an Gus zu rächen. Daraufhin fädelt Walter ein Treffen zwischen Gus und Héctor ein, bei dem Héctor eine an seinem Rollstuhl befestigte Bombe zur Detonation bringt und beide Männer in den Tod reisst. Walter und Jesse brennen das Labor nieder und Andreas Sohn erholt sich komplett - doch Walter hat ein dunkles Geheimnis: Er war es, der Brock vergiftet hat, um Jesse zu manipulieren.

3.5 Staffel 5: Say goodbye to everyone

Nach Gus' Tod erfährt die Öffentlichkeit von seinem pikanten Doppelleben. Die Untersuchungen der DEA führen zu mehreren Verdächtigen, mit denen Gus kooperiert hat. Die Personen werden befragt und teilweise ins Gefängnis gesperrt, doch keiner ist bereit, mit der Polizei zu sprechen, da sie weiterhin Schweigegeld erhalten. Eine von ihnen, Lydia Rodarte-Quayle (Laura Fraser), bittet Mike, alle anderen zu töten, da früher oder später einer von ihnen reden würde. Mike vertraut jedoch in seine Kollegen und weigert sich.

Walter will indes weiter Meth kochen, da das Gros seines Geldes verloren ist. Widerwillig schließt sich auch Mike der Operation an, da er Geld benötigt, um die Schweigegeldzahlungen aufrecht zu erhalten. Gemeinsam mit Jesse und Saul suchen sie nach einer neuen Lokalität zur Drogenproduktion. Schließlich arbeiten sie mit einer dubiosen Schädlingsbekämpfungsfirma zusammen, die von Schädlingen befallene Häuser für einige Tage absperrt. In diesen abgesperrten Häusern betreiben sie die Methproduktion mithilfe mobilen Laborgeräts. Um die Produktion fortsetzen zu können, arbeiten Walter, Mike und Jesse mit Lydia zusammen, die als Logistikexpertin schon für Gus Chemikalien organisiert hat. Dank ihrer Informationen gelingt es ihnen, einen Zug zu überfallen und eine beachtliche Menge des Meth-Ausgangsprodukts Methylamin zu stehlen. Bei diesem Überfall assistiert ihnen der Kleinkriminelle Todd Alquist (Jesse Plemons). Als Todd bemerkt, dass ein kleiner Junge ihren Überfall beobachtet hat, erschießt er ihn ohne zu zögern.

Nach diesem Vorfall verlassen Mike und Jesse Walters Drogengeschäft und Todd nimmt Jesses Stelle als Walters Assistent ein. Kurze Zeit später entbrennt ein Streit zwischen Walter und Mike, wobei Walter Mike im Affekt erschießt. Mithilfe von Todds Onkel Jack (Michael Bowen) lässt er alle verbliebenen Zeugen, die sich in Haft befinden, auf einen Schlag ermorden.

Gegen Skylers Willen zieht Walter wieder in das gemeinsame Haus ein. Die Entfremdung ist inzwischen weit fortgeschritten und Skyler hat Angst um das Leben ihrer Kinder. Mit einer List sorgt sie dafür, dass Walter Jr. und Holly für eine Weile bei ihrem Onkel und ihrer Tante wohnen. Nachdem Walter monatelang gute Geschäfte macht und mehr Geld verdient, als seine Familie je ausgeben kann, lässt er sich von Skyler überreden, endgültig auszusteigen.

Die Geschichte nimmt eine jähe Wendung, als Hank zufällig herausfindet, dass sein eigener Schwager der gesuchte Heisenberg ist. Verletzt und außer sich vor Zorn schwört er, Walter für seine Taten hinter Gitter zu bringen. Als er versucht, Skyler zu einer Aussage gegen ihren Ehemann zu bewegen, hält sie jedoch zu Walter. Mithilfe eines arglistigen gefälschten Geständnisses sorgt Walter dafür, dass Hank ihn nicht verraten kann, ohne selbst als Mittäter dazustehen. Sein Geld, 80 Millionen Dollar, vergräbt er unweit der Stelle, an der er vor etwas mehr als einem Jahr zum ersten mal mit Jesse „gekocht“ hat.

Jesse ist unterdessen mit den Nerven am Ende. Die Schuld all seiner Taten liegt schwer auf seinen Schultern. Nachdem er herausfindet, dass Walter hinter der Vergiftung Brocks steckte, richtet sich seine grenzenlose Wut gegen seinen ehemaligen Chemielehrer. Als Reaktion darauf beauftragt Walter Todds Onkel Jack, Jesse zu töten. Womit Walter jedoch nicht rechnet, ist, dass Jesse mit Hank kooperiert, um ihm das Handwerk zu legen. Dann locken Jesse und Hank Walter mittels einer List in die Wüste zu seinem Geld und bringen ihn dazu, bei einem Telefonat all seine Taten zu gestehen. Hank kann ihn schließlich festnehmen. Dann erscheinen jedoch Jack und seine Gang und beginnen eine Schießerei. Trotz Walters Bitten und Flehen tötet Jack Walters Schwager mit einem Kopfschuss. Seine Gang stiehlt Walters Geld, lässt ihm aber ein Fass voll Geld zurück. Mit Walters Zustimmung nehmen sie Jesse gefangen.

Marie berichtet Skyler von Walters Gefangennahme und zwingt sie, Walter Jr. endlich die Wahrheit zu erzählen. Als Walter Sr. daraufhin panikartig nach Hause eilt, schließt Skyler da-

raus, dass Hank tot sein muss. Sie greift Walter mit einem Küchenmesser an. Walter Jr. wirft sich zwischen die beiden Kämpfenden und ruft die Polizei, woraufhin Walter mit Baby Holly flieht. Später lässt er seine Tochter in einer Feuerwehration zurück und entlastet Skyler in einem gestellten Telefonat so weit wie möglich. Daraufhin ruft er Sauls Kontakt an, der Leute verschwinden lassen kann. Der Mann (Robert Forster) holt Walter ab und bringt ihn in eine abgelegene Berghütte in New Hampshire, wo Walt mehrere Monate mit Warten verbringt.

Jesse muss indessen die ganze Zeit wie ein Sklave für Jacks Gang Meth produzieren. Er wird brutal misshandelt und nach einem missglückten Fluchtversuch muss er als Strafe zusehen, wie Todd Andrea erschießt. Die verwitwete Marie trauert um Hank; Skyler und Walter Jr. leiden an den Nachwirkungen von Walters Taten, die nun publik geworden sind. Skyler zieht mit ihren beiden Kindern in ein kleines, bescheidenes Apartment.

Die Einsamkeit, Trauer, Schuld und nicht zuletzt sein Krebs machen einen gebrochenen Mann aus Walter. Er ist an seinem absoluten Tiefpunkt angekommen und bereit, sich der Polizei zu stellen. Dann sieht er jedoch seine ehemaligen Freunde und Kollegen Elliott und Gretchen Schwartz in einem Fernsehinterview. Die beiden denunzieren Walters Beitrag zu ihrer Firma und erwähnen, dass das blaue Meth noch immer produziert wird. In diesem Moment entschließt sich Walter, doch noch nicht aufzugeben. Er stiehlt ein Auto und fährt zurück nach New Mexico. Durch eine Täuschung macht er Elliott und Gretchen glauben, er hätte zwei Auftragsmörder auf sie angesetzt und zwingt sie so, sein Geld zu verwahren und später Walter Jr. als Spende zukommen zu lassen. Danach kauft Walter ein M60-Maschinengewehr und bastelt mithilfe eines Garagentoröffners eine Selbstschussanlage in seinen Kofferraum. Er vergiftet Lydia und fährt zu Jacks Gang. Seine Wut auf Jesse verfliegt, als er sieht, wie übel dieser zugerichtet wurde. Er wirft sich schützend auf ihn und löst die Maschinenpistole aus. Dabei sterben fast alle von Jacks Männern, doch auch Walter bekommt eine Kugel ab. Todd wird kurz darauf von Jesse erwürgt und Jack von Walter erschossen. Walter gibt Jesse eine Pistole und fordert ihn auf, ihn zu töten, doch Jesse weigert sich, ein weiteres Mal Walters Wille zu erfüllen. Stattdessen setzt er sich in ein Auto und flieht vor Freude weinend endlich aus seinem Gefängnis. Walter bleibt in dem Labor der Nazi-Gang zurück und streicht mit einer Hand liebevoll über das Laborequipment, während sich im Hintergrund Polizeisirenen nähern. Mit einem leichten Lächeln im Gesicht geht er zu Boden und verblutet schließlich an seiner Wunde.

4 Dramaturgische Struktur

4.1 Serienübergreifende Dramaturgie

Aufgrund der seriellen Narrationsform ist die Bestimmung der dramaturgischen Struktur mehrschichtig durchzuführen. Eine Episode besteht aus denselben Modulen wie ein Film: Beat (*beat*)¹⁰ < Einstellung (*shot*) < Sequenz (*sequence*) < Szene (*scene*) < Akt (*act*). Der Unterschied ist jedoch, dass die Episode in sich selbst ein Baustein eines größeren Ganzen ist: einer Staffel, welche wiederum einen Teil der Komplettsérie darstellt. Daraus folgt, dass eine Folge für sich allein stehend unterhalten, aber ebenso als Komponente des größeren Zusammenhangs funktionieren muss.

Breaking Bad ist eine sogenannte Fortsetzungsserie (*serial*). Das heißt, die Handlung wird auch von Episode zu Episode kontinuierlich weiter erzählt. Die horizontale Dramaturgie ist die Betrachtung der Dramaturgie über mehrere Folgen hinweg. Bildlich kann man sich das so vorstellen, als reihe man die Zeitstrahlen der Folgen chronologisch horizontal aneinander und betrachte nun die Handlungsbögen, die sich inner- und außerhalb der Grenzen einzelner

¹⁰ Beat: „eine Handlung oder eine Handlungseinheit in Form von Aktion und Reaktion (z. B. kann eine Szene aus mehreren Beats zusammengesetzt sein). Kleinste Einheit einer dramatischen Handlung“. Koschmieder (o. D.)

Folgen spannen. Der Begriff wird klarer, wenn man ihn von seiner Umkehrung gehend ex negativo erschließt: In Episodenserien (*series*) hat jede Folge eine abgeschlossene Handlung. Stellt man sich die Zeitstrahlen der Folgen untereinander geschichtet vor, kann man die vertikale Dramaturgie erkennen, die meist immer wiederholt wird: Ein Inspektor muss einen Fall lösen, ein Arzt muss einen Patienten retten, ein Jungeselle sucht die Frau seines Lebens. Der Endzustand gleicht weitestgehend dem Ausgangszustand, somit ist die Konsumreihenfolge vernachlässigbar. Bei einer Fortsetzungsserie wie *Breaking Bad* ist dies natürlich nicht der Fall, da die Kenntnis der horizontalen Handlungsbögen erst das Verständnis der vertikalen Dramaturgie ermöglicht. „Die vielen fortlaufenden Handlungsbögen erschweren das Verständnis bei späterem Einstieg und erfordern im Prinzip eine lückenlose Rezeption.“¹¹

Jede Episode hat üblicherweise einen Haupthandlungsbogen, der binnen der Folge geschlossen wird. Es werden jedoch auch Handlungsbögen geknüpft, die erst zahlreiche Folgen oder Staffeln später zu Ende geführt werden. Das Spannungsfeld zwischen Walter und seinem DEA-Schwager Hank wird beispielsweise erst nach 60 Folgen aufgelöst. Die horizontale Dramaturgie ist also ein komplexes Konstrukt aus Handlungsbögen diverser Länge, die miteinander in Beziehung stehen (siehe Abbildung 3).

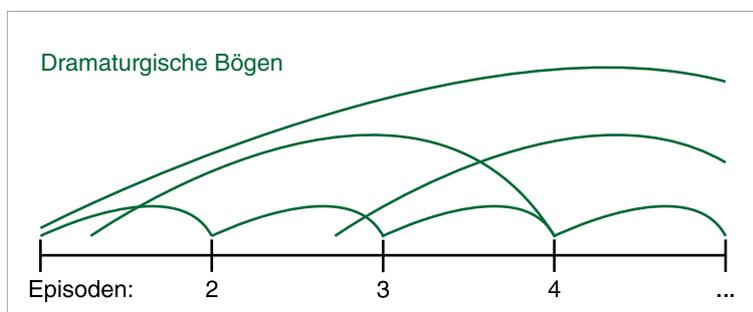


Abbildung 3

Die Methode, die verschiedenen Stränge zueinander in Beziehung zu setzen und miteinander zu verflechten, bezeichnet man als Zopfdraturgie. Denn hierbei kommt es darauf an, diese Verflechtung so zu gestalten, dass die einzelnen Szenen in sich spannend sind und die Spannung weiter vorantreiben, ohne abzulenken und zu irritieren.¹²

„Die Serie [*Breaking Bad*] ist linear-kausal, also mittels der Dramaturgie der geschlossenen Form erzählt, dabei existieren aber Aufbrüche in die offene Form und in postmoderne Strukturen.“¹³ Das heißt vereinfacht gesagt, dass die Handlungen der Figuren in Kausalketten zusammenhängen; eine Handlung ist durch die vorhergehende ausgelöst und führt ihrerseits die nächste an. Diese lineare Kette wird weitestgehend in chronologischer Ordnung erzählt, kann aber auch vereinzelt durch Vor- oder Rückblenden unterbrochen werden (geschlossene Form). Teilweise wird diese Einheit aufgebrochen und mehrere Einzelhandlungen laufen parallel; Handlungsfolge und -zusammenhang sind schwerer erkennbar und erfordert eine Interpretationsleistung des Rezipienten. Die Handlung wird metaphorisch aufgeladen, der Raum symbolisch aktiviert (offene Form)¹⁴.

Breaking Bad wird zum größten Teil aus der Perspektive Walter Whites erzählt. Der Zuschauer weiß meist nicht wesentlich mehr als er. Im Verlauf der Serie wird diese Regel jedoch gelockert. Es kommen mehr Hauptcharaktere dazu, deren Erzählperspektive eingenommen wird. Am Ende der vierten Staffel wird der Zuschauer sogar bewusst in die Irre geführt, da ihm eine entscheidende Handlung Walters lange vorenthalten wird: Er war es, der den Sohn von Jesses Freundin vergiftet hat.

11 Lang, Dreher (2013), S. 78; vgl. zur horizontalen und vertikalen Dramaturgie auch Stutterheim, Kaiser (2009), S.254f

12 Stutterheim, Kaiser (2009), S.255

13 Lang, Dreher (2013), S. 36

14 Vgl. Stutterheim, Kaiser (2009), S.30, 52 & 174ff

4.2 Vieraktstruktur der Einzelfolge

Die einzelne Folge besteht aus vier Akten (*acts*) und einem Teaser¹⁵. Diese Form ist typisch für amerikanische TV-Dramen und erschließt viel Raum für Werbeunterbrechungen. Das hat natürlich Auswirkungen auf die Weise, wie die Drehbücher geschrieben werden. Am Ende jedes Aktes sollte ein gewisses Spannungslevel vorhanden sein, um den Zuschauer nicht zu verlieren. Außerdem muss sich die Narration auch mit diesem „aufgezwungenen“ Rhythmus flüssig und kohärent anfühlen. Sie sollte jedoch auch ohne die Werbepausen funktionieren, schließlich folgt nach der Ausstrahlung die Veröffentlichung auf Blu-Ray, DVD und Streamingportalen. Diese aufgezwungenen Generalpausen von Bild und Ton erinnern gewissermaßen an die Eigenheit des Analogfilms, der an den Übergängen der einzelnen Filmrollen vergleichbare Zäsuren enthält.

Breaking Bad wurde also auf das von der Werbung vorgeschriebene Metrum komponiert. Man könnte nun bemängeln, „daß Fernsehsendungen in den USA überhaupt nur gemacht werden, um die Zeit zwischen den Werbespots zu füllen“¹⁶ - ein Zitat aus Arnstens eingangs schon erwähnter Publikation aus 1993. Diese Verallgemeinerung ist in Zeiten von Serien wie *Breaking Bad*, *Mad Men* oder *The Wire* aber unangebracht. Trotzdem ist klar, dass *Breaking Bad* anders konzipiert worden wäre, wenn die Serie z.B. auf dem Bezahlsender HBO gelaufen wäre. Das Korsett aus Werbeunterbrechungen wäre entfallen und eine größere künstlerische Freiheit wäre damit einhergegangen.

5 Formale Struktur

5.1 Rahmenstruktur

Die Geschichte um Walter White wird in 62 Folgen episodisch strukturiert erzählt. Die Episoden sind wiederum in Staffeln gegliedert, welche in der Anzahl der Folgen variieren (siehe Tabelle 1). Die erste Staffel sollte ursprünglich neun Folgen umfassen, wurde aber aufgrund eines Autorenstreiks auf sieben gekürzt. Die fünfte Staffel ist mit 16 Episoden die längste; sie wurde in zwei Hälften mit jeweils acht Folgen aufgeteilt produziert und ausgestrahlt. Für die beiden Teile kursieren auch die Bezeichnungen *5A/5B* bzw. *Season Five/Final Season*.

Staffel	Folgen
1	7
2	13
3	13
4	13
5	16

Tabelle 1

Alle Folgen aufsummiert haben eine Laufzeit von über 49 Stunden (49:14:07), woraus sich eine durchschnittliche Dauer von 47 Minuten und 49 Sekunden pro Folge ergibt¹⁷. Das Gros aller Folgen bewegt sich in der Nähe der 47-Minuten-Marke; die 13 Episoden der dritten Staffel z.B. haben allesamt Laufzeiten zwischen 47:12 und 47:14 Minuten. Cutterin Kelley Dixon berichtete, dass die vom Sender AMC gewünschte Richtlinie genau 47 Minuten, sieben Sekunden und vier Frames betrug¹⁸. Aufgefüllt mit Werbespots ergibt sich das klassische „One-Hour Drama“. Es gibt jedoch eine Handvoll signifikant längerer Folgen: 1x1, 4x13, 5x15 und 5x16¹⁹.

In der vorliegenden Arbeit werden die Begriffe Episode und Folge synonym verwendet. Einzelfolgen werden mit einem Code versehen, der sich aus der Nummer der Staffel und der Position der Folge innerhalb der Staffel ergibt. „3x5“ steht also für die fünfte Episode der dritten Staffel.

15 Mit Ausnahme von den etwas längeren Folgen 5x15 und 5x16, die aus Teaser und fünf Akten bestehen. Vgl. *Breaking Bad Insider Podcast* 516 [00:56:12]

16 Arnsten (2005), S.110

17 Für diese Messungen wurden die Episoden so wie sie auf der Blu-Ray veröffentlicht sind genommen, d. h. inklusive Abspann.

18 Vgl. Dixon. In *Breaking Bad Insider Podcast* 202 [00:16:00]

19 Siehe Abbildung 16 auf S. 128

5.2 Binnenstruktur

Jede Episode *Breaking Bad* baut auf dieselbe formale Grundstruktur auf. Diese soll im Folgenden aufgeschlüsselt werden:

5.2.1 Recap

Bei der ausgestrahlten Version kommt der Episode vorangehend ein kurzer Zusammenschnitt der letzten Folge bzw. der Handlungsstränge, die für das Verständnis der aktuellen Folge nötig sind. Dieser Zusammenschnitt stammt vermutlich vom Sender, nicht von den eigentlichen Filmschaffenden hinter *Breaking Bad* und entfällt auf späteren Veröffentlichungen ersatzlos.

5.2.2 Teaser

[The teaser] exists to grab viewers faster than the enemy, which is the remote. The notion is to open the hour with an action, image, situation or character that provokes enough anticipation to keep viewers through the title sequence and into the first act.²⁰

Am Anfang steht der Teaser (oder *cold open*), der den Zuschauer unvermittelt ins Handlungsgeschehen versetzt. Erst danach folgt die Titelsequenz. Viele moderne Serien haben dieses Schema, im Gegensatz zu älteren Serien wie *Twin Peaks*, bei denen meist ein Vorspann am Anfang steht. In *Breaking Bad* stellt diese Sequenz von 30 Sekunden bis sechs Minuten Länge teilweise einen eigenen, in sich geschlossenen kleinen Film dar (z.B. in 5x7 *Say My Name*). Oft handelt es sich aber auch um Schnipsel der Narration, die der Zuschauer zeitlich und inhaltlich zuerst nicht einordnen kann (z. B. in 2x1 *Seven Thirty-Seven*). Erst im Laufe der Episode (oder Staffel) erschließt sich der Zusammenhang.

Inbesondere in den Teasern ist durch die oft anachronische Narration die Dramaturgie der offenen Form erkennbar²¹. Die besonders weiten oder engen Kameraeinstellungen sorgen für weitere Verwirrung. Die Teaser stoßen den Zuschauern vor den Kopf, erzeugen Desorientierung und generieren dadurch Interesse:

By using these openings, the series created by Vince Gilligan manages to generate a permanent sensation of unpredictability that immediately catches the attention of the audience. *Breaking Bad* obtains a sense of disorientation based on the application of two main strategies: the use of extreme close-ups and the implement of a non-linear narrative that often draws in media res beginnings alternating flashbacks and flash-forwards. The utilization of close-ups, beyond being an aesthetic decision, becomes a narrative device used in most cases to produce disorientation through space fragmentation. As a consequence, viewers are alert to the narrative with the objective of filling the gaps. Furthermore, the fragmented images provided by the close-up shots are often used to generate time dilation and, therefore, as a strategy for suspense.²²

20 *Der Teaser existiert, um den Zuschauer schneller als der Gegner, welcher die Fernbedienung ist, zu schnappen. Die Idee ist, die Stunde mit einer Handlung, einem Bild, einer Situation oder einem Charakter zu eröffnen, der genug Vorfreude erzeugt, um Zuschauer während der Titelsequenz und in den ersten Akt hinein zu behalten.* - Douglas, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2007. Zit. nach: Sánchez-Baró (2013), S. 79

21 Anachronie (griechisch: *anachronismós* = Verwechslung der Zeiten): Aufhebung der linear-kausalen Erzählform, d. h. es entsteht eine Dissonanz zwischen der Ordnung der Geschichte und der der Erzählung. Vgl. Stutterheim, Kaiser (2009), S. 273

22 *Durch den Einsatz dieser Einstige gelingt es der Serie von Vince Gilligan, ein durchgängiges Gefühl der Unberechenbarkeit zu erzeugen, das sofort die Aufmerksamkeit des Publikums einfängt. Breaking Bad erhält ein Gefühl der Desorientierung, das auf der Anwendung von zwei Hauptstrategien gründet: Der Verwendung von Close-Up-Aufnahmen und die Umsetzung einer nicht linearen Erzählweise, die oft Anfänge in medias res (mitten in die Dinge) zeichnet, wobei sie zwischen Rückblenden und Vorausblicken wechselt. Der Einsatz von Close-Ups wird über eine ästhetische Entscheidung hinaus zum erzählerischen Mittel, das in den meisten Fällen verwendet wird, um Desorientierung durch räumliche Fragmentierung zu erzeugen. Des Weiteren werden die fragmentierten Bilder der Detailaufnahmen oft ver-*

Durch diese bereits in der Pilotfolge etablierte Taktik bieten die Teaser Spielraum für stilistisch freieres, experimentelleres und aus der linear-kausalen Handlungskette herausgelöstes Erzählen. So kann es durchaus vorkommen, dass ein Teaser aus Makroaufnahmen einer Fliege, einem Werbespot oder Musikvideo besteht. Die zum Teil regelrecht bizarren Teaser sind zu einem Stilmerkmal der Serie geworden.

Die analeptischen und proleptischen Funktionen der Teaser, d. h. Rück- und Vorblende, erfüllen aber oft auch wichtige narrative Aufgaben, indem sie die Erinnerung der Zuschauer aktivieren, einer zurückliegenden Handlung eine neue Bedeutung zuweisen oder die Fallhöhe zur Jetzt-Zeit stärken.

5.2.3 Titelsequenz

Die 18-sekündige Titelsequenz (*title sequence*) trennt den Teaser von der eigentlichen Haupt-handlung. In vielen Fällen ist die Spannungskurve des Teasers permanent steigend und erreicht ihren Höhepunkt kurz vor dem Moment, in dem die Titelsequenz einsetzt. Somit ist der Zuschauer bestenfalls bereits emotional stark involviert; die Einbettung innerhalb der Folge steigert somit die Wirkung der „Corporate Identity“ der Serie, die aus Bild und Ton der Titelsequenz besteht²³. Das Titellied (*theme*) wird ab S. 56 ausführlich besprochen.

Die Titelsequenz von *Breaking Bad* besteht aus einem mysteriösen, dunklen, rauchigen Bildern, über die chemische Formeln und Teile des Periodensystems eingeblendet werden. Das Logo der Serie integriert die stilisierten Elementsymbole Br (Brom) und Ba (Barium) in den Titel, um die inhaltliche Nähe zur Chemie zu veranschaulichen.

Serie	Titelsequenz (mm:ss)
Twin Peaks (USA 1990-1991)	02:37
Game of Thrones (USA seit 2011)	01:40
Six Feet Under (USA 2001-2005)	01:39
House (USA 2004-2012)	01:38
The Wire (USA 2002-2008)	01:32
Deadwood (USA 2004-2006)	01:32
House of Cards (USA seit 2013)	01:32
Boardwalk Empire (USA seit 2010)	01:31
The Sopranos (USA 1999-2007)	01:29
Weeds (USA 2005-2012)	00:52
The X-Files (USA, Kanada 1993-2002)	00:42
Mad Men (USA seit 2007)	00:37
Sherlock (UK seit 2010)	00:31
Tatort (Deutschland seit 1970)	00:31
➔ <i>Breaking Bad</i> (USA, 2008-2013)	00:18
Lost (USA 2004-2010)	00:12

Tabelle 2

Analog zum generell relativ sparsamen Einsatz von Musik ist auch die Titelsequenz in *Breaking Bad* verhältnismäßig kurz (siehe Tabelle 2). Dies bietet sich für eine derart in die Episode eingebundene Sequenz logischerweise auch an, um den Zuschauer nicht wieder aus der filmischen Immersion herauszuwerfen²⁴.

Ein weiteres Charakteristikum, das die Sequenz mit vielen anderen Aspekten der Serie gemein hat, ist eine intendierte Ambivalenz und Vagheit. Mittels der ein- und ausfadenden Bausteine des Periodensystems wird etabliert, dass chemische Elemente eine Rolle spielen werden. Durch die dunklen, grünlichen

Bilder, den undefinierten Raum und das Bildelement Rauch wird außerdem eine latente Düsternis impliziert. Doch damit ist das komplette visuelle Informationsgehalt der Titelsequenz ausgeschöpft. Sämtliche andere Elemente, wie z.B. die vergilbt wirkende Schriftart des Serien-

wendet um eine Dehnung der Zeit zu erzeugen und folglich als eine Suspense-Strategie. - Sánchez-Baró (2013), S. 85

23 Vgl. Lang, Dreher (2013), S. 141

24 Immersion (lateinisch *immersio* = eintauchen, einbetten): Eintauchen in eine künstliche Welt



titels, sind nicht eindeutig zu interpretieren. Informationen über Ort, Zeit, Setting oder mitwirkende Schauspieler bleiben dem Rezipienten gänzlich verwehrt.

Im Gegensatz zu vielen traditionellen Vorspännern wird neben dem Namen der Serie nur der des Showrunners Vince Gilligan eingeblendet. Die Namen der wichtigsten weiteren Beteiligten erscheinen während des ersten Aktes als Einblendungen im Bild (*opening credits*)²⁵. Auch hier werden einzelne Buchstaben durch chemische Elementsymbole ersetzt, um eine kontinuierliche visuelle Handschrift zu entwickeln.

5.2.4 Hauptfilm

Für den Hauptteil einer Episode, also den kompletten Zeitstrahl minus Teaser, Titelsequenz und Abspann, wird in dieser Arbeit zur besseren Abgrenzung der Begriff Hauptfilm verwendet. Wie bereits erläutert wurde, baut dieser auf einer Vieraktstruktur auf. Die innere Form der Akte wird nach außen gekehrt und evident durch die Werbepausen markiert. Bei der Rezeption der Heimkino-Veröffentlichungen fallen die Aktwechsel (*act breaks*) jedoch viel schwächer auf. Dadurch wirkt die Episode in dieser Form des Konsums „filmischer“ und weckt eher Assoziationen an Kinofilme, deren Struktur bei nicht analytischer Visionierung meist auch nicht hervortritt.

Trotz der repetitiven dramaturgischen Struktur unterscheidet sich die vertikale Dramaturgie von Folge zu Folge erheblich. Die Handlung schreitet permanent fort, die Beziehungen und Konflikte entwickeln sich. Jede Folge beginnt und endet an unterschiedlichen Punkten. Die Narration schränkt sich nicht durch selbstaufgelegte Regeln ein, sondern schlägt immer wieder neue, überraschende Wege ein; *Breaking Bad* ist für unvorhersehbare Handlung und unerwartete Wendungen berüchtigt. Da sich die Hauptfilme so signifikant unterscheiden, lassen sich an dieser Stelle keine weiteren generalisierenden Aussagen treffen.

5.2.5 Abspann

Am Ende des Hauptfilms schneidet das Bild zu schwarz, während der Ton meist noch einige Sekunden überhängt. Dann wird der Schriftzug „Executive Producer: Vince Gilligan“ eingeblendet; spätestens jetzt verstummt der Ton des Hauptfilms. Direkt im Anschluss beginnt die der eigentliche Abspann (*closing credits*) und synchron dazu die Abspannmusik, in den meisten Fällen eine von Dave Porter geschriebene Variation der Titelmelodie. Der visuell klassisch gestaltete Abspann besteht aus weißen Text-Tafeln auf schwarzem Hintergrund. Er läuft genau 30 Sekunden. Zuletzt laufen die Logos der beteiligten Produktionsfirmen: *High Bridge*, *Gran Via Productions* und *Sony Pictures Television*.

Lediglich die Pilotfolge weicht um ein paar Sekunden von diesen Timecodes ab, sonst sind sie stets identisch. Die Gründe dafür liegen in der Natur einer Fernsehserie, deren Folgen als Bausteine in ein TV-Programm integriert werden. Sowohl aus Gründen der Automatisierbarkeit als auch des Corporate Designs des AMC-Networks ist diese fließbandartige Genauigkeit sinnvoll. Beispielsweise könnte das Serienbild immer ab Beginn der 30-sekündigen Credits auf ein Viertel ihrer Größe skaliert werden. In dem dadurch freigewordenen Raum könnte ein standardisiertes Senderlogo oder eine Vorschau auf das kommende Programm präsentiert werden. Ein künstlerisch unschöner aber häufig praktizierter Eingriff, der die Zuschauer davon abhalten soll, wegzuschalten. Auch bei *Breaking Bad* wurde diese Praktik ab der zweiten Staffel angewendet. Dadurch änderten sich die Anforderungen an die Musikgestaltung des Abspanns,

25 Eine Ausnahme stellt die Folge 5x14 *Ozymandias* dar, in der die Namen erst im zweiten Akt eingeblendet werden. Diese Entscheidung wurde von Regisseur Rian Johnson getroffen, um der dramatischen Handlung des ersten Akts - Hank Schrader wird erschossen - nichts von ihrer Durchschlagskraft zu nehmen. Vgl. *Breaking Bad Insider Podcast* 514 [00:42:42]

da die ausgestrahlte Tonspur nun direkt nach dem Vince Gilligan-Credit endete²⁶. Außerdem wurde auch eine visuelle Änderung vorgenommen: Der Text der Abspanne der ersten Staffel ist in einer Serifenschrift verfasst, während alle späteren Staffeln eine serifenlose Schriftart verwenden. Dies ist vermutlich der besseren Lesbarkeit des zusammengestauchten Bildes geschuldet.

Die Titelsequenz und der Abspann bilden das sämtlichen Folgen immanente, extradiegetische Gerüst der Serie. Die beiden repetitiven Sequenzen rahmen den Hauptteil der Episode ein und festigen die Struktur des Gesamtwerks *Breaking Bad*²⁷. Auch wenn eine Fernsehserie im Vergleich zu einem Film ein Vielfaches der Laufzeit hat, handelt es sich nicht um einen endlosen narrativen Fluss, sondern um distinkte Bestandteile eines großen Ganzen. Gerade in Zeiten von Streaming und Binge-Watching ist die klare formelle Strukturierung von Bedeutung.

6 Visueller Stil

Visuell wirkt *Breaking Bad* oft eher wie ein Kinofilm als eine TV-Produktion. Dazu trägt maßgeblich die Entscheidung bei, auf 35mm-Film zu drehen. Des Weiteren wurden oft fürs Fernsehen ungewöhnliche Kameraeinstellungen wie extreme Totalen oder die eigenwillige „Ding-Perspektive“²⁸, bei der die Kamera die Position eines Objektes einnimmt und teilweise durch massive, undurchsichtige Objekte hindurchsieht, gewählt.

Die Farb- und Lichtgestaltung ist eng mit der Narration verwoben. Je mehr sich die Handlung im Verlauf der Staffeln zuspitzt, desto düsterer werden die Bilder. Selbst die Farben der Kleidung der Figuren zeichnen ihre Charakterentwicklung nach. Generell erweckt die Bildsprache der Serie oft Assoziationen zu klassischen Westernfilmen wie *C'era una volta il West*, was auch durchaus intendiert war - tatsächlich war dieser Film eine Referenz, wie Kameramann Michael Slovis mehrfach bestätigt hat.²⁹ Doch dies gilt keineswegs nur für die visuelle Dimension. Auch bei der Analyse der Tonspur wird noch mehrfach auf diesen Film zurückzukommen sein.

Die visuelle Gestaltung von *Breaking Bad* bietet genug Material für eine eigene Analysearbeit. Bezeichnend ist Slovis' Aussage, dass es ihm nicht darum geht, wie die Realität auszusehen, sondern Gefühle auszulösen³⁰. Dieses Prinzip lässt sich exakt so auch in der Tongestaltung auffinden und beeinflusst natürlich die Prozesse, die erst nach den Dreharbeiten beginnen.

7 Entstehungsprozess einer Episode

Breaking Bad wurde serientypisch in Staffeln aufgeteilt produziert. Durch die schnelle Produktionsweise des Fernsehens entstand eine Episode (exklusive Konzeption und Drehbuch) innerhalb von sechs bis acht Wochen³¹. Sobald die intensive Postproduktionsphase begann, wurden die Folgen im Wochenrhythmus bearbeitet. Im Folgenden wird der komplette Entstehungsprozess einer Episode mit einer Fokussierung auf tonrelevante Arbeitsschritte dargelegt.

7.1 Konzeptionierung

Vince Gilligan und sein festes Team von sechs Drehbuchautoren trafen sich regelmäßig in ihrem sogenannten Writer's Room in Burbank, knapp 20 Kilometer von Los Angeles entfernt (siehe Abbildung 5). Dort haben sie jeweils mehrere Monate vor Drehbeginn einer Staffel ge-

26 Vgl. Friends of Dan Music Podcast 54 [01:00:37] und Breaking Bad Insider Podcast 506 [01:33:13]

27 Siehe dazu auch Abbildung 16 auf S. 128

28 Ebd., S.90

29 Vgl. Sánchez-Baró (2013), S. 143

30 Vgl. Slovis. In Schiller (2012)

31 Vgl. Mercer. In 5x12 *Rabid Dog* [Audiokommentar 00:20:14]

WALT
 Guess I should've had breakfast
 this morning.

DOCTOR
 There's a specialist I'd like you
 to see. His name is Dr. Belknap.
 I should have his... card here
 somewhere. Yes.

The doctor finds a business card, hands it to Walt. Walt
 stands in his socks, staring at the card for a long beat.

WALT
 Oncologist...

DOCTOR
 (forced breezy)
 It's probably absolutely nothing.

INT. DR. BELKNAP'S OFFICE/EXAM AREA - DAY

Days later. A MONTAGE OF CLOSE-UPS: a blood pressure cuff
 gets pumped with a WHOOSH-WHOOSH-WHOOSH; a stethoscope slides
 here and there over bare skin; glands get palpated; blood is
 drawn; eyes, ears, nose and throat are checked; more blood is
 drawn; colorful MRIs pop up on a monitor; still more BLOOD is
 drawn. END MONTAGE.

CUT TO -- Walt in his street clothes, sitting in a red
 leather chair. He's staring almost directly into camera.

SILENCE. Up from it rises a faint sort of buzzy, shimmering
 TINNITUS sound. It's the RINGING in Walt's ears. It gets
 louder as we slowly CREEP IN on Walt's face. He's staring at
 us blankly. He's staring at:

Walt's POV -- DOCTOR BELKNAP. Dr. Belknap is a balding man
 in his late fifties. On a good day, he's maybe avuncular.
 He's sitting behind his desk, looking right at us, talking in
 slight SLOW-MOTION. We don't hear a single word he's saying.
 We only hear the buzzy RINGING.

CLOSER POV -- we tilt down from Belknap's face, his moving
 lips, to his doctor's coat. On the pristine white of his
 lapel, there's a spot of yellow MUSTARD. We fixate on it.

Suddenly:

DR. BELKNAP
 -- Mr. White? Are you listening?

meinsam die Handlung entwickelt und in einzelne Folgen, Akte und Szenen geordnet (*breaking the story*). Dabei wurde vom Groben ins Feine gearbeitet: Zuerst wurde die Rahmenhandlung einer Staffel festgelegt, dann die einzelnen Handlungsstränge in Folgen und Episoden verteilt, und schließlich jede Episode von Moment zu Moment durchgegangen. An jeder Episode wurden so etwa zwei Wochen gearbeitet³². Gilligan hatte stets das letzte Wort, er betont aber immer wieder, dass die Konzeptionierung eine Gruppenarbeit darstellt, bei der alle Autoren Ideen in den Raum werfen und gemeinsam entwickeln.

Im Writer's Room wurde also der Umriss der Handlung entworfen. Dialoge wurden in dieser Phase noch nicht besprochen³³. Am Ende dieses Arbeitsschritts war die sogenannte Outline einer Folge fertig und wurde an einen der Autoren weitergereicht, um das Drehbuch dafür zu schreiben.



Abbildung 5



Abbildung 6

7.2 Drehbuch

Die meisten Drehbücher (*scripts*) für *Breaking Bad* haben eine Länge von knapp unter 50 Seiten, korrelierend mit der durchschnittlichen Episodenlaufzeit von etwa 47 Minuten (vgl. S. 33). Nachdem der Drehbuchautor seinen ersten Entwurf fertig geschrieben hatte, wurde dieser von allen anderen Autoren des Teams inklusive Gilligan gelesen und erneut diskutiert. Daraufhin nahm der Autor gegebenenfalls die gewünschten Änderungen vor. Da der Showrunner auch hier die Entscheidungsmacht inne hatte, ist es letztlich seine Autorenstimme, seine Vision, die sich durch alle Drehbücher zieht.

Ab diesem Arbeitsschritt wird es in Hinblick auf die Tongestaltung interessant. Die Drehbücher sind sehr detailliert und lebendig geschrieben; sie zeugen von einem tiefen Verständnis des audiovisuellen Mediums Fernsehen. Das drückt sich dadurch aus, dass alle drei Schichten der filmischen Informationsvermittlung sowie deren Interaktion bereits latent oder manifest zum Ausdruck kommen. Barbara Flückinger definiert diese Schichten wie folgt:

der narrative Kontext, der gewisse psychische Dispositionen, Urteile oder Antizipationen nahe legt; der Bildausschnitt, der die Perspektive der Kamera repräsentiert; die Aufbereitung des akustischen Umfelds.³⁴

Es ist erstaunlich, wie klar Gilligans Vision schon lange vor Drehbeginn des Pilotfilms war. Im Drehbuch zur ersten Folge finden sich bereits viele der narrativen, visuellen und auditiven Stilmerkmale, die die Serie später ausmachen sollten (siehe Abbildung 4). Im auditiven Bereich:

- bewusster Einsatz von Stille

³² Vgl. Gilligan, Vince. In *Breaking Bad Insider Podcast* 201 [00:10:56]

³³ Vgl. Martin (2013), S. 270

³⁴ Flückinger (2002), S. 373

- verschiedene Taktiken der Subjektivierung und Wahrnehmungsverschiebung: Ausblenden bestimmter Klangobjekte, Nachahmen körperlicher Höreindrücke wie Tinnitusgeräusche
- Offscreen-Geräusche mit signifikanter narrativer Funktion und symbolischer Aufladung (Sirenen)
- Einsatz von präexistenter, extradiegetischer Musik als Gerüst von „Cooking“-Montagen
- Tonspur überlappt am Ende des Hauptfilms, nachdem Bild schon zu schwarz schneidet

Die Drehbücher späterer Episoden führen den im Piloten etablierten Stil fort³⁵. Die Tonspur wird häufig thematisiert, manchmal wird ein Musikstil vorgeschlagen. Besonders augenfällig ist der zum Teil comichaft-lautmalerische Sprachstil. Zusätzlich zu diesen Lautmalereien folgt häufig eine Paraphrasierung zur Verdeutlichung. Der Effekt ist, dass man beim Lesen des Texts schon eine gute Vorstellung davon bekommt, wie das filmische Endprodukt wirken könnte. Wir sehen die Bilder vor unserem inneren Auge und hören die Klänge in unserem „inneren Ohr“, zucken fast zusammen, obwohl die Schüsse oder Explosionen lediglich auf dem Papier stehen. Folglich bildet ein solches Drehbuch eine gute Arbeitsbasis für alle weiteren Beteiligten der Produktion. Außerdem wird klar: Es geht den Autoren nicht nur um das Was, sondern auch um das Wie - wie klingt etwas und welchen Effekt hat das auf uns als Zuschauer?

Suddenly -- BLAM!-BLAM!-BLAM! BULLET HOLES puncture the door, zinging just above Walt's head. Still Walt stands fast, flinching and ducking lower. BLAM!-BLAM!-BLAM!-BLAM!³⁶

SCREEEEEEEEH! Tires squeal nearby. The Bulletheads turn just a moment too late and -- RRRRRRROOOOOOOOAAAR! HOLY SHIT! A vehicle SCREAMS out of nowhere, PLOUGHING into the drug dealers! A gut-turning CRUNCH of metal on flesh.³⁷

RATTLE-RATTLE, RATTLE... locked and secure. Whew. [...] KA-BOOOM! -- something HITS the door from outside, creaking the RV and scaring the PISS out of Walt, Jesse and us. [...] BOOOOM! One more hit might do it.³⁸

WHOOOOOOOMPH! Gasoline CATCHES FIRE, boiling away at the fuel tank above [...] KA-BOOOOOOM!! The old truck goes up like the Fourth of July.³⁹

We hear a button CLICK! -- the sound of a butane TORCH LIGHTER being triggered [...] PFFFFFFFFFFFFFFFFF! -- a thin BLUE FLAME jets into frame.⁴⁰

WEH-WEH-WEEEEEEEEAAAAHHH!! -- baby Holly stops Skyler mid-sentence with a startling, screeching CRY. And what a cry! One of those „my-child-is-possessed-by-a-demon“ shrieks of anger and injustice and hunger. Skyler's head swivels toward the sound.⁴¹

DING-DONG, the doorbell rings. [...] DING-DONG, again. Followed by a hard KNOCK-KNOCK!⁴²

CA-WEESH!..CA-WEESH!..CA-WEESH!..CA-WEESH!... CLOSE on the STROBING LIGHT of a COPY MACHINE as it zips back and forth across the copy machine glass.⁴³

35 Diese Beobachtung beruht auf den Drehbüchern, die ihren Weg ins Internet gefunden haben. Das sind neben der Pilotfolge die meisten Folgen der dritten Staffel sowie die letzten zwei Seiten der allerletzten Folge.

36 Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 53

37 Drehbuch zu 3x12. Catlin, Gould (2010), S. 54f

38 Drehbuch zu 3x6. Shibani (2010), S. 42

39 Drehbuch zu 3x1. Gilligan (2009), S. 48

40 Drehbuch zu 3x3. Mastras (2009), S. 1

41 Ebd., S. 15

42 Ebd., S. 19

43 Ebd., S. 45



Video 2

7.3 Vorproduktion

Breaking Bad wurde verhältnismäßig wenig in einer Studioumgebung (*sound stage*), sondern bevorzugt an realen Drehorten in und um Albuquerque aufgenommen⁴⁴. Beim Location Scouting hatte die Tonabteilung kein Vetorecht; für eine visuell ansprechende Kulisse wurde auch eine tonunfreundliche Klangumgebung wie eine Autowaschanlage oder ein Schrottplatz in Kauf genommen⁴⁵. Trotz aller Probleme konnten letzten Endes brauchbare Tonaufnahmen gemacht werden, wie Tonmeister Darryl Frank berichtet:

We do have our uphill battles. We'll run into some real crappy locations, most with no electricity. Right now, we are shooting in a pest control garage. It's basically a mechanics garage, but it sits on one of the busiest streets in Albuquerque. Not to mention, it's across the street from an airport and a military base. It's funny. We'll be in the middle of shooting and they'll launch F-whatever off the pad and the walls will start shaking. We tried moving to night shooting, but apparently, the base likes to do drills then too. So we'll hear a bunch of Blackhawk helicopters taking off for training. At the time, the track sounds pretty bad, but in the end, it works out.⁴⁶

Auch bei der Auswahl der Materialien für Kostüme war der Klang, den diese abgeben, ein wichtiger Faktor für Frank. Ein schwieriger Fall waren z.B. die Labor-Schutzanzüge, die Walter und Jesse in der dritten und vierten Staffel oft tragen. Es musste ein Material gefunden werden, welches nicht zu heiß für die Schauspieler wurde, visuell ansprechende Reflexionen erzeugte und bei Bewegungen nicht zu stark raschelte. Franks Aufgabe war dabei oft, die Zuständigen für solche Probleme, die sonst übersehen worden wären, zu sensibilisieren⁴⁷.

Spätestens im Rahmen der Vorproduktion wurde außerdem festgelegt, wer bei der entsprechenden Episode Regie führen werde. Bei einer Fernsehsendung wechselt dies, wie Produzentin Michelle MacLaren erklärt:

Because of the way episodic television is produced, we have to have a different director for each episode. Sometimes it's a guest director, sometimes it's me, sometimes it's Vince Gilligan, sometimes it's one of our other writers, sometimes it's our cinematographer Michael Slovis and sometimes Bryan Cranston.⁴⁸

7.4 Dreharbeiten

Während die Autoren und Produzenten in Kalifornien weiter arbeiteten, fanden die Dreharbeiten in Albuquerque, New Mexico statt, wo sich auch der Plot der Serie abspielt. Pro Episode gab es im Normalfall acht Drehtage. Dies ist für eine 47-minütige Sendung recht wenig und führte dazu, dass Arbeitstempo und Präzision hoch sein mussten. Im Gegensatz zu einem Filmdreh gab es fast nie Nachdrehs oder zusätzliche Tage. Was nicht gedreht wurde, fiel weg. Somit mussten sowohl das Tonpersonal als auch die verwendete Technik schnell und flexibel sein.

44 Vgl. Frank, Darryl. In Couch (o.D.)

45 Vgl. ebd.

46 *Wir haben unsere Kämpfe. Wir stoßen auf manche echt beschissenen Drehorte, die meisten ohne Strom. Im Moment drehen wir in einer Schädlingsbekämpfungsgarage. Sie ist im Grunde eine normale Garage, aber sie befindet sich in einer der belebtesten Straßen Albuquerques. Ganz davon zu schweigen, dass sie gegenüber von einem Flughafen und einem Militärstützpunkt liegt. Es ist lustig. Wir sind mitten in einem Dreh und sie schießen Sachen von ihrer Abschussrampe und unsere Wände wackeln. Wir haben versucht, zu Nachtdrehs überzugehen, aber offensichtlich macht der Stützpunkt auch dann gerne Übungen. Also hört man ein paar Blackhawk-Helikopter abheben. Das klingt dann zuerst ziemlich schlecht, aber letzten Endes funktioniert es.* - Frank, Darryl. In Darson (2012)

47 Vgl. ebd.

48 *Aufgrund der Produktionsweise von Fernsehserien brauchen wir für jede Folge einen anderen Regisseur. Manchmal ist es ein Gastregisseur, manchmal bin ich es, manchmal Vince Gilligan, manchmal einer unserer anderen Autoren, manchmal unser Kameramann Michael Slovis und manchmal Bryan Cranston.* - MacLaren. In No Half Measures: Creating the Final Season of Breaking Bad (2013) [00:19:50]

Für die Aufzeichnung des Settons war ab der dritten Staffel Darryl Frank verantwortlicher Tonmeister (*production sound mixer*). Er leitete die Tonaufnahmen der Dialoge und Geräusche, stellte die benötigte Technik zusammen und führte das Tonskript. Sein Angler (*boom operator*), Jeff Knudsen, war für die saubere Aufzeichnung der Sprache zuständig. Steven Willer war der zweite Angler und Assistent (*utility sound technician*).



Abbildung 7

Gilligans Vision sah Tonaufnahmen vor, die eher auf Realismus als auf Perfektionismus ausgerichtet waren:

Our creator, Vince, really likes to keep the sound of the show as realistic as possible. You'll see a dramatic scene in a film and it's cut perfectly, but that's not how people talk. On *Breaking Bad*, they like it when actors overlap their dialogue, step on a line or if a chair squeaks. It's reality or as close to reality as we can for a drama.⁴⁹

Zu dieser ästhetischen Entscheidung kam noch hinzu, dass Gilligan generell eher weniger Musik und Soundeffekte einsetzen wollte und kein Freund von ADR-Aufnahmen war⁵⁰. Was am Set aufgenommen wurde, wurde wenn irgend möglich auch verwendet. Selbst bei extremen Totalen, bei denen man die Schauspieler nur noch als kleine Streifen auf dem Bildschirm erkennt, wurde tendenziell der aufgenommene O-Ton verwendet. Dadurch klingt die Tonspur auch tatsächlich so, als sei sie vor Ort aufgenommen worden. Viele andere Serien oder Filme hätten stattdessen eine im Tonstudio aufgenommene Dialogspur unter solche Einstellungen gelegt, die eine technisch bessere Qualität aufgewiesen hätte. Doch in der von *Breaking Bad* praktizierten Arbeitsweise sieht Frank den Vorteil, dass sie den Zuschauer eher in die filmische Fiktion zieht als ihre Künstlichkeit zu betonen⁵¹.

Zusätzlich zu den zwei Tonangeln wurden die Schauspieler mit kabellosen Funkmikrofonen, sogenannten Lavaliermikrofonen ausgestattet (*to wire the actors*) um möglichst trockene und saubere Dialogaufnahmen zu bekommen. Wenn möglich bevorzugte Frank aber die Angel, da sie von Natur aus mehr Diffusschall, Reflexionen und Beugungen einfängt⁵². Wann immer die Schauspieler aufgrund des Drehbuchs on-screen in ein Mikrofon sprachen, war dieses tatsächlich angeschlossen und das Signal wurde verwendet.

Tabelle 3 stellt eine Übersicht des von Frank und seinem Team verwendeten Equipments dar.

49 Unser Creator Vince will den Ton der Serie wirklich so realistisch wie möglich lassen. Du siehst eine dramatische Szene in einem Film und sie ist perfekt geschnitten, aber so sprechen Menschen nicht. In *Breaking Bad* mögen sie es, wenn der Dialog der Schauspieler sich überschneidet, sie über eine Zeile stolpern oder ein Stuhl quietscht. Es ist die Realität oder so nahe an der Realität wie wir für ein Drama können. - Frank, Darryl. In Daron (2012)

50 ADR (*automated dialogue replacement*): „die computergestützte Nachsynchronisation von Dialogpassagen im Studio“. Flückinger (2002), S. 503

51 Vgl. Couch (o.D.)

52 Vgl. Daron (2012)

Mikrofone	Sennheiser MKH50 (Superniere)
	Sanken CS-3 (Richtrohr)
	Sanken COS-11 (Lavalier)
Aufnahmegeräte	Sound Devices 788T (12-Spur-Rekorder)
	Sound Devices 744T (4-Spur-Rekorder)
Mischer	Sound Devices CL-9 (8-Kanal-Tonmischer)
	Sound Devices 442 (4-Kanal-Tonmischer)
	Sound Devices 664 (6-Kanal-Tonmischer inkl. Rekorder)
Drahtlosanlagen	Lectrosonics SMa (Sender)
	Lectrosonics UCR411a (Empfänger)
	Lectrosonics SNA600 (Faltdipolantenne)
	Lectrosonics ALP500 (Antenne)
Sonstiges	Sound Devices CL-1 (Tastatur-Interface)
	Sound Devices CL-WiFi (iPhone-App zur Fernsteuerung)
	Lectrosonics LectroRM (iPhone-App zur Fernsteuerung)

Tabelle 3

7.5 Postproduktion

7.5.1 Editing

Pro Folge war jeweils ein Cutter (*picture editor*) in Zusammenarbeit mit Gilligan dafür zuständig, „aus einer Masse von visuellen und akustischen Elementen ein organisches Ganzes“⁵³ zu schaffen. Dies war stets entweder Kelley Dixon oder Skip MacDonald, selten auch Lynne Willingham. Dieses gleichbleibende Personal ist sicher einer der Faktoren, der die Serie visuell so kohärent erscheinen lässt.

Das Editing in *Breaking Bad* ist innovativ und teils experimentell, jedoch nie unmotiviert, sondern stets um die Handlung und den Seelenzustand der Charaktere zu unterstützen. Außergewöhnlich sind z.B. Subjektivierungstaktiken wie schnelle, stakkatoartige Schnitte, die Material verschiedener Takes verwenden, um Hektik und Panik zu versinnbildlichen. Interessant ist auch, was alles *nicht* weggeschnitten wird. Die stillen, ruhigen, handlungs- und dialogarmen Strecken der Serie sind durch ein langsames Erzähltempo markiert, kontrastieren die Wirkung der schnelleren, actiongeladeneren und intensivieren deren Wirkung so noch. Im Pilotfilm ist die Handlung streckenweise rasant, treibend, schnell und die Charakterentwicklung enorm, und doch gibt es lange Szenen, in denen Walter einfach nur an seinem Pool sitzt und brennende Streichhölzer ins Wasser wirft. Ein Blogger bringt dieses Gespür für Rhythmus auf den Punkt:

Als ich die Pilotfolge 2009 zum ersten Mal sah, hatte ich zwei Gedanken. Der erste war: „Man[n], erzählen die schnell.“ Und der zweite: „Man[n], lassen die sich viel Zeit!“⁵⁴

Interessanterweise korrelieren diese langsameren Momente meist mit einer eher stillen, reduzierten Tonspur und so versteht man instinktiv, was gemeint ist, wenn von den „stilleren Momenten“ die Rede ist. Diese machen für Gilligan die Essenz seiner Serie aus:

People talk about the big moments on *Breaking Bad*. But it could be argued that [...] these very quiet moments of character, where we illuminate and understand who these characters really are and what they really believe, are the heart and soul of the show.⁵⁵

53 Arnsten (2005), S. 106

54 CLOSEREADING [Pseudonym] (2013)

55 Die Leute reden über die großen Momente in *Breaking Bad*. Man könnte aber argumentieren, dass diese leisen

Ein Markenzeichen der Serie sind die zu lizenzierter Musik geschnittenen zeitkomprimierenden Montagen, in erster Linie die „Meth-Cooking“-Montagen. Diese Tradition wurde in der Pilotfolge begonnen und war bereits im Drehbuch recht anschaulich beschrieben:

INT. WINNEBAGO - AFTERNOON - MONTAGE

Edited to the BEAT of some very hip, driving SONG, we see various ANGLES and JUMP-CUTS of Walt cooking meth, assisted by [Jesse]. Hours are compressed into seconds here.

For those of us who grew up watching “The A-Team,” this is that scene they’d always do where the A-Team builds a tank or a jet plane out of spare parts. Same feeling, same energy -- except here, our guys are making highly illegal drugs.⁵⁶

Ein weiteres wiederkehrendes Element der Zeitkomprimierung sind Zeitraffer-Aufnahmen (*time lapse*). Mithilfe dieser wird oft das Vergehen eines oder mehrerer Tage erzählt. Das Gegenteil, gedehnte Zeitlupenaufnahmen, kommt nur selten und in kurzen, intensiven Momenten vor (vgl. S. 115).

Im Gegensatz zu vielen anderen Film- und Fernsehproduktionen wurden bei *Breaking Bad* keine Temp-Tracks verwendet. Dieser Begriff bezeichnet Musikstücke, die für den Editingprozess temporär unter das Bild gelegt, später jedoch durch andere Stücke ersetzt werden. In Amerika durchaus üblich birgt diese Praxis doch einige Nachteile⁵⁷. Oft ist diese Praxis jedoch von der Produktionsfirma oder dem Network gewünscht, damit man sich frühzeitig einen Eindruck verschaffen kann. AMC zeigte sich in dieser Hinsicht entgegenkommend, eventuell auch weil der Sender im Seriengeschäft erst Fuß fassen musste und den Kreativen daher noch mehr Freiheiten ließ. Durch das Fehlen von Temp-Tracks hatten Komponist und Music Supervisor bildlich gesprochen ein weißes Blatt vor sich und konnten ihren Ideen freien Lauf lassen.

Im Editing wird die Grundlage geschaffen, auf die Musik und Sounddesign aufbauen. Viele Tonentscheidungen werden schon in dieser Phase getroffen; ein belegtes Beispiel dafür ist das Ausblenden sämtlicher Tonelemente außer der Musik im Teaser zu 5x6 *Buyout*⁵⁸ (vgl. S. 68). Andererseits gibt der Ton auch oft den Schnitt vor, wie in den bereits erwähnten Montagesequenzen. Editing und Tongestaltung stehen also in reziprokem Zusammenhang.

7.5.2 Spotting Session

Sobald der Schnitt final war (*picture lock*), gab es ein Treffen, bei dem sämtliche tonrelevanten Angelegenheiten besprochen wurden, die sogenannte *Spotting Session*. Während der Produktionsphase fand diese wöchentlich statt; in diesem Rhythmus wurden die Folgen bearbeitet. Bei den Sessions anwesend waren:

- Vince Gilligan (Showrunner)
- der jeweilige Drehbuchautor
- Dave Porter (Komponist)
- Thomas Golubić (Music Supervisor)
- Jason Newman oder Tom Villano (Music Editor)
- Nick Forshager (Supervising Sound Editor)

Momente, in denen wir beleuchten und verstehen, wer diese Charaktere wirklich sind und was sie glauben, das Herz und die Seele der Sendung sind. - Gilligan. In *No Half Measures: Creating the Final Season of Breaking Bad* (2013) [00:34:55]

⁵⁶ Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 45

⁵⁷ Vgl. dazu Beller (2005), S. 146f

⁵⁸ Vgl. Porter, Dave. In *The Ones Who Knock Podcast – Inside the Music of Breaking Bad* [00:14:44]



Video 3

- Kathryn Madsen (ADR Supervisor)
- Kelley Dixon oder Skip MacDonald (Cutter der jeweiligen Episode)
- Michelle MacLaren oder Melissa Bernstein (Produzentin)
- Diane Mercer oder Andrew Ortner (Post Production Supervisor)⁵⁹

Bei dieser von Showrunner Gilligan geleiteten Diskussion wurde die Folge gemeinsam visioniert und Szene für Szene besprochen, welche Anforderungen die Tonspur erfüllen musste und was dafür noch zu tun war. Natürlich hatte man ab einem gewissen Zeitpunkt einen „Bauplan“ und hatte ein gutes Gespür entwickelt, wie die Serie zu klingen hatte. Dennoch wurde für jede Folge ein solches Treffen abgehalten und alles genauestens abgesprochen. Wieder war es eine kollaborative Situation, in der alle Anwesenden ihre Ideen in den Raum warfen. Die Gesprächsthemen umfassten:

- Soundeffekte, die nachträglich angelegt werden müssen
- Foley-Geräusche, die erzeugt werden müssen
- Dialogstellen, die nachträglich ersetzt werden müssen
- Musikeinsätze

Besonders das Thema Musik wurde sehr ausführlich besprochen: Wo sollte Musik sein, und - genau so wichtig - wo nicht? Welche Szenen würden tatsächlich von Musik profitieren, welche stünden am besten für sich selbst? Wo sollte die Musik anfangen und wo enden? Welche Aufgabe sollte die Musik erfüllen, welche Emotion übermitteln, welche Aussage treffen? Würde die Szene mit lizenzierter oder komponierter Musik besser funktionieren?

Doch auch jenseits der Musik wurden keineswegs nur technische Problemstellungen abgehandelt, sondern auch das mehrschichtig mit Bedeutung aufgeladene Sounddesign in Grundzügen entworfen. Im Bonusmaterial der fünften Staffel findet sich ein Mitschnitt einer Spotting Session, in der Gilligan sich als erfinderischer Sounddesigner mit seinem Gespür für versteckte semantische Gehalte erweist:

You could bring in a jet plane, you know, one of those really high long ones that just - it's more like distant thunder or something [...] „We could find a spot to put that in here when things start going south for Hank.“⁶⁰

7.5.3 Suche nach präexistierender Musik

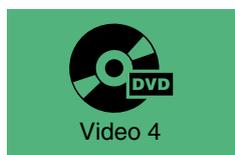
Der Begriff „Music Supervisor“ ist etwas schwammig, selbst die Definition der *Guild of Music Supervisors* trifft Golubićs Rolle in der Produktion von *Breaking Bad* nicht gut. Daher sei hier zunächst dieses Berufsfeld mit einer treffenderen Beschreibung enger eingegrenzt:

The music supervisor can best be defined as the person who has knowledge of and some connections with the recording industry. The music supervisor studies the script with the producer and the director to get their feelings about the type of music they want - whether to use classical or pop tunes, and whether those tunes should be rendered as instrumentals or vocals to best evoke the time period of the production. [...] After a decision is made, the music supervisor contacts the publisher and the recording companies of the selected tunes to establish a price for a sync license [...]⁶¹

59 Vgl. Golubić (o.D.) SMV Current Project: *Breaking Bad* [Anmerkung: In Golubićs Liste fehlt der Drehbuchautor, er wird jedoch in diversen anderen Interviews genannt, z. B. Tiedemann (2013)]

60 *Ihr könntet ein Düsenflugzeug rein bringen, wisst ihr, eins von diesen richtig hohen langen die einfach... mehr wie ein entferntes Donnerrollen oder so klingen. Wir könnten dafür eine Stelle hier finden, wenn es für Hank den Bach runter geht.* - Gilligan. In *Life of a Showrunner*. [00:06:41]

61 *Der Music Supervisor kann am besten als die Person definiert werden, die Kenntnisse über und Kontakte zur*



Dabei war es in *Breaking Bad* nicht primär die zeitliche Einordnung, die als Richtlinie der Musikauswahl diente, sondern ein weit komplexeres Schema. Es ging darum, die einzelne Szene zu verstehen, zu wissen wo die Handlung herkam und hinstrebte, was der Subtext des Moments war, welche kleine Nuancen des Schauspiels zu unterstreichen. Die Essenz davon: „always support the story“⁶². Im Gegensatz zu vielen andern Filmen und Serien, die früh einen Musikstil definieren und immer wieder darauf zurückgreifen, schränkte sich Golubić nicht selbst ein und verwendete im Laufe der Serie von klassischer Musik bis zu Dubstep alles, was in Kombination mit dem Bild eine interessante und bereichernde Synergie generierte:

there's a certain point where a song just causes a spark, something comes when a song hits that scene that it feels like it was meant to [be] there forever. So, it's a weird mixture of being a matchmaker and a chemist and recognizing when there is a chemical reaction happening. That requires both being excited about the music yourself and having a sense that there is something unique going on with it and then knowing that when you're looking at the scene, that it's a good place to have that kind of energy there and it creates something new and it speaks the scene in a way that's surprising.⁶³

Golubićs Aufgabe war also, ansprechende, die Essenz einer Szene einfangende Musiktitel zu finden, die auch lizenzierbar und bezahlbar sein mussten. Bekam er von Gilligan grünes Licht, musste er die Sendelizenzen erwerben (*to clear a song*). Hierzu gehörte auch Feilschen und Verhandeln, da das Musikbudget für *Breaking Bad* von Anfang an sehr beschränkt war⁶⁴. Manchmal musste auch global abgewägt werden: Hatte man ein besonders teures Musikstück lizenziert, musste in einer anderen Folge gespart werden.

Der Arbeitsschritt Music Supervision begann schon mit der Fertigstellung der Outline einer Folge. Golubić machte sich Gedanken, welche Titel passen könnten und stellte Playlists zusammen, welche er wiederum den Autoren zukommen ließ. Im besten Falle verliebte sich ein Autor in einen der Musiktitel und arbeitete ihn integrativ in sein Drehbuch ein. Wenn dieser Keim so früh gesät wurde, konnte das Musikstück beim Dreh gespielt werden und im Editing als Grundlage dienen. Auf diese Weise entstehen sehr homogene, filmisch elegante Sequenzen, so geschehen z.B. bei der „Cooking“-Montage in *4 Days out*^{65 66}.

Wenn z.B. ein Schauspieler vor laufender Kamera ein Lied singen sollte, war es sogar zwingend notwendig, die Rechte schon vor dem Dreh zu klären. Ob es sich dabei um eine alte Folk-Rock-Nummer wie „A Horse with No Name“ von America oder ein vermeintlich harmloses „Happy Birthday“ drehte, war gleichgültig - beide genannten Beispiele befinden sich nicht im öffentlichen Besitz und kosten somit viel Geld⁶⁷.

Meistens fand der Großteil der Musiksuche jedoch etwas später statt. Mithilfe des fertiggestellten Drehbuchs überarbeitete und erweiterte Golubić seine Playlists und dachte darüber nach

Musikindustrie besitzt. Der Music Supervisor liest das Drehbuch mit dem Produzenten und dem Regisseur, um zu verstehen, welche Musikart sie sich wünschen - ob Klassik oder Pop verwendet werden soll und ob diese Stücke als Instrumentals oder mit Gesang wiedergegeben werden sollen, um die Zeitperiode der Produktion am besten zu evozieren. Nachdem eine Entscheidung gefallen ist, kontaktiert der Music Supervisor den Musikverleger und die Plattenfirma der ausgewählten Stücke, um einen Preis für die Sendelizenz festzulegen. - Carlin (1991), S. 12

62 Unterstütze immer die Geschichte - Golubić. In Ray (2012)

63 *Es gibt einen bestimmten Punkt, an dem ein Song einfach einen Funken auslöst, wenn ein Song auf die Szene trifft und es sich so anfühlt, als ob er immer dafür bestimmt war. Es ist also eine verrückte Mischung dazwischen, ein Verkuppler und ein Chemiker zu sein und zu merken, wenn sich eine chemische Reaktion abspielt. Das erfordert sowohl, selbst musikbegeistert zu sein, als auch ein Gespür dafür zu haben, dass da etwas einzigartiges geschieht und dann zu wissen, dass eine Szene eine gute Stelle ist um diese Art von Energie zu haben und etwas neues wird kreierte und spricht die Szene auf überraschende Weise an.* - Golubić. In Antonuccio (2013)

64 Vgl. Golubić. In Rollo & Grady [Pseudonym] (2011)

65 *2x9 4 Days Out* [00:15:26]

66 Vgl. Golubić (o.D.) Season Two.

67 Vgl. Golubić. In *Breaking Bad Insider Podcast* 211 [00:08:50]

an welchen Stellen lizenzierte Musik eingesetzt werden könne. Er bekam eine erste Schnittversion und arbeitete eng mit den Cuttern zusammen. Nachdem die finale Schnittversion vorlag und die Spotting Session abgehalten wurde, stand fest, wo genau lizenzierte Musik auf die Tonspur sollte. Nun hatte Golubić eine Woche Zeit, um Vorschläge zu machen (und diese im besten Fall bereits rechtlich abzuklären). Die Zuständigkeiten waren nach der Spotting Session klar abgesteckt, und mit den Stellen, für die originäre Musik vorgesehen war, hatte er nun gar nichts mehr zu tun - es sei denn es war ein kritischer Fall, für den sowohl Golubić als auch Porter etwas erarbeiteten und die Entscheidung erst später fiel.

The title of music supervisor gives the impression that this individual oversees all the music, but this is not true. The music supervisor has nothing to do with the supervision of a composer.⁶⁸

Thomas Golubić steht also hinter allen Musikstücken, die innerhalb der Diegese oder als extradiegetische Musikspur in *Breaking Bad* zu hören sind und nicht von Dave Porter komponiert wurden. Allerdings gab es auch konkrete Musikvorschläge von Gilligan oder einem seiner Autoren, wie z.B. der Musiktitel, der in Walter Whites letzten Momenten läuft: „Baby Blue“ von Badfinger⁶⁹. Ausgewählte und lizenzierte Titel wurden an den Cutter der Folge weitergeleitet, falls der Schnitt noch nicht beendet war. In dem Fall wurde die Musik an Music Editor Tom Villano (Staffel 1 und 2) bzw. Jason Newman (ab Staffel 3) weitergeleitet, der die präexistente Musik nachträglich so gut wie möglich an den Schnitt anpasste.

7.5.4 Komposition originärer Musik

Komponist Dave Porter hat im Sarah Lawrence College in Westchester County, New York Komposition studiert und als Assistent für den bekannten Komponisten Philip Glass gearbeitet. Seinen Einstieg in das Seriengeschäft hatte als Music Editor in *Six Feet Under* (USA 2001-2005). Zu *Breaking Bad* kam er über Golubić und Villano, beides Freunde von ihm, die am Pilotfilm arbeiteten und Porter unabhängig voneinander für die Serie gewinnen wollten. Mit Erfolg - Der unfertige Pilotfilm begeisterte ihn und er komponierte die originäre Musik (*score*) aller 62 Folgen:

I'm responsible for composing and producing the music that is created specifically for the show. This includes the show's theme music, the music over the end credits, and many dramatic moments in between. If it isn't on our list of licensed songs, then I created it.⁷⁰

Im Gegensatz zu Golubić verfolgte er dazu den Ansatz, das Drehbuch nicht zu lesen und die Handlung möglichst nicht im Vorhinein zu kennen. Am Abend vor der Spotting Session erhielt er die fast fertige Folge und sah sie sich mehrfach an. Dabei beobachtete er seine emotionalen Reaktionen, die die Grundlage seiner Arbeit bilden würden. Bei der Spotting Session sprach er mit Gilligan dann nicht über bestimmte Instrumente oder Techniken, sondern um die Emotionen einer Szene und hatte dann freie Hand, wie er diese musikalisch intensivieren wollte. Dafür hatte er dann vier Tage Zeit, um Musik zu schreiben und aufzunehmen. Seine Ergebnisse sendete er Gilligan über das Internet und nutzte den fünften Tag, um Gilligans Anmerkungen umzusetzen.

Aufgrund Porters Arbeitsweise ist seine Musik exakt auf das Bild maßgeschneidert. Auch die komponierte Musik dient natürlich dem Ziel, die Narration zu unterstützen. Dabei erfüllt sie stets eine Funktion und ist nie nur schmückendes Beiwerk. Es handelt sich auch eher nicht um

68 Der Titel *Music Supervisor* erweckt den Eindruck, dass dieses Individuum all die Musik überwacht, aber das ist nicht wahr. Der *Music Supervisor* hat nichts mit der Aufsicht über einen Komponisten zu tun. - Carlin (1991), S. 13

69 5x16 *Felina* [00:52:43]

70 Ich bin dafür zuständig, Musik, die speziell für die Serie geschaffen wird, zu komponieren und produzieren. Das beinhaltet die Titelmusik, die Spannungsmusik und viele dramatische Momente dazwischen. Falls es nicht auf der Liste unserer lizenzierten Songs steht, habe ich es geschaffen. - Porter. In Dayton (2011)



die Art Musik, die man sich aus dem filmischen Kontext gelöst anhören würde; dafür ist sie zu sehr verwachsen mit dem laufenden Bild und der Narration. Dennoch hat Porter zwei Alben mit seinen Kompositionen für *Breaking Bad* veröffentlicht⁷¹.

Die Musik sollte die Immersion der Zuschauer fördern; uns mitfühlen lassen, was den Charakteren widerfährt. Gleichzeitig sollte sie aber keine moralische Wertung enthalten und dem Zuschauer nicht vorschreiben, wie genau er sich zu fühlen hatte. Hätte die Musik eine Wertung enthalten, so wäre diese dem Zuschauer abgenommen worden: Ist es in Ordnung, Meth zu produzieren, wenn es zum Wohl der Familie ist? Ist es schlimm, Drogen zu nehmen? Ist es tolerierbar, dass Walter Jane sterben lässt, da diese einen schlechten Einfluss auf Jesse nimmt? Diese Neutralität zu bewahren und dennoch emotional und treibend zu sein ist ein beachtlicher Spagat, der zu der nebligen und schwer greifbaren Qualität von Porters Musik beiträgt. Eine tief gehende Betrachtung folgt im Analyseteil.



Foto: Julio Moreno

Abbildung 8

Porters erster Schritt war, die entsprechenden Stellen nur von einem Metronom begleitet abzuspielen. Dies wiederholte er solange mit unterschiedlichen Tempi und Taktarten, bis sich ein Grundgerüst ergab, das die gewünschte Emotion transportieren konnte, sich aber auch in die gegebene Struktur einfügte. Das heißt, wichtige Schnitte oder Story-Beats sollten möglichst auf einen Schlag des Taktes fallen, so dass die Musik darauf reagieren konnte.

Porter verwendete unter anderem:

- Software-Synthesizer (z. B. Kontakt)
- Hardware-Synthesizer (z. B. ARP 2600, Roland Jupiter 8, Oberheim Matrix 12, Voyetra 8)

⁷¹ *Breaking Bad: Original Score From The Television Series* (2012) und *Breaking Bad: Original Score From The Television Series: Volume 2* (2013). Die in der vorliegenden Arbeit verwendeten Namen für Musiktitel berufen sich auf diese Veröffentlichungen.

- eine bunte Mischung akustischer Instrumenten aus aller Welt (z. B. Koto, eine große japanische Zither; Claves, zwei Holzstöcke die aneinander geschlagen werden; Quena, ein südamerikanisches Holzblasinstrument)
- „found sounds“ (eigene Tonaufnahmen sowie Schnipsel vom Setton)

Allerdings wurden so gut wie alle Elemente mit physikalischen (z. B. Lexicon PCM-42, Korg GR-1 Gated Reverb, TC Electronic Fireworx, Kurzweil KSP-8) oder digitalen (z. B. Sound Toys Plugins) Effektgeräten verzerrt, verschmolzen und bearbeitet. Falls die Klänge nicht schon am Computer entstanden sind, nahm Porter sie in ProTools auf, wo er digital weiterarbeitete⁷². Nachdem die Musik für eine Folge fertig komponiert war, mischte er sie in der nächsten Woche ab, während er parallel bereits an der nächsten Folge arbeitete. Zwei Wochen nach der Spotting Session exportierte er seine Musik als Stems, die dann in die Endmischung gingen⁷³. Eine weitere Bearbeitung durch den Music Editor war insofern unnötig, als dass Porters Musik ja bereits auf das Bild komponiert wurde und auch die Einsätze genau eingegrenzt wurden.

7.5.5 Sounddesign und Mischung

Nach der Spotting Session war es die Aufgabe von Supervising Sound Editor Nick Forshager, der ebenfalls von der ersten Folge an im Team war, das Sounddesign zu leiten und die Mischung zu überwachen. Leider ist der Arbeitsschritt Sounddesign nicht so gut dokumentiert wie z.B. die Auswahl und Komposition der Filmmusik. Man kann jedoch davon ausgehen, dass die signifikanten Tonentscheidungen bereits bei der Spotting Session oder noch früher getroffen wurden und nur bedingt Forshager und sein Team, sondern vielmehr Gilligan und seine Autoren dahinter stehen.

Mit seinem Team nahm Forshager Foleys auf, durchsuchte Geräushearchive, erschuf SFX und Atmos. Falls nötig gab es ADR-Aufnahmen (*looping*) unter der Leitung von Kathryn Madsen, dies wurde jedoch so gut wie möglich vermieden, da Gilligan diese Praktik eher ablehnt⁷⁴. Falls die O-Ton-Aufnahmen brauchbar waren, wurden sie entrauscht und klanglich verbessert (*cleaned up*). Außerdem war alleine die Auswahl eines der O-Ton-Signale eine erhebliche kreative Entscheidung; dies wird deutlich, wenn man sich an Darryl Franks Arbeitsweise erinnert. Er liefert für die Endmischung immer mehrere parallel aufgenommenen Audiosignale, z.B. ein sehr trockenes Signal von einem Ansteckmikrofon und eines, das viel Raumhall enthält. Im Sinne der angestrebten Authentizität fiel die Entscheidung häufig auf das weniger „saubere“ Signal.

Bei den Mischtonmeistern (*re-recording mixers*) Jeffrey Perkins und Eric Justen lief die gesamte vorangegangene Arbeit zusammen. In den USA ist es nicht nur durchaus üblich, dass mehrere Mischtonmeister parallel arbeiten⁷⁵, sondern geradezu notwendig, da bei *Breaking Bad* nur zwei Tage für die Mischung Zeit war⁷⁶. In der Endmischung wurden die vorhandenen Audiosignale „in Dynamik, Filterung, Räumlichkeit und Raumpositionierung zueinander definiert und fixiert [...] Während der Sounddesigner resp. der Sound Supervisor entscheidet, was eigentlich hörbar sein soll und kann (ein kompositorischer Vorgang), ist es am Mischtonmeister zu entscheiden, wie stark und in welcher Gestalt man das angelegte Material hören wird“⁷⁷.

⁷² Vgl. Stanfield (2012), S. 21; ProTools: internationaler Industriestandard zur digitalen Musik- und Audioproduktion, sogenannte DAW (*digital audio workstation*)

⁷³ Stem: Audiospur, die mehrere diskrete Spuren bündelt

⁷⁴ Vgl. Gilligan. In 5x12 *Rabid Dog* [Audiokommentar 00:25:04]

⁷⁵ Vgl. Lensing (2009), S. 174

⁷⁶ Vgl. Forshager. In 5x12 *Rabid Dog* [Audiokommentar 00:19:19]

⁷⁷ Lensing (2009), S. 174



Mithilfe von Filtern und Effektgeräten wurde die Illusion von Räumlichkeit geschaffen (bzw. verstärkt) und wo nötig, entsprechende Verfremdungen kreiert.

Die Gesamtheit der Audioelemente wurden zu drei Hauptschichten (*stems*) gebündelt:

- Production: O-Ton vom Set und ADR-Aufnahmen
- Music: Komponierte Musik, lizenzierte Musik (sowohl intra- als auch extradiegetisch)
- Sound Effects: Geräusche, die in der Postproduktion hinzugefügt wurden

Diese drei Stems wurden dann im nächsten Schritt zueinander gewichtet und in einen transparenten und natürlich wirkenden 5.1-Mix verarbeitet. Gerade durch diese Gewichtung und Filterung entstanden erst viele der Subjektivierungs-Effekte, die so bezeichnend für das Sounddesign dieser Serie sind. Bei der Mischung geschieht mehr als nur eine Organisation von Tonmaterial, der Ton wird durch die Mischung dramatisiert⁷⁸. Selbst bei einer Serie wie *Breaking Bad*, die um größtmögliche Authentizität bemüht ist, ist die finale Tonspur bei genauer Betrachtung alles andere als realistisch. Sie ahmt vielmehr das subjektive Hören nach, indem sie z.B. Elemente hervorhebt, die wir im realen Leben durch aktive Konzentration aus der Vielzahl aller Klangeindrücke herausfiltern.

Schließlich gab es eine Vorführung, in der Gilligan das Ergebnis der Endmischung visionierte und letzte Änderungswünsche äußerte:

I always like to be at the sound mix. I want to be there and I want to weigh in on how loud any given gunshot is or, you know, how distant and to the right side of the stereo a jetplane flying overhead might sound.⁷⁹

Im bereits erwähnten Bonusmaterial gibt es eine Aufnahme, in der Gilligan bei einer dieser Vorführungen seinen Kommentar zu der Lautstärke der Schritte eines Hundes, der durch das Bild läuft, kundtut - einem Geräusch, das wirklich verhältnismäßig irrelevant ist⁸⁰. Dieses Interesse und diese Klarheit der Vision des Showrunners, die sich bis hinab in die Makroebene der Tonentscheidungen spannen, sind bemerkenswert und sicherlich einer der Hauptfaktoren, warum die Tongestaltung der Serie so kunstvoll und kohärent ist. Dennoch ließ er Forshager viel Freiraum für Experimente und unterschiedliche Ansätze, was ebenfalls ungewöhnlich für TV-Produktionen ist⁸¹.

7.6 Ausstrahlung und weitere Verwertung

Die Erstausrahlung erfolgte in wöchentlichem Abstand auf AMC, wobei zwischen den einzelnen Staffeln jeweils ungefähr ein Jahr Pause war. Nach der Ausstrahlung wurden die Folgen online über Streamingportale wie iTunes und Netflix vertrieben, außerdem sind sämtliche Staffeln auf DVD und Bluray erschienen. Die hier veröffentlichte Version ist weitestgehend mit der ausgestrahlten identisch. Anstelle der Werbepausen gibt es einen Schnitt bzw. eine Schwarzblende und falls Teile der Tonspur einer Folge bei der ausgestrahlten Fassung zensiert wurden, entfiel diese Zensur bei späteren Veröffentlichungen.

78 Vgl. Lensing (2009), S. 176

79 *Ich bin immer gerne bei der Tonmischung. Ich will da sein und mich dazu äußern, wie laut jeder gegebene Pistolenschuss ist oder wie laut und wie weit auf der rechten Seite des Stereos ein vorbeifliegendes Düsenflugzeug klingt.* - Gilligan. In *Life of a Showrunner*. [00:07:57]

80 Vgl. *Life of a Showrunner*. [00:08:13]

81 Vgl. Forshager. In Berkowitz (2012)



IV Analyse: Musik

Um einen Überblick der mannigfaltigen Funktionen der Musik in *Breaking Bad* zu bekommen, wird zuerst eine Begriffsabgrenzung vorgenommen, um die diversen Musikelemente abzugrenzen. Anschließend wird die Häufigkeit und Platzierung der Musikeinsätze untersucht. Auf dieser Grundlage aufbauend werden schließlich die verschiedenen Arten von Musikelementen genau analysiert.

1 Differenzierung

Zunächst ist von Interesse, welche Begrifflichkeiten die Macher der Serie intern verwendeten:

Score is music that's usually made for the episode and made by a composer who is giving you music that helps to tell the story but doesn't come from a specific place. Source music is music that comes either from a car radio or from something that you can see in the scene or you sense would be in a scene. If you go to a store you'll have often music playing [...] And sometimes source as score means that you have a song that is essentially doing the role of score, telling the story or helping to move things along [...Sometimes you have the opposite, which is] score as source.¹

Golubićs Definition erscheint etwas missverständlich. Zum einen aufgrund der phonetischen Ähnlichkeit der Begriffe, zum anderen da sich der Begriff Source-as-Score auf eine diegetische Schallquelle bezieht, die bei der extradiegetischen Verwendung von präexistenter Musik nicht

¹ Score ist Musik, die normalerweise für die Episode gemacht wird, von einem Komponisten der dir Musik gibt, die dabei hilft, die Geschichte zu erzählen, aber nicht von einem speziellen Ort kommt. Source-Musik ist Musik die z. B. aus einem Autoradio kommt, eine Quelle in der Szene hat oder haben könnte. Wenn du in einen Laden gehst wird da oft Musik laufen. Und manchmal bedeutet Source-as-Score, dass man einen Song hat, der im Grunde genommen die Rolle des Scores erfüllt, die Geschichte erzählt oder die Handlung vorantreibt. Manchmal gibt es das Gegenteil, also Score-as-Source. - Golubić. In *Breaking Bad Insider Podcast* 210 [00:15:06]

gegeben ist. Zudem suggeriert der Begriff, dass die präexistenten Musikstücke exakt dieselbe Rolle wie komponierte Stücke spielen würden; wie die Analyse zeigen wird, ist das bei dieser Serie keineswegs der Fall. Die umgangssprachliche Abkürzung auf die zwei Schlagworte „Source“ und „Score“ macht die Verwirrung perfekt. Somit ist mit dieser Terminologie (siehe Tabelle 4) keine scharfe Abgrenzung möglich.

	präexistent	originär
diegetisch	Source	Score-as-Source
extradiegetisch	Source-as-Score	Score

Tabelle 4

Dennoch ist eine grundlegende Einteilung in präexistente (lizenzierte) Musik und originäre (komponierte) Musik sinnvoll, da die beiden Musikarten in *Breaking Bad* meist grundlegend unterschiedliche Funktionen erfüllen. Da die Rahmenbedingungen für intra- und extradiegetische Musik allerdings komplett unterschiedlich sind, ist diese Differenzierung primär vorzunehmen. Die Analyse der extradiegetischen Musikspur wird sekundär in komponierte und lizenzierte Musik aufgeteilt, die intradiegetischen Musikelemente werden unabhängig von ihrer Herkunft betrachtet. Score-as-Source ist aus analytischer Sicht ohnehin vernachlässigbar, da diese Musik in *Breaking Bad* recht selten eingesetzt wurde und stets mit der Intention komponiert wurde, nicht als solche identifiziert zu werden. Vielmehr handelt es sich um eine geldsparende Produktionsentscheidung, die im Endprodukt nicht mehr nachweisbar ist. Ein Beispiel für Score-as-Source ist die Hintergrundmusik im Baumarkt in *2x10 Over*².

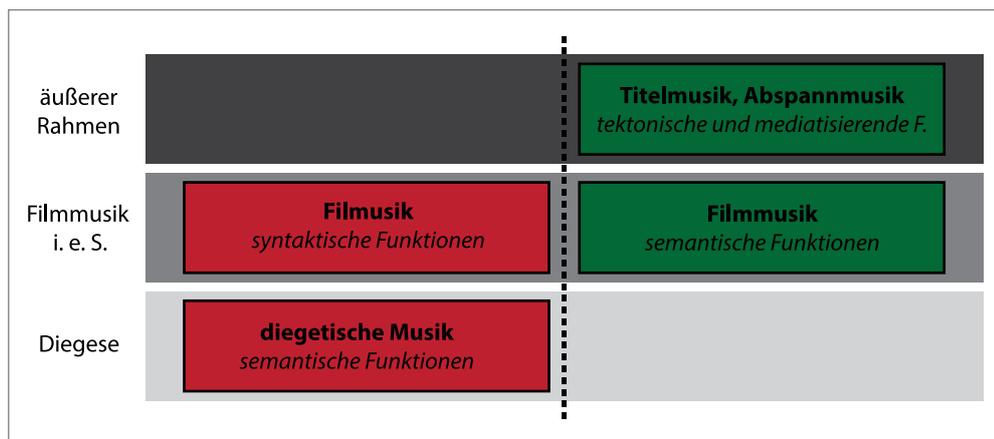


Abbildung 9

Zunächst wird als Arbeitsgrundlage ein vorläufiges, vereinfachtes Modell aufgestellt (siehe Abbildung 9). Die Funktionen der Musik in *Breaking Bad* sind signifikant komplexer als hier dargestellt, wie die Analyse beweisen wird. Schon anhand dieses Modells wird jedoch klar, dass eine nach Ebenen differenzierte Betrachtung nötig ist. Gehen wir zunächst von folgender Einteilung aus:

- Die Rahmenelemente (Titel- und Abspannmusik) erfüllen tektonische und mediatisierende Funktionen. Mit wenigen Ausnahmen handelt es sich hierbei um Porters Musik.
- Die Funktionen der Filmmusik im engeren Sinne³, also der extradiegetischen Musik, divergieren bezüglich ihrer Herkunft: Porters komponierte Musik bildet Emotionen ab und kreiert Atmosphäre während die von Golubić lizenzierte Musik syntaktische Funktionen erfüllt, indem sie die Struktur der zahlreichen Montagen untermauert und Zeitsprünge

² Vgl. ebd. [00:16:10]

³ Begriff nach Bullerjahn (2001)

legitimiert.

- Die Musik innerhalb der Diegese ist naturgemäß präexistent (oder ahmt dies nach), sie erfüllt insofern semantische Funktionen, als dass sie Ort, Milieu und Zeit definiert sowie die soziale, kulturelle, gesellschaftliche Stellung der Charaktere aufzeigt.

2 Quantität und Verteilung

Von den etwa 47 Minuten einer durchschnittlichen Folge *Breaking Bad* sind knapp sieben Minuten mit extradiegetischer Musik unterlegt; 10,51 % der Laufzeit mit eigens komponierter Musik und 3,66 % mit lizenzierten, vorbestehenden Musikstücken (siehe Abbildung 10). Das Verhältnis ist also fast 3:1. Insgesamt sind weniger als 15 % der Laufzeit von Musik begleitet. Dies ist gemessen an anderen Filmen und TV-Serien sehr wenig, die meisten einstündigen Serien kommen laut Nick Forshager auf durchschnittlich rund 40 Minuten⁴. Bezieht man die diegetische Musik mit in die Betrachtung ein, wird der Musikanteil etwas höher, bleibt jedoch immer noch relativ klein.

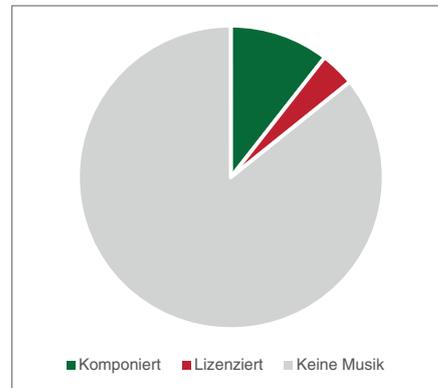


Abbildung 10

Als Gegenbeispiel sei auch der Film *Requiem for a Dream* (USA 2000, Darren Aronofsky) angeführt, dessen Tonspur zu 67,82 % Musik beinhaltet. Aronofskys Film ist insofern ein interessanter Referenzgegenstand, als dass er einige thematische und stilistische Überschneidungen mit *Breaking Bad* hat: Der mit Drogen in Verbindung stehende Niedergang der Hauptfiguren und die Aktivierung sämtlicher filmästhetischer Mittel, um die Erfahrung für den Zuschauer möglichst intensiv zu machen.

Gilligan erzählt häufig die Anekdote, wie er selbst und Cutterin Kelley Dixon an zweieinhalb Tagen Gilligans private Musiksammlung durchsucht und 24 Temp-Tracks unter eine frühe Version des Pilotfilms gelegt haben, um ihn bei AMC zu pitchen. Eine AMC-Angestellte namens Christina Wayne fragte ihn, ob er nicht an seine Serie glaube, da er sie mit dieser ununterbrochenen Musik aufgeblasen hatte.⁵ Dieses Erlebnis änderte Gilligans Philosophie und später äußerte er sich oft für einen sparsamen, gezielten Einsatz von Musik. Er stellte Golubić und Porter ein, die diese Auffassung beide teilten, und gemeinsam entwickelten sie den Stil, der die Tongestaltung ausmachen sollte. Von den 24 Musiktiteln endete letztlich nur einer in der finalen Version („Apocalypshit“ von Molotov); dennoch ist die Folge 1x1 unter allen Episoden diejenige mit dem höchsten Anteil an lizenzierter Musik (siehe Abbildung 11) und der höchsten Anzahl diskreter Musikeinsätze (siehe Abbildung 16 auf S. 128). Durch den sparsamen, gezielten Einsatz erhoffte Dave Porter sich eine erhöhte Wirksamkeit der eingesetzten Musik.⁶

Im Lauf der Staffeln variierte der extradiegetische Musikanteil nur marginal (siehe Abbildung 12). Es scheint, als hätte der Stil anfangs noch etwas stärker geschwankt, bis man dann ab Staffel 3 seinen Stil endgültig gefunden hatte. Man könnte die Vermutung aufstellen, dass der etwas geringere Anteil der zweiten Staffel mit dem anfänglich ausbleibenden Erfolg der Serie und den dadurch noch begrenzteren finanziellen Mitteln in Verbindung steht. Diese Theorie ist aber fraglich, da es vor allem die weniger teure komponierte Musik ist, die den Rückgang ausmacht. Wenn man sich den Entstehungsprozess einer Folge *Breaking Bad* in Erinnerung

⁴ Forshager. In Berkowitz (2012)

⁵ Vgl. Gilligan. In *Breaking Bad Insider Podcast* 306 [00:13:55]

⁶ Vgl. z. B. Porter. In Salm (2013)

ruft, liegt die Vermutung nahe, dass der kleinere Musikanteil nicht unbedingt als bewusste Entscheidung, sondern vielmehr organisch durch die von Editing und Narration gegebene Grundlage entstanden ist. Auch die Tatsache, dass das begrenzte Budget für Musiklizenzierungen in der fünften Staffel ein wenig angehoben wurde, schlägt sich nicht in einem signifikanten prozentualen Anstieg nieder⁷. Es scheint also tatsächlich eher eine kreative als durch finanzielle Gegebenheiten gesteuerte Entscheidung hinter dem sparsamen Musikeinsatz zu stehen; trotz allem war jedoch auch Geld zumindest ein kleiner Faktor⁸.

Untersucht man die Musikplatzierung innerhalb der Folgen, lässt sich keine Regelmäßigkeit, die auf eine repetitive vertikale Dramaturgie hinweisen würde, feststellen (siehe Abbildung 16 auf S. 128). Es scheint, als wäre tendenziell mehr Musik an Anfang und Ende der Folgen als im großen Mittelteil; dieser Eindruck ist jedoch etwas trügerisch, da er primär aufgrund der tektonischen Elemente (Titel- und Abspannmusik) entsteht; in geringem Maße trifft er jedoch auch auf die Filmmusik angewandt zu. Weiterhin wird sichtbar, dass es fast keine langen Musikeinsätze gibt und der Musikanteil pro Folge teilweise stark schwankt (vgl. dazu auch Abbildung 11). Diese Beobachtungen deuten schon an, dass in der Serie die horizontale Dramaturgie mehr Gewicht als die vertikale bekommt. Anders gesagt, es wurde nicht versucht, jede Folge einheitlich zu gestalten und somit dem Rezipienten ein wiederkehrendes Angebot zu machen, auf das er sich einstellen kann, sondern Folge für Folge wurde die Struktur nach den Erfordernissen der Handlung neu abgewogen.

3 Exkurs: Filmmusik und Identifikation

Ein zentrales Thema bei der Befassung mit *Breaking Bad* ist die Frage der Identifikation. Walter White begeht verwerfliche, unmoralische Taten und doch ist er unser Protagonist. Bewusst wird eine Deutungsvielfalt geschaffen; es bleibt dem Rezipienten offen, wie weit er mit Walter geht und ab wann er nicht mehr mit ihm sympathisiert. Für viele Zuschauer war Janes Tod ein Wendepunkt der Zuschauersympathie, ohne dass sie sie jedoch komplett verloren hätten. Trotz all des Unheils bleibt tendenziell eine Restsympathie bis zum Ende bestehen und man gönnt Walter seinen Teilerfolg. Carlo Nardi spricht im Zusammenhang damit von „liquid identification“: Ein Charakter wird zuerst positiv eingeführt und wir erwarten automatisch, dass Charaktere, die wir schon mögen, moralisch korrekt handeln. Doch dann müssen wir hilflos seine unangenehmen Charakterzüge, Handlungen und deren Konsequenzen mit ansehen. Es entsteht ein kognitives Ungleichgewicht aufgrund einer Aufspaltung zwischen dem Wunsch nach Identifikation und dem eigenen moralischen Kodex. Folglich müssen wir unseren Identifikationsprozess kontinuierlich neu verhandeln⁹. In einem seriellen TV-Drama ist die Zuschauerloyalität (und damit auch zumindest eine bedingte Charakteridentifikation) jedoch essenziell, somit bekommt gerade die Filmmusik als alternative Möglichkeit der Identifikationserzeugung eine wichtige Funktion.

Anahid Kassabian stellt die Theorie auf, dass präexistente und komponierte Musik zwei unterschiedliche Arten der Identifikation evozieren. Bei komponierter Musik sei dies integrative Identifikation („assimilating identification“), die den Zuschauer in ungewohnte Positionen zieht und indes nicht oder kaum wahrgenommen wird. Bei präexistenter Musik sei es angliedernde Identifikation („affiliating identification“), die auf vorbestehenden emotionale Verbindungen mit den Musikstücken beruhe¹⁰. Nardi wendet ein, dass insbesondere bei TV-Serien diese strenge dichotomische Einteilung nicht gelte, u. a. weil Musiktitel dem Publikum vor der

7 Vgl. Golubić (2013)

8 Vgl. Gilligan. In *Breaking Bad Insider Podcast* 306 [00:16:40]

9 Vgl. Nardi (2013), S. 95ff

10 Vgl. Kassabian (2000), S. 2f

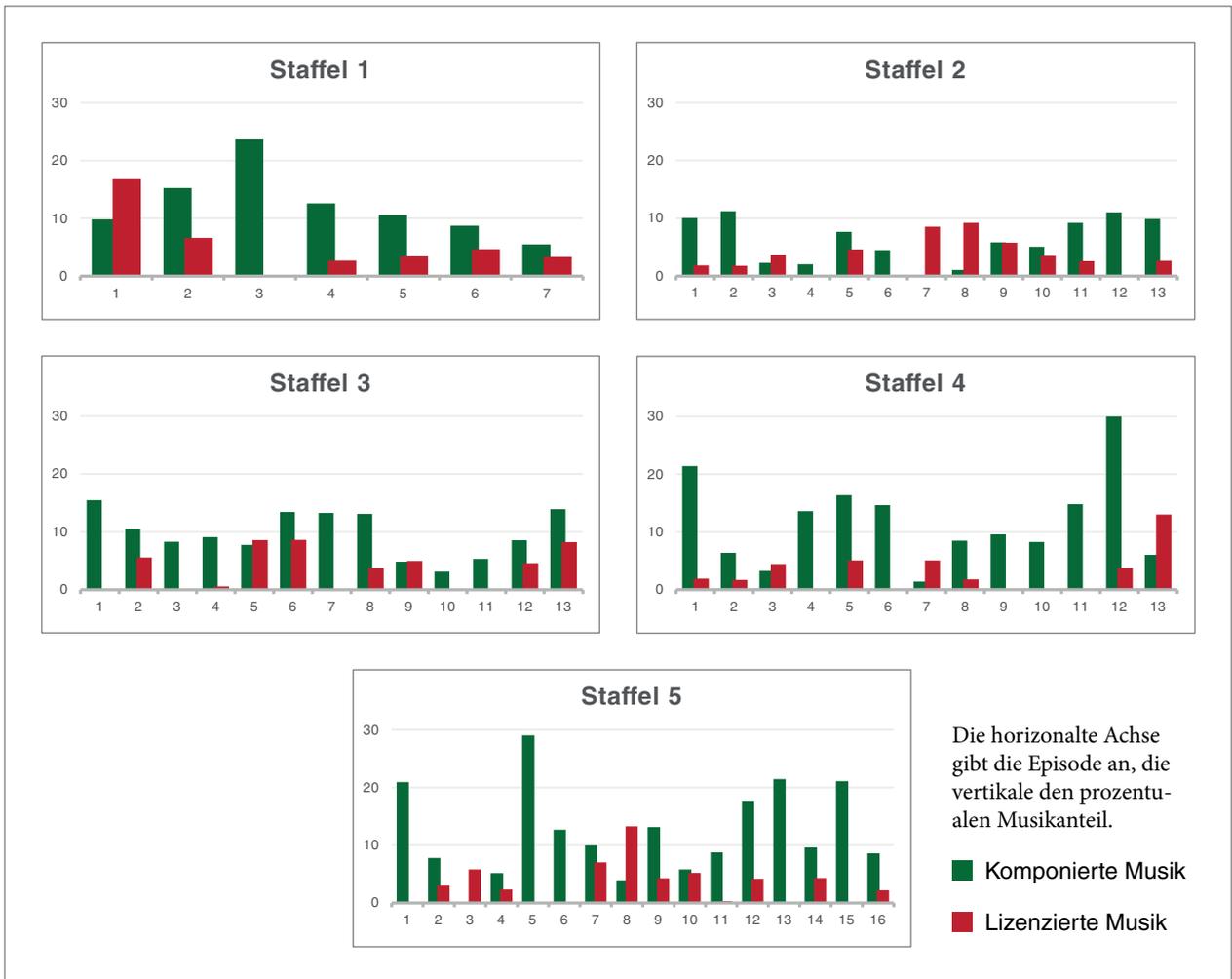


Abbildung 11

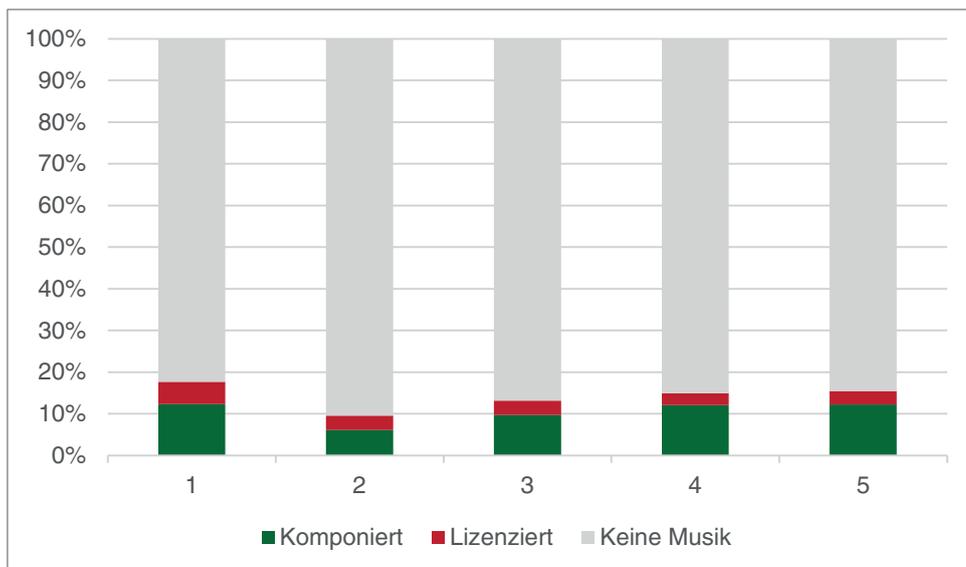


Abbildung 12

Rezeption häufig nicht bekannt seien¹¹. Seinem Einwand muss hinzugefügt werden, dass Golubić sogar mehrfach betont hat, dass er nur unbekannte Musiktitel auswählte, um keine vorbestehenden emotionalen Bünde mit ins Spiel zu bringen, die Rezipienten durch das Erkennen nicht aus der Immersion zu reißen und ein neues, jungfräulich wahrgenommenes Musikstück für eine komplette Synergie und Zuordnung zu *Breaking Bad* zu nutzen¹². Nardi behauptet also zurecht, die Identifikation hänge noch von vielen anderen Faktoren neben der Unterscheidung von komponiert und präexistent ab.

4 Musikelemente der äußeren Form

4.1 Titelmusik

Die Titelmusik einer Serie soll einen möglichst hohen Wiedererkennungswert aufweisen und die Essenz der Serie musikalisch einfangen. Die Schwierigkeit besteht jedoch darin, dass die Titelmusik vor dem Großteil der Serie geschaffen werden muss:

Doing a theme is really tough for a TV show because when you create it, you've only seen the pilot. And of course you want the theme to represent the show as a whole — before the show has even been built.¹³

What I did know was that (Breaking Bad creator) Vince Gilligan had said the backbone of the story was the slow devolution of Walter White, taking this milquetoast guy and turning him into a cold and hardened criminal. With that in mind, when I created the theme I wanted it to give a glimpse of the end result of that journey, so that we are always reminded of the ultimate destination.

I tried many combinations of musical ideas, and the New Mexico landscape and discussions with Vince about Breaking Bad having aspects of a ‚post-modern western‘ were influential. The version that ultimately prevailed had a swagger and cold aggression about it that hopefully, particularly in the early seasons, pointed towards an even darker story.¹⁴

Porters 18-sekündige Titelmusik „Breaking Bad Main Title Theme“ basiert auf einem einfachen $\frac{4}{4}$ -Takt. Dieser Takt wird aber von den Perkussionsinstrumenten umspielt und synkopiert, wodurch das Gefühl entsteht, es handle sich um eine viel komplexere Taktart¹⁵. Es klingt ein wenig wie Bongos oder ein ähnliches, hohles Holzinstrument, tatsächlich hat Porter das Geräusch jedoch durch Schlagen auf Benzinkanister und anschließendes pitchen, d. h. elektronische Tonhöhenänderung erzeugt¹⁶. Auf den ersten Schlag scheint außerdem eine Hi-Hat angeschlagen zu werden, welche als eine Art Klammer am Ende der Rhythmik zurückkehrt, beim zweiten mal wird das Geräusch allerdings rückwärts abgespielt. Dadurch wird die

11 Vgl. Nardi (2013), S. 95ff

12 Vgl. Golubić (2013)

13 *Eine Titelmusik für das Fernsehen zu machen ist wirklich schwierig, denn wenn du sie erschaffst, hast du nur den Pilotfilm gesehen. Und natürlich willst du, dass die Titelmusik die Sendung in ihrer Ganzheit repräsentiert - bevor sie überhaupt gemacht wurde.* - Porter. In Pisarra (2008)

14 *Was ich wusste, war dass Creator Vince Gilligan gesagt hat, der Kern der Geschichte sei der langsame Abstieg Walter Whites, diesen Hasenfuß zu nehmen und einen eiskalten und abgehärteten Kriminellen aus ihm zu machen. Das hatte ich im Hinterkopf und als ich die Titelmusik geschaffen habe wollte ich einen Eindruck vermitteln, wo die Reise hingehen würde, damit wir immer an die Endstation erinnert werden. Ich habe viele Kombinationen musikalischer Ideen ausprobiert und wurde von der Landschaft New Mexicos sowie Diskussionen mit Vince über die Aspekte eines ‚postmodernen Westerns‘ beeinflusst. Die Version, die sich letztlich durchgesetzt hat, hat eine Prahlerei und kalte Aggression an sich, die hoffentlich speziell in den früheren Staffeln in Richtung einer noch dunkleren Story gezeigt hat.* - Porter. In Spitznagel (2013)

15 *Synkope* (griechisch: verkürzen, zusammenziehen): Akzentverlagerung, bei der die Betonung einer ‚schweren‘ Zählzeit auf den Teil der ‚leichten‘ Taktteil vorgezogen wird. Betont und unbetont fallen zusammen, der regelmäßige metrische Ablauf wird also gestört. Dadurch wird der musikalische Ablauf belebt und Spannung erzeugt. Vgl. Ziegenrucker (2012), S. 74f

16 Vgl. Porter. In Breaking Bad Insider Podcast 301 [00:47:18]

Hüllkurve des Geräuschs von einer sinkenden zu einer steigenden mit antizipativer Wirkung. Diese rhythmischen Klänge bilden eine Art Gegenstimme, die sich um die eigentliche Melodie herum bewegt.

Die Hauptmelodie des Themas wird von einer kraftvoll angeschlagenen, metallischen Resonatorgitarre gespielt. Dabei werden die Töne mit Glissandi verbunden; der Effekt wird durch Gleiten mit einem Metallkamm (*bottleneck*) über die Saiten erzielt¹⁷. Die Instrumentation und Spielweise enthält die Konnotation Western bzw. weite, amerikanische Wüstenlandschaft in sich. In diesem Sinne wurde sie z. B. schon in der Filmmusik des bekannten Gitarristen Ry Cooder für *Paris, Texas* (USA 1964, Wim Wenders) genutzt. Diese Melodie wird parallel von einem Bass gespielt. Am Ende des kurzen Stücks wird die Gitarre jedoch nicht zu ihrem Grundton (D-Moll) hin aufgelöst, sie bleibt in der Schwebelage und nur der Bass führt den Melodiebogen zu Ende. Bass und Rhythmusinstrumente führen kurz vor Ende eine Art *Accelerando* aus, nehmen nochmal an Tempo und Intensität zu, bevor sie verstummen¹⁸. Somit entsteht eine minimale Unstimmigkeit zwischen der Melodie, die sich bereits beruhigt, und der Rhythmik, die noch ein letztes mal aufbäumt.

Zudem sind während des gesamten Stücks mehrere nicht in musikalische Begriffen fassbare Sounddesign-Klangobjekte hörbar. Diese sind zwar abstrakt, beziehen sich aber in deskriptiver Weise auf das Bild:

- hochfrequentes, sinkendes „Flirren“ ≈ sinkende, entstehende und sich auflösende Elemente des Periodensystems
- „Whoosh“-Geräusche ≈ aus der ungreifbaren Masse der Bildelemente schält sich die Elemente des *Breaking Bad*-Logos heraus
- Anschlagen eines schellenartigen Instruments (Glockenstab?) ≈ die restlichen Buchstaben erscheinen
- Knistern ≈ suggeriert eine abbrennende Zigarette
- Windgeräusche ≈ Rauch

Nachdem die Melodie und die Rhythmik abgeschlossen haben, verschwinden analog zu dem Rauch im Bild auch die verbleibenden Sounddesign-Elemente. Ohne eine Entsprechung im Bild entsteht jedoch noch ein weiteres Geräusch. Das Aufeinandererschlagen von Claves, einem hölzernen Perkussionsinstrument, wird durch Sampling zu einer tonmalerischen Nachahmung einer Klapperschlange, die wie ein Nachhall des Stücks langsam entschwebt.

Durch die konnotative Aufladung der Instrumentation und der klangmalerischen Nachahmung von Geräuschen entstehen vage Bilder im Kopf des Rezipienten: „It gives the impression of the desert at night, with unseen creatures lurking just underfoot.“¹⁹ Alles geht jedoch so schnell, dass man die vielen kleinen Details höchstens unbewusst aufnehmen kann. Im Vergleich zur komponierten Filmmusik innerhalb der Episoden ist dieses Stück dennoch herausstehend konsonant, melodisch und greifbar. Es nimmt vieles vorweg, was Porters Kompositionsstil ausmachen wird, in erster Linie den integrativen Einsatz von Sounddesign-Elementen.

Das Stück beginnt laut, punktuell und kraftvoll. Dies wird bewusst eingesetzt, um einen Schnitt zu machen und die Wucht der Titelmusik mit der Spannung der Narration im wechselseitigen

17 *Glissando* (italienisch: gleiten): Fließende, lückenlose Verbindung von zwei Tönen, so dass fast alle dazwischen liegenden Töne kurz anklingen, ohne im Einzelnen erfassbar zu sein. Bei der Geige oder Gitarre wird der Effekt durch Gleiten des Fingers erzeugt. Vgl. Ziegenrucker (2012), S. 248

18 *Accelerando* (italienisch: allmählich schneller werdend): Tempobeschleunigung

19 *Es vermittelt den Eindruck der Wüste bei Nacht, mit ungesehenen Kreaturen, die unter unseren Füßen lauern.* - Stanfield (2012), S. 21



Video 7

Nutzen zu verstärken. Der Teaser ist oft überraschend, unerwartet, aus dem Kontext gerissen. Meist gibt es einen ansteigenden Spannungsbogen, der oftmals auch durch eine lauter und intensiver werdende Filmmusik paraphrasiert wird. Statt einer Auflösung dieses antizipativen, spannungsgeladenen Moments „platzt“ dann die Titelsequenz mit Porters kraftvollem Thema herein²⁰.

Während der Arbeit an der zweiten Staffel hat Porter im Rahmen eines Soundtrack-Albums eine verlängerte Version der Titelmelodie geschaffen²¹. Diese läuft eine Minute länger als das eigentliche Stück. Sie beginnt mit den selben zwei Noten wie das Original, um dann zu einer Variation zu wechseln. Ein marimbaähnliches Instrument spielt wiederholt kurze Motive, die Musik wird immer mehrschichtiger, steuert auf einen Klimax zu und entlädt sich dann in der eigentlichen Titelmelodie. Zwischenzeitlich wurde überlegt, dieses Musikstück am Ende von Staffel vier nach Walters Sieg über Gus einzusetzen. Gilligan wusste zu dem Zeitpunkt nicht, ob es eine fünfte Staffel geben sollte und stellte daher den Anspruch an das Staffelende, die Serie potentiell zu beenden, gleichzeitig jedoch eine Tür für weitere Staffeln offen zu lassen²². Letztlich entschied man sich jedoch dagegen, da es zu abschließend wirkte²³. In der vorletzten Episode der Serie, 5x15 *Granite State*, kam dann letztendlich doch der richtige Moment, in dem das Titelstück zur Filmmusik innerhalb der Folge wurde:



Video 8

Walter ist in New Hampshire und hat seinen absoluten Tiefpunkt erreicht. Sein Schwager ist tot, seine Familie hat sich von ihm abgewendet und nimmt sein Geld nicht an, sein Partner hat ihn verraten, sein eigener Sohn wünscht ihm den Tod. Resigniert benutzt Walter das Münztelefon einer kleinen Kneipe, ruft die Polizei an und teilt ihr seinen Standort mit. Dann setzt er sich an den Tresen und bestellt einen Whiskey. Auch der Rezipient ist zu diesem Zeitpunkt von Walter entfremdet. Nach all dem Grauen insbesondere in der vorangegangenen Folge 5x14 *Ozymandias* empfindet man höchstens noch Mitleid mit ihm, Identifikation findet kaum statt. Doch dann sieht Walter im Fernsehen seine ehemaligen Kollegen Gretchen und Elliot Schwartz, die sich öffentlich von ihm distanzieren. Er erfährt, dass das blaue Meth immer noch im Umkreis ist. Währenddessen setzt langsam eine tieffrequente, wabernde, flächige Musik ein, die zunächst noch unbestimmt ist. Sie reagiert auf den Dialog, auf Walters wechselnde Gefühle. Dabei bleibt sie aber so neutral, dass wir nicht deuten können, was Walter denkt. Doch unmerklich werden wir wieder in seinen Kopf gezogen. Dann setzt die Musik einen Punkt. Ein dumpfer Schlag und eine kurze Pause. Eine Entscheidung. In Walters Kopf ist ein Schalter umgelegt, das spüren wir, auch wenn wir nicht unbedingt verstehen, welcher. Aus dem Wabern wird Pulsieren. Die Musik wird definierter. Das marimbaartige Motiv aus der verlängerten Version der Titelmusik setzt ein und die Musik drängt alle anderen Geräusche in den Hintergrund. Während Polizisten nun die Kneipe stürmen, steigt die Dramaturgie der Musik. Es kommen mehr Schichten dazu; die Kamera schwenkt auf den Platz, wo Walter saß: Nichts. Nur sein halb leeres Whiskeyglas. Synchron dazu springt die Musik von der Variation in das kraftvolle Originalthema über und beendet die Folge.

Dieser Einsatz der Titelmusik wirkt extrem mediatisierend. Alle Fans, die Walter White seit 61 Folgen auf seinem Abstieg begleitet haben, werden kollektiviert. Je nachdem, ob man die verlängerte Version kennt oder nur gefühlsmäßig die Ähnlichkeit zur Titelmelodie erfasst, ab einem gewissen Punkt setzt schleichend eine Art neuer Identifikationsprozess ein. Dabei spielen die Lautstärke, die Direktheit und Wucht der Musik eine Rolle. Vor allem jedoch ist es die Bedeutung, mit der wir Zuschauer diese Musik aufgeladen haben, indem wir sie in jeder der zurückliegenden 61 Episoden gehört haben. Immer schon schien sie, wie Porter intendierte,

20 Vgl. Porter. In The Ones Who Knock Podcast – Inside the Music of Breaking Bad [00:08:28]

21 Vgl. Porter (2013)

22 Vgl. Gilligan. In Poniewozik (2011)

23 Vgl. ebd.

anzuzeigen, wohin die Reise ging; jetzt fühlt es sich so an, als seien wir angekommen. Für die Fans, die die Serie teilweise über fünf Jahre hinweg verfolgt haben, ist es ein Gänsehautmoment. Keiner von ihnen wird nach diesem Moment die letzte Folge verpassen wollen. Jetzt sind wir bereit, auch noch die letzten paar Meter mit Walter zu gehen.

In gewisser Weise wird damit auch ein Ende abgesteckt. Somit ist 5x16 *Felina* eher wie ein Epilog zu der Geschichte zu verstehen, welche in 1x1 *Pilot* begann und in 5x14 *Ozymandias* ihren intensiven Höhepunkt fand. Es ist ein ikonischer und selbstbewusster Moment. Im Moment des musikalischen und narrativen Höhepunktes sehen wir den Hauptcharakter nicht. Das halb leere Whiskeyglas wird mit einer symbolischen Bedeutung aufgeladen. Walter White ist noch nicht fertig, er hat noch etwas zu erledigen. Die komponierte Filmmusik tritt aus dem Schatten, sie nimmt klare Form an, will gehört werden und macht ein Statement: *Das ist Breaking Bad. Wir sind angekommen.*

4.2 Abspannmusik

Während in der ersten Staffel meist lizenzierte Lieder für den Abspann verwendet wurden, die innerhalb des Hauptfilms begannen und bis zum Ende des Abspanns liefen, sind die Abspanne ab der zweiten Staffel mit einem diskreten komponierten Musikstück unterlegt. Der Auslöser für diese Änderung war die Entscheidung AMCs, den Abspann nicht bzw. zeitversetzt und ohne Ton auszustrahlen (vgl. S. 44). Daraus folgt, dass diese Musikstücke nur für spätere Veröffentlichungen geschrieben wurden; ein kleiner Bonus für Fans.

Porter komponierte in der Produktionsphase wöchentlich ein neues 22-sekündiges Musikstück, die stets eine Variation der Titelmusik darstellte. Entweder wurde die Hauptmelodie der Resonatorgitarre mit einem anderen Instrument variiert oder die Originalaufnahme stark bearbeitet beigemischt. Teils sind die Variationen auch abstrakter und beziehen sich eher auf die synkopischen Rhythmen der Titelmusik. Das Stück beginnt oft mit einem Motiv oder Instrument, das in der Episode eine Rolle spielt und wandelt sich dann zu dem bekannten Thema. Für Porter war es der einzige Teil einer Episode, bei dem er nicht aufs Bild komponieren musste.

Bei den Spotting Sessions wurde der Abspann wie jede andere Szene behandelt. Gilligan und Porter erörterten, mit welchem Gefühl sie die Zuschauer entlassen wollten²⁴. Meistens scheinen die kurzen Musikstücke die Essenz der Episode einzufangen, wobei das gerade Gesehene, also das Ende der Episode, stärker gewichtet wird. Wenn bspw. im vierten Akt der Folge 5x5 *Dead Freight* auf einen langen, spannungsgeladenen Zugüberfall die tragische Ermordung eines unschuldigen Kindes folgt, hat die Abspannmusik einen trauervollen, melancholischen Grundton. Endet die Folge mit einem Cliffhanger, hat die Abspannmusik oft einen antizipativen Charakter, der auf die nächste Folge neugierig machen soll. Generell ist die Abspannmusik recht undurchschaubar und düster, somit fügt sie sich gut in das Gesamtwerk Porters innerhalb der Serie ein.

In 13 Fällen wurden Geräusche, die in der entsprechenden Folge eine wichtige Rolle spielen, in die Abspannmusik eingebaut (siehe Tabelle 5). Porter kontaktierte Forshager, der ihm die verwendeten Soundeffekte bzw. O-Töne schickte²⁵. Auf diese Weise hat Porter seine auch in der eigentlichen Filmmusik angewandte Philosophie der Grenzverwischung zwischen Musik und Sounddesign weiter realisiert und zu einer Symbolisierung der entsprechenden Geräusche beigetragen. Durch die Verwendung in einer übergeordneten Ebene wird ein Geräusch aus der weitgehend realitätsnachahmenden Tonspur herausgehoben, es wird dekontextualisiert. Dadurch rückt das Geräusch ins Zentrum der Aufmerksamkeit, regt zum Nachdenken an und

24 Vgl. Watercutter (2012)

25 Vgl. Forshager. In Berkowitz (2012) und Porter. In Watercutter (2012)



Video 9



Video 10

wird mit Bedeutung aufgeladen. Das Geräusch wird zum Key Sound erhoben, sofern es sich nicht schon um einen solchen handelt (vgl. S. 99). In besonderem Falle gilt dies für Héctors Klingel, die nicht nur zwei mal verwendet wurde, sondern zusätzlich innerhalb der Diegese mehrerer Episoden eine große Rolle spielt.

Episode	Key Sounds im Abspann
2x2 Grilled	Héctor Salamancas Klingel
2x6 Peekaboo	Hämmern auf Geldautomat
2x10 Over	Piepen der Kasse im Baumarkt
3x2 Caballo sin nombre	Héctor Salamancas Klingel
3x8 I See You	Piepen des EKG-Überwachungsmonitors
3x10 Fly	Summen der Fliege
4x1 Box Cutter	Schnitt mit dem Teppichmesser
4x8 Hermanos	Plätschern von Wasser
5x4 Fifty-One	Ticken der Armbanduhr
5x6 Buyout	Labiales Pfeifen (im Abspann synthetisiert)
5x7 Say My Name	Quietschen der Schaukel
5x10 Buried	Quietschen der metallischen Falltüre
5x12 Rabid Dog	Läuten der Kirchenglocken

Tabelle 5

Bereits die wiederholte Verwendung einer Titelsequenz und eines Abspanns schafft ein Gerüst für die Serie. Durch die Titelmusik, die im Abspann wieder aufgegriffen wird, wird die klammernde, einrahmende Funktion binnen einer Folge noch verstärkt. Besonders wenn jedoch viele Episoden am Stück konsumiert werden, was heutzutage aufgrund der diversen Zugangsmöglichkeiten durchaus üblich ist, sind diese zwei Elemente die Zäsur, die den Zuschauer kurz aufatmen lassen und die serielle Struktur des Narrationsflusses hervorheben.

5 Musikelemente der extradiegetischen Ebene

5.1 Komponierte Musik

Alle Kompositionen originärer Musik stammen von Dave Porter. Hauptdarsteller Bryan Cranston lobt sein Werk in hohen Tönen:

With his music, Dave Porter has created another character for Breaking Bad. Evocative and meaningful, Dave's work is an essential part of the storytelling²⁶

Die Parallele zwischen Porter und Cranston ist, dass beide in ihrer Arbeitsweise Mut zur Hässlichkeit zeigen. Cranston, indem er hemmungslos in die Haut des zwiespältigen Walter White schlüpft; Porter, indem er seine Musik komplett funktionalisiert und dem filmischen Kontext unterwirft. Seine Kompositionen sind nicht dafür gemacht, angenehm und gefällig zu sein oder als autonome Stücke in die Musikgeschichte einzugehen. Stattdessen arbeiten sie unsichtbar und untergraben somit die kritische Reflexion. Neblich und ungreifbar entziehen sie sich vehement der rationalen Analyse, ziehen uns subversiv in die düstere Geschichte und machen uns zu „Opfer[n] subjektiver, durch das Hören gesteuerter Wahrnehmung“.²⁷ Das Gefühlsleben

²⁶ *Mit seiner Musik hat Dave Porter einen neuen Charakter für Breaking Bad erschaffen. Erregend und bedeutungsvoll ist Daves Arbeit ein essenzieller Teil des Storytellings.* – Cranston. In Gruber (2013)

²⁷ Keller (1996), S. 61

erfasst die Nuancen der Bild-Musik-Beziehung genau, die Ratio nur bedingt.

5.1.1 Instrumentation, Kompositionstechnik und Stil

Porter betont, dass für ihn von Anfang feststand, dass er keine typische orchestrale Filmmusik für die Serie komponieren und generell traditionelle westliche Instrumente vermeiden wollte, um der unkonventionellen Handlung gerecht zu werden²⁸. Stattdessen verwendete er ein Sammelsurium verschiedenster Instrumente, die auf den ersten Blick eher nicht für eine gemeinsame Verwendung geeignet scheinen, u. a. E-Gitarren, analoge Synthesizer, Instrumente aus indianischem, asiatischem oder afrikanischem Kontext und nicht zuletzt „found sounds“²⁹. Alle Bestandteile wurden jedoch verfremdet, bearbeitet, gesampelt oder gepitcht, somit ist bei der Analysearbeit mit der finalen Tonspur nur selten ein explizites Instrument als Tonerzeuger bestimmbar. Oft fühlt man sich z. B. an ein unbestimmtes Idiophon erinnert, das irgendwo zwischen Glockenspiel, Marimba und Vibraphon seine Wurzeln haben könnte³⁰. Porter benutzt anstatt des Begriffes Instrumentation oft den Begriff Klangpalette (*palette of sounds*), was durchaus passend erscheint, da sein Werk oft die Grenze zwischen Musik und Sounddesign auslotet und überschreitet.

Mit seiner kalkuliert unpassenden Instrumentierung werden normale Rezeptionsgewohnheiten ad absurdum geführt. Üblicherweise werden in der Filmmusik passende Instrumente zur Charakterisierung von Ort, Zeit und Figuren verwendet. Porter benutzt jedoch bspw. völlig dekontextualisiert asiatische Instrumente in Verbindung mit Walter White, um die Fremdheit und Unstimmigkeit dieses Charakters in seiner Position zu erzählen („fish out of the water“).

Die Musik ist fast durchgängig mit der Mood-Technik komponiert worden, d. h. sie intensiviert die Gefühle der Handelnden und schafft Atmosphären. Teilweise nähert sie sich über kurze Strecken der deskriptiven Technik. Die klassische Leitmotivtechnik kommt ebenfalls, jedoch in sehr begrenztem Umfang zum Einsatz. Häufiger gibt es Quasi-Leitmotive durch bestimmte Instrumente bzw. Klangpaletten, die Charakteren zugeordnet werden.

Als Porter zu Gilligan stieß, war der Pilotfilm bereits abgedreht und hatte allein schon durch seine visuellen Bestandteile eine größere Nähe zum Kinofilm als zu einer TV-Produktion. Daher sollte auch die Musik eher filmisch als an TV-Konventionen ausgerichtet eingesetzt werden. Gilligan und Porter sprachen über *C'era una volta il West* und darüber, wie fesselnd spärlich eingesetzte Filmmusik sein konnte³¹. In Porters Musik und der Art, wie sie eingesetzt wird, finden sich viele Einflüsse von Ennio Morricone, der die Filmmusik für *C'era una volta il West* und andere Sergio Leone-Western geschrieben hat. Das gilt besonders für Spärlichkeit der Instrumentation, kurze Solomotive und bedächtige Tempi³². Auch darüber hinaus sind es die Landschaften des Südwestens der USA, die Wüsten, die auch in *Breaking Bad* eine omnipräsente Rolle spielen, welche Porters Musik inspirieren und durch sie evoziert werden³³.

An vielen Stellen ist der Einfluss der Minimal Music erkennbar. Porter hat wie bereits erwähnt als Assistent für Philip Glass, einen bekannten Komponisten der Minimal Music, gearbeitet und zählt noch einige andere Künstler, die der Minimal Music zugeordnet werden, zu seinen Vorbildern. Dieser Musikstil erlaube, sehr viel mit sehr wenig auszusagen und funktioniere deswegen so gut als Filmmusik, so Porter. Die Musik ließe viel Raum, der vom Publikum indi-

28 Vgl. Salm (2013)

29 Mit dieser Bezeichnung sind Aufnahmen von Geräuschen gemeint, die entweder von Porter erstellt oder direkt aus den Setton-Aufnahmen übernommen wurden

30 Idiophon (griechisch: idos = eigen): Instrumente, deren Körper durch Eigenschwingung selbst zum tonerzeugenden Medium wird, z. B. Xylophon, Triangel, Gong, Vibraphon, Becken, etc. Vgl. Ziegenrucker (2012), S. 244

31 Vgl. Porter. In Rosenblom (2012)

32 Vgl. Porter. In Watercutter (2012)

33 Vgl. Porter. In Piscarra (2008)

viduell mit Sinn gefüllt werden könne³⁴. Zu den Merkmalen der Minimal Music gehört u. a. die Repetition kleinster musikalischer Motive, wie es auch bei Porters Filmmusik immer wieder der Fall ist. Ein deutliches Beispiel ist das Stück „The Morning After“, das im vierten Akt von *1x3 ... and the Bag's in the River* läuft. Ein weiterer Einfluss ist Ambient, eine Musikrichtung bei der sphärische, gedehnte, elektronische Klänge genutzt und Rhythmus und Perkussion eine untergeordnete Rolle spielen³⁵. Porters Filmmusik erinnert insbesondere in der ersten Staffel oft an Künstler wie Brian Eno.

Inspiziert durch *Twin Peaks* und den generellen Stil David Lynchs verwischt Porter immer wieder bewusst die Grenze zwischen Musik und Sounddesign³⁶. Durch seinen Einsatz von „found sounds“ und der Verfremdung jeglicher verwendeten Klänge gibt es eine geistige Verwandtschaft zur *Musique concrète*. Diese Musikrichtung wurde 1948 von Pierre Schaeffer begründet und arbeitet mit Tonaufnahmen natürlicher Geräusche, die mehr oder weniger stark verfremdet, rhythmisiert und montiert werden³⁷. Auch zu Porters Klangpalette gehören diverse Geräusche, die nur schwer sprachlich zu fassen sind. Teilweise wird auch umgekehrt mit den Mitteln der Musik tonmalerisch ein Geräusch nachgeahmt. Diese musikalisch-rhetorische Figur bezeichnet man als Hypotyposis³⁸. Allerdings gibt es bei Porter verschiedene Abstufungen der Abstraktion, außerdem ist die Musik nicht exakt synchron zum Bild. Es handelt sich somit nicht um die deskriptive bzw. Mickeymousing-Technik, sondern vielmehr um ein weiteres subtiles Mittel, konnotative Bedeutungen in der Musik zu codieren.

Die komponierte Musik befindet sich in Schneiders bipolarem Modell meist links außen (siehe Abbildung 1 auf S. 20). Sie integriert sowohl Bildvorgaben als auch feinste Nuancen der Narration und des Schauspiels, illustriert paraphrasierend oder leicht polarisierend das innere Erleben der Protagonisten. Somit ist sie in höchstem Maße vom Bild abhängig und geht eine synergetische, wechselseitige Beziehung mit ihm ein. Durch Porters Vorgehensweise, die fast schon fertiggestellte Episode zu visionieren und die Musikeinsätze auf seinen Gefühlsregungen zu basieren, verläuft die Intensität der Musik parallel mit den Spannungsbögen der Narration. Diese starke Verschmelzung ist einer der wichtigsten Faktoren, warum sie bei gewöhnlicher Rezeption oftmals nicht bewusst wahrgenommen wird.

Die Musik kommt und geht oft, ohne dass man sie bewusst wahrnimmt. Sie „schleicht sich herein“, beginnt leise, ist irgendwann da und genauso unmerklich wieder entschwunden. Sie schält sich aus der Klangsphäre und löst sich wieder in ihr auf. Teilweise sind es nur sphärische, formlose Klangteppiche; Gewummer ohne Grundton oder erkennbare Melodie. Analog zum Bildgeschehen schwillt es organisch an, schraubt sich hoch, sinkt wieder in sich zusammen. Dazu gibt es rasselnde, flatternde, klirrende, stampfende Geräusche. Dann entwachsen von irgendwo her ein paar Klänge. Eine simple Melodie. Eine Handvoll konsonanter Töne umkreisen sich mit minimalen Tonabständen. Doch dann rutscht die Melodie ab, wird dissonant. Irritiert uns; das Ohr sehnt sich nach einer Auflösung, doch die bleibt aus. Die Musik ist zu Ende. Im Gegensatz dazu gibt es auch schnelle Stücke; sie sind treibend, pulsierend, rhythmisch, durch perkussive Elemente geprägt und haben einen definierten Anfang. Mehr dazu folgt auf S. 65.

Dieses Spannungsfeld von Klangteppich und Melodie, Figur und Grund, Dissonanz und Konsonanz, An- und Abwesenheit der Musik zieht sich durch Porters Stücke. Kaum ein Titel lässt sich mitsummen; wenn es melodiose, konsonante Stellen gibt, an denen man sich „festhalten“ kann, zerfallen sie, bevor wir sie fassen können. Es ist ein ständiges Spiel mit unseren Hörgewohnheiten. Dissonanzen werden nicht aufgelöst, Rhythmen werden durch Synkopen ver-

34 Vgl. Porter. In Gruber (2013)

35 Vgl. Seite „Ambient“. In: Wikipedia

36 Vgl. Porter. In Newman (2013)

37 Vgl. Flückinger (2002), S. 272

38 Vgl. Bullerjahn (2001), S. 79

schoben, ungewöhnliche Taktarten lassen uns stolpern.

Global betrachtet lässt sich eine Entwicklung der Musik feststellen, die mit der Narration korreliert: Es wird düsterer, schwerer, intensiver und befremdlicher. Während es am Anfang der Geschichte noch warme, organische, versöhnliche Momente gibt; sich noch recht häufig eine richtige Melodie entwickelt; noch echte (wenn auch verfremdete) Instrumente zu erahnen sind, wird die Musik elektronischer, industrieller; verfremdeter, weniger harmonisch, weniger gefällig, im negativen Sinne intensiver und kraftvoller (vgl. S. 64). Interessant ist, dass Porter mehrfach behauptet hat, auch die Menge der komponierten und lizenzierten Musik habe im Laufe der Serie zugenommen³⁹. Wie die genaue Messung jedoch ergeben hat, ist der Anteil der Musik in Staffel 3, 4 und 5 relativ konstant und war tatsächlich in der ersten Staffel am höchsten (vgl. Abbildung 12 auf S. 55). Selbst die beiden Hälften der fünften Staffel unterscheiden sich nur um weniger als 1 % im Musikanteil. Von Staffel 2 bis Staffel 5 gibt es allerdings tatsächlich stets eine Zunahme, wenn auch eine geringe. Lang und Dreher nutzen zur Beschreibung des dramaturgischen Verlaufs eine musikalische Metapher, das erstaunliche Parallelen zur tatsächlichen musikalischen Entwicklung aufweist: „Alle Staffeln ähneln sich strukturell, in jeder Staffel wird dieselbe ‚dramaturgische Melodie‘ gespielt, nur jeweils ‚eine Oktave höher‘.“⁴⁰

5.1.2 Funktionen

A Internalisierung, Emotionalisierung, Subjektivierung

Wie bereits erläutert, kommt in *Breaking Bad* insgesamt recht wenig Musik zum Einsatz. Porters komponierte Musik konzentriert sich auf Schlüsselmomente und bekommt durch dieses Gefälle eine umso stärkere Wirkung. Die zu den Musikeinsätzen korrelierenden Handlungsabschnitte lassen sich grob in zwei Hälften einteilen:

- interne Konflikte, surreale Momente, Gemütszustände
- große, dramatische, actionreiche, hektische Momente

Der Auftrag für seine Musik ist recht eindeutig. Er kehrt in erster Linie das Innere (der Figuren) nach außen (auf die Tonspur), um uns mitfiebern und mitfühlen zu lassen. Filmmusik vermag es „in die Köpfe der Handelnden [einzudringen] und etwas über deren Gemütszustand zu sagen“⁴¹, Keller bezeichnet dies als „musikalische Röntgenbilder“⁴². Gerade durch diesen Einsatz der Filmmusik findet Identifikation statt, da wir „fühlen“, was der Charakter fühlt. In der ersten Folge wird fast ausschließlich aus Walters Perspektive erzählt, folglich evoziert die Musik seinen Gemütszustand. Im Laufe der Serie wird der Identifikationsprozess aber immer wieder herausgefordert, da Walter egoistisch und unmoralisch handelt. Auch durch die Musik entsteht zu einem gewissen Grad eine Entfremdung, da in späteren Folgen (z. B. *3x10 Fly*) Walters Standpunkt weniger stark musikalisch eingenommen wird und der Rezipient somit eher die Rolle eines Außenstehenden einnimmt. Dafür werden immer mehr andere Perspektiven eingenommen, teils sogar die von Charakteren, die eigentlich eine (zumindest von Walters Standpunkt gesehen) antagonistische Rolle besetzen, nämlich Gus und Hank.

Im Falle der stillen, internen Momente arbeitet die Musik tendenziell mit sphärisch-flächigen, langsamen Titeln, die Porter so einsetzt wie ein Hypnotiseur seine Stimme oder sein Pendel verwendet:

What is there about music itself that affects an audience? [...] primary among its goals [...] is to render the individual an untroublesome viewing subject: less critical, less 'awake'.

39 Vgl. z. B. Porter. In Estrella (2012)

40 Lang, Dreher (2013), S. 132f

41 Keller (1996), S.76

42 Vgl. ebd.

[...] Music gives a 'for-me-ness' to the soundtrack and to the cine-narrative complex. I hear (not very consciously) this music which the characters don't hear; I exist in this bath or gel of affect; this is my story, my fantasy, unrolling before me on the screen (and out of the loudspeakers).

Music lessens the defenses against the fantasy structures to which narrative provides access. It increases the spectator's susceptibility to suggestion. The cinema has been compared to hypnosis, since both induce (at least in good subjects) a kind of trance. The trusting subject (trusting the hypnotist, the system of cinematic narrative) removes defenses to access to unconscious fantasies. The hypnotist has his/her induction methods: soothing voice, repetition, rhythm, suggestion of pleasantly enveloping imagery, and focusing the subject's attention on one thing to the exclusion of others. Narrative cinema has its own 'induction methods' – including harmonic, rhythmic, melodic suggestiveness and channeling effects of music. Film music lowers thresholds of belief.⁴³

Porters Musik dringt in uns ein und bestimmt unsere Rezeption. Wir fühlen mit den Figuren, obwohl wir ihr Handeln vielleicht moralisch ablehnen würden, wären wir bei klarem Verstand. Bei der Rezeption entstehen bestimmte Gefühle, doch man kann sie nicht mehr auf diskrete Sinneseindrücke zurückführen. Da die Handlung in *Breaking Bad* eine mehr oder weniger permanente Abwärtsspirale ist, ist auch Porters „Hypnose“ meist keine mit positivem Grundgefühl: „A lot of what I do is to keep people uncomfortable.“⁴⁴ Genau dies wird durch die streckenweise ungefällige, dissonante Musik erwirkt:

Als ‚negativ‘ oder ‚bedrohlich‘ wird hier verstanden, was die übliche ‚Harmonie‘ trübt, etwa durch bewußtes Einfügen von Dissonanzen oder durch regelrechte akustische Verfremdungen, die den gewohnten Hörweg abschneiden: sei es nun durch das verwendete Tonmaterial oder durch unerwartete instrumentale Register.⁴⁵

Unterschiedlich stark ausgeprägte Einsätze dieser Art lassen sich über alle fünf Staffeln hinweg finden. Zwei Beispiele, die außerdem die bereits angesprochene Entwicklung der Musik im Laufe der Serie verdeutlichen, sind „Matches in the Pool“ (1x1 *Pilot*) und „White House Visit“ (5x9 *Blood Money*). Im Pilotfilm erhält Walter seine Krebsdiagnose und sitzt in den frühen Morgenstunden un schlüssig am Pool, wo er Streichhölzer anzündet und ins Wasser wirft. Die filmische Erzählung ist sehr langsam und die Handlung erweckt den Eindruck, zu stagnieren. Diese unscheinbare Szene ist jedoch der große Wendepunkt, in dem Walter die Entscheidung trifft, in die Welt der Drogen abzustiegen. „Matches in the Pool“ war die erste Komposition Porters für *Breaking Bad* und war wegweisend für die Funktion der Musik:

When I was writing [Matches in the Pool] and working on the pilot, the table was so open for creative choices and when I wrote that I had a feeling inside that this was a sign post for the way to go. It was spare, it was working between dissonance and resolution in subtle

43 Was ist es an Filmmusik, das das Publikum beeinflusst? Zu den elementaren Zielen gehört, das Individuum zu einem unproblematischen Rezipienten macht: weniger kritisch, weniger ‚wach‘. Musik gibt der Tonspur und dem gesamtfilmischen Komplex eine mich direkt ansprechende Qualität. Ich höre (nicht sonderlich bewusst) diese Musik, die die Charaktere nicht hören; ich existieren in diesem Fluss der Affekte; dies ist meine Geschichte, meine Fantasie, die sich vor mir auf dem Bildschirm (und aus den Lautsprechern) ausbreitet. Musik senkt die Abwehr gegen die fiktionalen Strukturen, die die Narration eröffnet. Sie erhöht die Anfälligkeit des Zuschauers für Eingebungen. Das Kino wurde mit Hypnose verglichen, da beide (zumindest in gelungenen Fällen) eine Art Trance erzeugen. Das vertrauensvolle Subjekt (das dem Hypnotiseur oder der filmischen Narration traut) wehrt sich nicht, um Zugang zu unbewussten Fantasien zu erhalten. Der Hypnotiseur hat seine/ihre Methoden der Tranceerzeugung: beruhigende Stimme, Wiederholung, Rhythmus, einlullende bildhafte Sprache und die Aufmerksamkeitslenkung des Subjekts auf eine Sache, wobei andere ausgeblendet werden. Das Erzählkino hat seine eigenen ‚Methoden der Tranceerzeugung‘ - dazu gehören harmonische, rhythmische, melodische Suggestionen und lenkende Effekte der Musik. Filmmusik senkt die Schwelle des Glaubens. - Gorbman, Claudia (1987) *Unheard Melodies. Narrative Film Music*, London: BFI. Zit. nach: Bullerjahn (2001), S. 187f. Übersetzung durch den Verfasser

44 Ein Großteil meiner Arbeit ist es, es den Leuten unangenehm zu machen. - Porter. In Berman (2012)

45 Keller (1996), S. 80



ways, it was a little unsettling, but also had a little something that was beautiful about it without being overbearing or saying too much. Those were all things that instructed me with where to go with the show.⁴⁶

Es ist auch für den Rezipienten das erste Mal, dass er in Walters Kopf „eintaucht“. Noch hat die Musik eine unschuldige Wärme in sich, die in späteren Staffeln gänzlich fehlt. Der Einfluss der Ambient Music ist hier wie auch in vielen späteren Stücken sehr deutlich. Porter entschied sich bewusst für eine Instrumentation, die typisch amerikanisch ist⁴⁷ und insofern stimmig mit Walter und seinem Umfeld; später wird auch dieses Prinzip umgekehrt.

„White House Visit“ spielt hingegen während einem Flashforward; der Zuschauer kann die Szene zunächst noch nicht einordnen, sieht aber, wie der zukünftige Walter sein verlassenes und zur Ruine verkommenes Haus besucht. Die Musik ist drückend und langgezogen, die Töne fließen dahin und bleiben in der Schweben. Ein unregelmäßiges Klopfen kommt dazu, wird zu einer Art Rhythmus, ohne dabei jedoch klaren Umriss anzunehmen. Ein elektronisches Brodeln schwillt organisch an. Der Rezipient kann sich nirgendwo „festhalten“, das Musikstück evoziert eine undefinierte Bedrücktheit, die den traurigen Anblick des vertrauten, aber fremd gewordenen Handlungsorts verstärkt. Dabei gibt die Musik keinerlei Anhaltspunkte, wie es zu dieser Zukunft kommen konnte; sie zeichnet die Musik Walters Gefühle minutiös nach:

The cue starts melancholy, then slowly shifts to anger as he takes in the extent of what has become of his family's home. Next, the tone changes to determination and resolve as he retrieves [the poison, which he has hidden before], and finally ends on the shock of his own reflection in the broken mirror, at what he has become.⁴⁸

In den hektischen, actionreichen Momenten wird hingegen eine stark rhythmische, treibende Musik eingesetzt. Ein dominanter, schneller Rhythmus simuliert die Körperfunktionen, die wir in solchen Momenten wahrnehmen: der Puls, der Herzschlag und die Atmung werden schneller, intensiver und bewusster. Diese Wirkungen können umgekehrt auch durch die Filmmusik evoziert werden, wenn rhythmische, laute, physiologische Stimulation vorliegt⁴⁹.

Rhythmus wirkt grundsätzlich vertikal, in der Jetzt-Zeit, weshalb er auch die ideale Stimulation zu Meditation und Ekstase ist. Melos dagegen wirkt horizontal, also im Zeitverlauf und weist eine Art Bogenform auf, die sich über kleinere oder größere Abschnitte spannen und diese zur Einheit bündeln kann. Deshalb sind klassische Actionszenen im Film immer rhythmusbetont. Denn sie spielen in der Jetzt-Zeit als punktuelle, dramatische Ereignisse („und jetzt“ - „und jetzt“ - „und jetzt“).⁵⁰

Beispiele für derartige Musikstücke sind „Baby's Coming“ am Ende von 2x11 *Mandala*, „Aztek“ im Teaser von 4x5 *Shotgun* oder der komplette vierte Akt von 5x5 *Dead Freight*. Auffällig ist, dass die Szenen immer wieder von weniger intensiven Stellen aufgebrochen werden, um einen Kontrast zu schaffen. Wäre die Musik durchgängig auf dem höchsten Spannungsniveau, würde sich eine Gewöhnung und Abnutzung einstellen⁵¹. Dabei ist es natürlich streng genom-

46 Als ich „Matches in the Pool“ geschrieben und am Pilotfilm gearbeitet habe, hatten wir noch ein leeres Blatt vor uns, das offen für allerlei kreative Entscheidungen war. Als ich das geschrieben habe, hatte ich das Gefühl, dass es ein Wegweiser war, wo die Reise hingehen sollte. Es war spärlich, es hat auf subtile Weise mit Dissonanz und Auflösung gearbeitet, es war ein wenig verunsichernd, aber es hatte eine gewisse Schönheit an sich, ohne zu aufdringlich zu sein oder zu viel auszusagen. All diese Dinge haben mir die Richtung für die weiteren Sendungen gewiesen. - Porter. In Tiedemann (2013)

47 Vgl. Porter. In Appelo (2013)

48 Das Stück beginnt schwermütig, bewegt sich dann langsam zu Wut, als er das Ausmaß der Zerstörung seines Hauses in sich aufnimmt. Als nächstes ändert es sich zu Bestimmung und Entschlossenheit, als er das Gift holt, welches er zuvor versteckt hat, und endet schließlich mit dem Schock über seine Reflexion in dem zerbrochenen Spiegel, darüber, was aus ihm geworden ist. - Porter. In Spitznagel (2013)

49 Vgl. Keller (1996), S. 35

50 Keller (1996), S. 111

51 Vgl. Flückinger (2002), S. 202



Video 12

men die Narration, die diese kurvenreiche Dramaturgie vorgibt, die Musik fährt sie nur nach und verstärkt sie dadurch. „Aztek“ z. B. vertont Walters Panik, Angst, Wut und Entschlossenheit, Gus zu töten, bevor dieser ihn ermorden kann. Er rast mit seinem alten Auto (Marke Pontiac Aztek) rücksichtslos und aggressiv zum Restaurant Los Pollos Hermanos, wo er Gus vermutet. Doch für einen kurzen Moment ändert sich sein Gemütszustand. Da er nicht sicher ist, ob er diesen Tag überleben wird, ruft er Skyler an und spricht ihr eine Art potentielle Abschiedsbotschaft auf den Anrufbeantworter. Während dieses Anrufs dünnt die Musik aus und wird durch eine an eine spieluhrartige Melodie kontrapunktiert. Doch auch diese Melodie ist sehr repetitiv, mechanisiert und von rhythmischer Qualität⁵². Nach dem Anruf schraubt sich die Musik wieder hoch und knüpft an die Intensität vor diesem Break an.

„Baby’s Coming“ beruht auf einer sehr ähnlichen Handlung. Walter muss Gus innerhalb von einer Stunde sein Meth liefern, um eine hohe Geldsumme zu erhalten. Eine treibender, rhythmischer Musikeinsatz begleitet sein hektisches Handeln. Schließlich bekommt er eine Kurznachricht auf sein Handy: „Baby’s Coming“ - genau in diesem unpassenden Moment liegt seine Frau Skyler in den Wehen. Die Musik „verheddert“ sich und macht analog zu Walter, der in sich zusammensackt, eine Art Vollbremsung. Am Anfang der nächsten Episode, die chronologisch direkt daran anschließt, wird das Stück schließlich wieder aufgenommen.

B Wertungsfreiheit

Die Kernfunktionen, die die komponierte Musik in *Breaking Bad* erfüllt, sind zu großen Teilen sehr klassisch: Das Innenleben der Charaktere und die Stimmung, die in der gezeigten Welt existiert, fühlbar machen und nach außen kehren. Bemerkenswert ist viel mehr, welche Funktionen die Musik verweigert.

Pommerening unterscheidet zwei Arten von Komponisten bzw. Filmmusiken. Entweder konzentrieren sie sich auf die Figuren und Filmwelten oder auf uns als Zuschauer, deren Rezeption gezielt gesteuert werden soll. Sie zitiert eine Analyse der Filmmusik Nino Rotas:

Im Grunde deutet sein Verfahren darauf hin, dass die affektiven Eigenschaften einer Filmmusik gar nicht so sehr das explizite emotionale Material der Diegese ausdrücken oder unterstreichen, sondern unser eigenes affektives Verhältnis zu diesem Material ausloten: Es geht weniger darum, was die Figuren fühlen, sondern darum, was Filmemacher und Zuschauer darüber denken (oder besser: fühlen), was die Figuren fühlen.⁵³

Pommerening befindet, dass in den meisten Fällen eine Verknüpfung der beiden Perspektiven existiert und innerhalb des selben Werks Musikpassagen beider Richtungen vorkommen können. In *Breaking Bad* beschränkt sich die Musik jedoch bewusst auf das „explizite emotionale Material der Diegese“ und erlaubt mehrere mögliche Reaktionen: „We try really hard to let our audience have their own reactions to what’s happening as opposed to telling them how to feel.“⁵⁴ Daraus folgt eine der wenigen Regeln, die für den Einsatz der Filmmusik durchgängig gelten: Wenn sie dem Publikum allein durch ihre Anwesenheit vorgeben würde, wie es sich zu fühlen habe, wird gar keine eingesetzt⁵⁵.

Je komplexer, widersprüchlicher der emotionale Gehalt einer Szene ist, um so mehr bedeutet es einen Eingriff in die Wirkung dieser Szene, wenn man Musik auf sie legt. Zumindest dann, wenn es die Musik nicht vermag, in ihren emotionalen Wirkungen ähnlich

52 Vgl. dazu ebd.

53 Dyer, Richard. *Film, Musik und Gefühl - Ironische Anbindung*. In: Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz u. a. (Hrsg.) *Kinogefühle. Emotionalität und Film*. Schüren Verlag, Marburg. Zit. nach Pommerening (2012), S. 233

54 *Wir versuchen sehr, dem Publikum seine eigenen Reaktionen zu erlauben anstatt ihm vorzuschreiben, wie es sich zu fühlen hat.* - Porter. In Estrella (2012)

55 Vgl. Gilligan. In Kronke (2012)

komplex zu sein wie die Szene selbst. Aber ist sie dann noch nötig?⁵⁶

In den Abschnitten, in denen Musik läuft, besteht immer die „Gefahr“, dass sie beide von Pomerening differenzierte Dimensionen anspricht. In gewisser Weise gilt das noch stärker für Porters komponierte Musik als für Golubićs lizenzierte, da Porter gewissermaßen näher, naiver, direkter ist. Golubićs Titel hingegen sind meist codiert, distanziert, ironisiert, vieldeutig. Zusätzlich sind es gerade die intimen „Kopf-Momente“, die oft besondere Komplexität und moralische Vieldeutigkeit aufweisen. Porters Musik muss also dem Anspruch wie Köbner fordert gerecht werden, diese Komplexität in seiner Musik widerzuspiegeln. Und tatsächlich evoziert die Musik immer nur die Gefühle der Handelnden, ohne dabei eindeutige Wertungen vorzunehmen. Insbesondere in Hinsicht auf Identifikation mit Walter White führt diese Offenheit zu durchaus unterschiedlichen Rezeptionserlebnissen.

Eine in diesem Zusammenhang oft genannte Szene ist Janes Tod in 2x12 *Phoenix*. Für viele Rezipienten schlägt ihre Sympathie für Walt in dieser Folge um, da er ihrer Ansicht nach unauslöschbare Schuld auf sich lädt. Walter könnte Jane vor dem Ersticken retten. Das hat er auch instinktiv vor - doch dann hält er inne. Er realisiert, dass Janes Tod durchaus in seinem Interesse wäre und seiner Ansicht nach auch besser für Jesse. Er sieht ihr also tatenlos beim Sterben zu. Die Filmmusik „Jane’s Demise“ fährt dabei seine Gefühle von Moment zu Moment nach. Sie fängt das Grauen und die Schwere des Moments ein, das Zögern und die Zerrissenheit Walters. Sie verurteilt ihn jedoch nicht und spricht ihn auch nicht frei. Und dann endet sie. Stille tritt ein und Walter beginnt zu Schluchzen. Es steht uns frei, ihn zu verdammen oder ihm zu vergeben. Ohne explizit auf die Musik einzugehen (und sich ihrer Anwesenheit womöglich gar nicht bewusst), schreiben auch Lang und Dreher: „als Zuschauer sympathisiert man mit ihm und folgt seiner Logik. [...] Walter hätte nicht anders gekonnt, ist man geneigt einzuräumen, schließlich war abzusehen, dass bei Jane mit allem gerechnet werden muss und Jesse unter ihrem Einfluss auf einen sicheren Drogentod zugesteuert wäre.“⁵⁷

C Vorbereitung und Aposiopesis

Wie Porter, Golubić und Gilligan immer wieder betonen, haben sie genauso viel Wert auf die Musikeinsätze wie auf das Ausbleiben von Musik gelegt. Besondere Bedeutung kommt oft den Stellen zu, die direkt nach einem Musikeinsatz folgen. So kommt es mehrfach vor, dass eine spannungsgeladene Szene von Musik untermalt ist, doch die Musik dann endet, bevor die Handlung ihren dramatischen Höhepunkt erreicht. Das Geschehen läuft ohne Musik weiter, gerade durch das Gefälle wird die realistische, rohe Qualität der Handlung betont: „Sometimes in the most intense moments, the most powerful use of music was not to have any music. To leave the action or emotion as raw as possible“⁵⁸. In der musikalischen Figurenlehre gibt es einen Begriff, der für diese Art Filmtongestaltung wie geschaffen erscheint: Die Aposiopesis bezeichnet den gezielten Einsatz von Pausen innerhalb eines musikalischen Satzes, um damit semantische Gehalte wie Tod, Verlust oder Schweigen auszudrücken. Dabei bezieht sich der Begriff nicht auf den Abbruch der Musik (Abruptio), sondern auf das darauf folgende Schweigen⁵⁹.

Eine extreme Anwendung dieser Technik findet sich im letzten Akt von 5x5 *Dead Freight*. Walter und seine Komplizen rauben wie in einem klassischen Western einen Zug aus, um an Methylamin zu kommen. Der Zugüberfall wird in kompletter Länge von einer treibenden, polyrhythmischen Musik begleitet, die schon für sich ein sehr interessantes Analyseobjekt darstellt. Mit über elf Minuten ist es der längste Musikeinsatz der gesamten Serie. Das Stampfen

56 Köbner (2005), S. 152

57 Lang, Dreher (2013), S. 103

58 *Manchmal ist in solch intensiven Momenten die kraftvollste Verwendung von Musik, ganz auf sie zu verzichten. Um die Handlung oder das Gefühl so roh wie möglich zu belassen.* - Porter. In Jurgensen (2013)

59 Vgl. Bartel (1997)





und „Puffen“ der Eisenbahn wird tonmalerisch nachgeahmt, dazu kommen mehrschichtige elektronische Klänge und Perkussionsinstrumente. Immer wieder wird die Musik aufgebrochen, wenn die Parallelhandlung eines Komplizen im Bild gezeigt wird und setzt dann eine Stufe intensiver wieder ein. Wie eine Schraube, die enger zugezogen wird, nimmt die Geschwindigkeit zu, die Tonhöhe der elektronischen Klänge steigt und steigt und steigt, erinnert dabei an die endlose Shepard-Tonleiter und treibt die Spannung bis ins Unermessliche⁶⁰. Die Zuschauer erleben die Spannung genauso intensiv wie die Figuren, identifizieren sich mit den Filmfiguren und denken keinen Moment über die moralische Korrektheit der Handlung nach. Schließlich endet die Musik in einem dunklen Nachhall. Der Zug ist abgefahren, der Überfall geglückt. Noch röhrt der Generator, Walter und Jesse feiern ihren Erfolg. Dann schaltet Walter den Generator aus, Stille tritt ein. Man hört den Wind wehen und ein paar vereinzelte Vögel, die bald ebenfalls verstummen. Stille. Ein kleiner Junge hat den Überfall beobachtet. Der Schrecken sitzt tief, alle sind erstarrt, die Zeit scheint still zu stehen. Dann hebt Todd, Walters Komplize, seine Pistole, erschießt den Jungen und damit endet die Folge.

Die Musik lässt uns im schlimmsten Moment allein. Dadurch werden wir viel stärker mit unseren eigenen emotionalen Reaktionen konfrontiert und es findet eine Bedeutungsverschiebung statt. Wir hinterfragen unsere Identifikationsprozess, wundern uns, warum wir mit diesen Kriminellen mitfieberten und können kaum fassen, was da geschehen ist. Nach einer spannenden Actionszene werden wir eiskalt in die harte Realität gestoßen, lediglich die Abspannmusik dämpft unseren Fall.

Breaking Bad setzt oft gerade dann auf die Wirkung der Aposiopesis, wenn in einer traditionelleren Fernsehserie ein Sting gespielt würde, d. h. am Höhepunkt eines Spannungsbogens oder während eines Cliffhangers am Ende einer Episode. In gewisser Weise lässt sich die Technik mit einem Trommelwirbel vergleichen, der polarisierend Spannung und Angst aufbaut, bevor der eigentliche Salto mortale stattfindet⁶¹. In *Breaking Bad* wird jedoch oft mit völlig gegensätzlichen Gehalten der vorbereitenden Musik und der danach eintretenden Handlung gearbeitet, außerdem ist die Handlungswendung in der Aposiopesis meist unerwartet und überraschend.

D Entfremden, surreal machen

In der an den Zugüberfall anschließenden Episode (5x6 *Buyout*) müssen Walter und seine Komplizen der unangenehmen Aufgabe nachkommen, das ermordete Kind und dessen Dirt Bike verschwinden zu lassen. Im Teaser sehen wir, wie das Dirt Bike in seine Einzelteile zerlegt wird, um danach in ätzender Säure aufgelöst zu werden. Wir hören nur Musik, alle anderen Klänge fehlen. Sphärische Klänge und eine träge, repetitiv absinkende Melodie. Die Musik orientiert sich nur grob am Bild, nimmt dann aber temporär deskriptive Qualitäten an, als die Säure in das erste Fass geschüttet wird (womöglich handelt es sich sogar um das Realgeräusch, das Porter stark verfremdet hat). Das Bild scheint durch die Abwesenheit der Geräusche zu fließen, dennoch scheint die Zeit sehr langsam zu vergehen; alles geschieht wie in Trance. Genau wie der Charakter Mike sich bei dieser grauenvollen Handlung geistig abzuschotten scheint, um die Situation verarbeiten zu können, wird die Bild- von der Tonspur dissoziiert und somit auch dem Rezipienten eine Art Einladung gegeben, die Identifikation zeitweise zu lockern und Abstand zu nehmen. Schließlich ist das Dirt Bike zersetzt. Walter öffnet das nächste Fass, und es bleibt unserer Fantasie überlassen, was als nächstes geschieht. Die Tonspur geht fließend wieder in eine reale Klangsphäre über⁶².

60 Shepard-Tonleiter: Eine akustische Illusion, die eine scheinbar unendlich steigende Tonfolge bezeichnet. Vgl. Wobbrock (2012)

61 Vgl. Pommerening (2012), S. 224

62 Porter hat in mehreren Interviews angegeben, dass er ganz am Ende dieses Musikstücks ein Sample eines männlichen Knabensolisten verwendet hat, welches aber stark bearbeitet wurde. Tatsächlich scheint das Sample so



Durch das Fehlen sämtlicher Realgeräusche entsteht ein Gefühl der Unwirklichkeit. Das Gesehene passt nicht zu dem Gehörten, ein Erlebnis, für das es in so ausgeprägter Form keine Entsprechung im natürlichen Wahrnehmen gibt. „Es gilt also: je weniger ‚Atmo‘ (atmosphärische Originalgeräusche) eine Szene enthält, desto irrealer wirkt sie.“⁶³ Der *Breaking Bad*-Teaser erinnert stark an Eingangssequenz in *Morte a Venezia* (Der Tod in Venedig, Italien 1971, Luchino Visconti). Der Protagonist fährt auf einem Dampfschiff in Venedig ein, während sämtliche Realgeräusche ausgeblendet werden und Gustav Mahlers „Adagietto“ aus der 5. Sinfonie läuft. Auch in dieser bekannten Szene wird durch die Unstimmigkeit des fehlenden Realtons eine Art Tagtraumeffekt evoziert⁶⁴.

Generell dient die komponierte Musik in enger Zusammenarbeit mit dem Sounddesign oft dem Zweck, die Tonspur zu subjektivieren. Im Prinzip arbeitet die Musik auch hier dafür, die Innenwelten der Charaktere nach außen zu kehren. In den surrealen, intensiven Momenten, in denen die Wahrnehmung der Charaktere nicht wie gewohnt funktioniert, wird jedoch mit drastischeren Mitteln gearbeitet. Die Musik wird in der Mischung dominanter und lässt uns subversiv die Welt durch die Ohren der Figuren hören. Diese Momente verwischen meist besonders stark die Grenze zwischen Musik und Sounddesign, zudem werden auch visuelle Taktiken der Subjektivierung angewendet. Solche Einsätze sind mannigfaltig zu finden, z. B.:

- 1x4 *Cancer Man*: Jesse nimmt Crystal Meth zu sich, seine Wahrnehmung wird sprunghaft und er beginnt zu halluzinieren. Mit Jump Cuts und Geräuschen ohne entsprechende Quelle sowie unpassenden musikalischen Elementen wird der Effekt verstärkt.
- 2x5 *Breakage*: Hank hat einen Panikanfall. Fast alle realen atmosphärischen Geräusche werden ausgeblendet, Hanks Atmen klingt laut und verhallt und eine laute, sphärische Musik setzt ein
- 5x16 *Felina*: Jesse hat einen Tagtraum, während er sich in der Gefangenschaft von Jacks Gang befindet. Die Musik ist warm, weich, sphärisch, fast sakral. Sie schafft eine Gegenwelt zur kalten, metallischen Realität.

Der vielleicht surrealste und in dieser Hinsicht interessanteste Moment der Serie findet sich am Ende von 4x11 *Crawl Space*. Der Konflikt zwischen Gus und Walter spitzt sich immer weiter zu und Walter wird in die Ecke getrieben. Gus droht, seine ganze Familie zu ermorden. Walter sieht den letzten Ausweg darin, mit seiner Familie zu verschwinden und eine neue Identität anzunehmen. Er instruiert Anwalt Saul, einen Warnanruf bei Hank zu machen, eilt dann in sein Haus in den Kriechkeller⁶⁵, wo er sein Geld versteckt glaubt. Was er nicht weiß: Skyler hat den Großteil seines Geldes Ted Beneke gegeben. Als Walter dies erfährt, glaubt er alle Hoffnung verloren und beginnt wahnhaft zu lachen.

Der Musikeinsatz beginnt mit einem schnellen, rhythmischen Part, der an „Aztek“ erinnert. Als Walter „Where is the money?“ schreit, spitzt die Musik sich zu und endet abrupt. Pause. Dann setzt ein dumpfes, pulsierendes Pochen ein, welches repetitiv wiederholt wird - „almost a heartbeat but not a heartbeat“⁶⁶. Walter schreit, als würde ihm ein Bein ausgerissen. Ein zweites, undefiniertes, dumpfes Geräusch gesellt sich zu dem Pochen, die beiden werden weiter geloopt während im Hintergrund langsam ein tiefes Rauschen anschwillt. Walter beginnt zu lachen, im Hintergrund klingelt das Telefon. Lachen, Telefon, stumpfender Rhythmus verwachsen zu einer surrealen Klangcollage. Skylers und Maries Stimmen gesellen sich dazu, technisch ver-

stark verfremdet, dass es nicht mehr identifizierbar ist. Es könnte der hohe Ton, der bei 00:02:23 einsetzt, sein. Vgl. z. B. Friends of Dan Music Podcast 54 [00:40:10]

63 Keller (1996), S. 97

64 Vgl. ebd.

65 Niedriger Raum zwischen Erdboden und Fußboden des Erdgeschosses, engl. *crawl space*

66 *Fast ein Herzschlag, aber kein Herzschlag*. - Porter, In Appelo (2013)



fremdet durch den Anrufbeantworter. Währenddessen kommt ein neues Geräusch dazu, ein hoher Ton, der in rhythmischen Stufen absteigt. Walters Lachen ist nur noch ein unwirkliches, fremdes Hintergrundgeräusch und er stirbt schließlich. Das Spannungsfeld zwischen dem ansteigenden Rauschen und dem absteigenden Ton (und analog dazu zwischen der aufsteigenden Kamera und dem absterbenden Lachen) wird weiter aufgespannt. Die stumpfen, ostinativen Geräusche hämmern sich in den Kopf des Rezipienten⁶⁷. Das Rauschen wird lauter und verdrängt langsam alle anderen Geräusche, überdeckt alle anderen Sinne, steigt in der Tonhöhe an und gipfelt in einem Crescendo aus kreischendem weißen Rauschen⁶⁸. Erst als es schließlich von einem Moment auf den anderen abgeschnitten wird und die Folge endet, werden wir erlöst⁶⁹.

Es ist eine unglaublich effektive Szene und deswegen sehr unangenehm anzusehen. Sie erinnert an Aronofskys *Requiem for a Dream*, in dem es gegen Ende für alle Hauptfiguren sehr schlecht aussieht und eine nicht enden wollende Montagesequenz ihre grausamen Schicksale erzählt. Alle filmästhetischen Mittel werden genutzt, um den Film so eindringlich wie möglich zu machen, Clint Mansells Filmmusik hämmert auf die Zuschauer ein; man wünscht sich das Ende herbei. Es gibt Leute, die sagen, dass dies „der beste Film ist, den sie je gesehen haben, und dass sie ihn nie wieder sehen möchten“⁷⁰ - ein Gefühl, das auch viele Zuschauer während *Crawl Space* empfunden haben dürften. Walter White spürt, wie die Schlinge um seinen Hals sich zuzieht. Er ist dem Wahnsinn näher als jemals zuvor, und wir haben Teil an seinem Zusammenbruch. Porters Stück ist kaum noch als Musik zu bezeichnen, es handelt sich eher um eine Klangcollage, ein komplexes Sounddesign. Der dumpfe, repetitive, kreisende Rhythmus suggeriert das Gefangensein, das auch im Bild aufgegriffen wird: Walter wird eingerahmt von der Bodenluke wie ein lebendig Begrabener. Das kreischende Rauschen symbolisiert die blanke Todesangst, die Walter überkommt.

E Syntaktische Funktionen

Oft hilft die komponierte Musik durch ihre integrativen, klammernden Qualitäten, die Erzählstruktur zu festigen. Ein typisches Beispiel findet sich in 1x3 *...and the Bag's in the River*. Die Episode wird von einer Analepse eingerahmt, die lange vor der Haupthandlung stattgefunden hat. Dieser Wechsel der Erzählebene am Anfang und gegen Ende der Episode korreliert mit zwei Einsätzen des mysteriösen Musikstücks „Gray Matter“. Derartige Musikfunktionen finden sich mehrfach, jedoch stärker am Anfang der Serie. Mit der Zeit scheinen die Filmschaffenden mehr Zuversicht in die Lesekompetenz des Publikums gewonnen zu haben. So finden sich in späteren Folgen häufig vergleichbare anachronische Abschnitte, die nicht mit Musik vertont sind und nur aus dem Kontext heraus verstanden werden.

Die Musik ist weiterhin in der Lage, über die formatgebundenen Unterbrechungen hinweg Kontinuität zu kreieren. Meist ist die Narration in *Breaking Bad* bereits derartig komponiert, dass die Einschnitte durch die Titelsequenz, Aktwechsel oder Episodenenden im Sinne der Erzählung elegant genutzt werden. Manchmal sind sie aber auch störend, insbesondere bei actionreichen, nicht abgeschlossenen Handlungen, und unterbrechen eine zusammengehörige Handlung. Gerade in diesen Fällen wird oft Musik verwendet, um Zusammenhalt zu erschaffen und nach dem Einschnitt den Rezipienten schnell wieder „abzuholen“ und zurück in die Handlung zu ziehen. Beispiele hierfür sind „Aztek“, das den Teaser von 4x5 *Shotgun* mit dem

67 Ostinato (lateinisch: obstinatus = hartnäckig, eigensinnig): sich beständig wiederholende, konstante musikalische Figur. Vgl. Ziegenrucker (2012), S. 301

68 Crescendo (italienisch: anwachsend): an Tonstärke zunehmend. Vgl. Ziegenrucker (2012), S. 229

69 Porter erklärt die Erstellung dieser Soundcollage sehr ausführlich z. B. in Friends of Dan Music Podcast 54 [00:30:37]

70 Hiltscher (o. D.)



Hauptfilm verbindet; „Baby’s Coming“, welches das Ende von 2x11 *Mandala* mit 2x12 *Phoenix* verbindet; ein Musikstück in 4x12 *End Times*, welches den zweiten mit dem dritten Akt verbindet und „Gas Can Rage“, das einen Zeitsprung zwischen 5x11 *Confessions* und 5x12 *Rabid Dog* überbrückt.

Auch die Zeitempfindung wird massiv durch komponierte Musik beeinträchtigt, wie die vorangehende Analyse bereits mehrfach gezeigt hat. Langsame, sphärische Musikstücke wie „Disassemble“ (während das Dirt Bike zerlegt wird) haben die Fähigkeit, die subjektive Zeitwahrnehmung fast bis zum Stillstand zu dehnen. Schnelle, rhythmische Musik wie „Dead Freight“ hingegen betont immer das Jetzt-Jetzt-Jetzt (vgl. S. 65) und führt somit auch zu einem schneller wahrgenommenen Zeitverlauf. Ein und derselbe Filmausschnitt wird mit unterschiedlichen Musikstücken unterlegt als unterschiedlich schnell erzählt wahrgenommen⁷¹. Ein Großteil der Zeitraffung und -dehnung findet in *Breaking Bad* jedoch in Kombination mit dem Bild statt. D. h. es wird entweder über eine Montage Zeit komprimiert (diese werden dann üblicherweise mit einem Musikstück von Golubić unterlegt) oder über eine Zeitraffersequenz. Bei diesen Sequenzen spielt die komponierte Musik meist eine unterstützende Rolle, indem sie flächige, ambientnahe Klangteppiche liefert.

Eine sehr grundlegende Funktion von Musik in seriellen Formaten ist die Schaffung von Kohärenz. Porter erzeugt sie weniger durch die Wiederholung konkreter Motive (abgesehen natürlich von Titel- und Abspannsequenz), sondern hauptsächlich durch eine Kontinuität in seinen Klangpaletten und Kompositionstechniken⁷². Weiterhin ist der auf ganz bestimmte Momente beschränkte Einsatz von Musik ein homogenes stilbildendes Merkmal.

F Charakterisierung und Dimensionisierung durch Leitmotive

Tendenziell stellt Porters Musik einen ständigen Fluss dar, der sich korrelierend zu den Charakterentwicklungen immer anpasst und weiterentwickelt. Falls man seine Musik überhaupt bewusst wahrnimmt, hat man selten den Eindruck, ein Stück schonmal gehört zu haben.

Porter hat sich bereits frühzeitig gegen eine ausgeprägte Leitmotivtechnik ausgesprochen. Durch die Länge der Narrationsform würde man sich damit auf lange Dauer einschränken und die Motive würden sich abnutzen. Zudem sei der Kern der Sendung die Verwandlung des Hauptcharakters, somit sei eine relativ starre Kompositionstechnik wie diese nicht angebracht⁷³. Stattdessen hat Porter Charakteren bestimmte Klangpaletten zugeordnet. Diese dienen gleichzeitig der Charakterisierung der Figur, indem sie z. B. sehr bedrohlich und mächtig klingen und diese Qualität auf sie abfärben:

Die Cousins

Die Cousins werden anfang der dritten Staffel als ultimative Gefahr eingeführt: „They are ice-cold bad-assedness personified“⁷⁴. Sie sprechen nicht, morden ohne mit der Wimper zu zucken und drehen sich nicht um, wenn hinter ihnen ein LKW explodiert. Ihre bedrohliche Aura wird verstärkt durch Porters Klangpalette für sie, die konsequent wiederkehrt, wenn ihre Handlungsbögen fortgeführt werden. Dazu gehören aztekische Trommeln und Perkussionsinstrumente sowie Angst einflößende Kriegspfeifen:

Die Szene fängt an mit Menschen, die im Sand kriechen. Ich habe das schabende Geräusch der Kleidung, Ellenbogen und Knie als Ausgangspunkt genutzt und mit perkussiven Instrumenten wie Shakern diesen kratzenden Klang erzeugt. Ausgehend davon wird die Perkussionsgruppe immer größer und aztekische Instrumente kommen hinzu, zum Beispiel

71 Vgl. Keller (1996), S. 110

72 Vgl. Porter. In Watercutter (2012)

73 Vgl. Porter. In Estrella (2012)

74 Drehbuch zu 3x1. Gilligan (2009), S. 2



große Trommeln. Für den Höhepunkt des Stücks habe ich sogenannte „Kriegspfeifen“ eingesetzt, deren extrem eindringlichen, schrillen Klang die Azteken in der Schlacht genutzt haben. All diese Dinge habe ich im Computer zusammengebracht und bearbeitet.⁷⁵

Alle Klänge sind so bearbeitet, gedehnt und gepitcht, dass sich eine einzige bedrohliche Klangcollage ergibt. Diese findet schließlich ihren Höhepunkt, als die Cousins in 3x7 *One Minute* gegen Hank antreten.

Gus Fring

Gus wird als mächtiger, großer, äußerlich ruhiger aber innerlich wütender Mann charakterisiert. Ihm werden aggressive Synthesizer und verzerrt dröhnende E-Gitarren zugeordnet. Die Musik unterstreicht die brachiale, wütende Entschlossenheit, die er oft ausstrahlt. Die interessantesten Entwicklungen diesbezüglich finden gegen Ende der vierten Staffel statt, als Gus von Polizei, feindlichem Kartell und Walter zugleich drangsaliert wird.

Walter/Heisenberg

Wie bereits erwähnt enthält die Walter zugeordnete Filmmusik zuerst Instrumente, die in das soziale und geografische Umfeld passen, wandelt sich jedoch zu unpassenderen, asiatischen Einflüssen. Das entspricht Walters Wandlung weg von seinem vertrauten Leben und hin zum neuen Leben als Heisenberg.

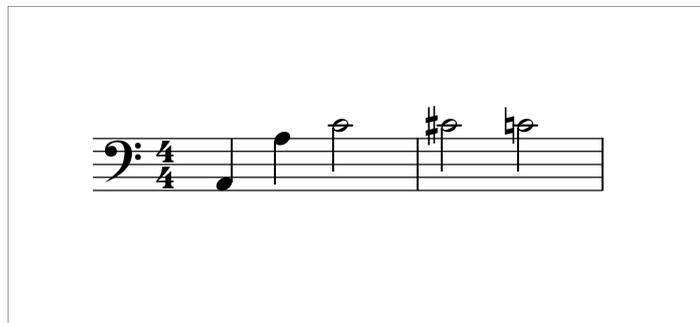


Abbildung 13

Um den Geist seines neuen Alter Egos heraufzubeschwören, setzt Walter oft einen schwarzen Hut auf. Diese Momente werden von einem kurzen musikalischen Motiv begleitet, welches in Porters Gesamtwerk für *Breaking Bad* das eindeutigste wiederkehrende Leitmotiv ist. „Heisenberg’s Theme“ wird auf einer japanischen Koto gespielt, weiterhin kommt ein Gong zum Einsatz und beide Instrumente klingen leicht verfremdet. Es kommt zum ersten mal in 3x13 *Full Measure* vor; Walter muss Gus in der Wüste entgegentreten. Die Szene erinnert stark an die alten Western, die Gilligan immer wieder erwähnt, und auch Porters Melodie ist eine Hommage an *C’era una volta il West*⁷⁶.

Das Motiv besteht aus nur fünf Noten, die minimal im Tempo variiert wiederholt werden, so dass sie angestrengt-zögerlich hervorkommen (siehe Abbildung 13). Insbesondere die fünfte Note, die die musikalische Auflösung (von Cis zu C) bringt, wird lange zurückgehalten. Dadurch wird ein unangenehmes Gefühl geschaffen, die Melodie scheint aus dem Gleichgewicht zu sein. Gleichzeitig hat sie jedoch die Kraft, alle anderen Elemente der Musik zu verdrängen und symbolisiert damit, wie Walters Angst und Unsicherheit durch seine neue Identität weggefegt werden. Das Motiv erinnert an das klagende, gequälte Mundharmonikathema aus *C’era una volta il West*, dessen wenige Noten sich ebenfalls in variierenden Tempi und mit langen Pausen um einen Grundton bewegen. Tatsächlich ähneln sich die beiden Musikstücke so stark, dass den Eindruck bekommen könnte, zwei Spuren desselben Stücks zu hören, wenn man beide parallel abspielt.

Später kommt das Motiv noch einige Male vor, wenn Walter seinen Hut aufsetzt. Als er ihn schließlich in 5x15 *Granite State* aufzieht, verliert er seine Macht. Walter ist zu schwach, um sein Versteck in New Hampshire zu verlassen. Die Musik wird langsamer, gerät ins Straucheln und er stirbt.

75 Porter. In Salm (2013) [Übersetzung im Original]

76 Vgl. Porter (2013)



5.2 Präexistente Musik

5.2.1 Stil und Genre

Es scheint auf den ersten Blick keinen roten Faden zu geben, der sich durch die Musikauswahl Golubićs zieht; man kann lediglich Tendenzen ausmachen. Gerade durch diese Unberechenbarkeit gewinnt die Musik ihren Reiz. Man weiß nicht, was „hinter der nächsten Ecke lauert“. Ständig kommen neue Überraschungen, die erst verwirren, dann aber rational oder auch emotional verstanden werden. Es werden Kontraste erzeugt, die der Zuschauer auflösen muss. Dies korreliert zu der Narration, die ebenfalls reichlich unvorhersehbare Wendungen und schräge Kontraste birgt. So lässt sich schließlich doch sagen, dass gerade die wilde Zusammenstellung unterschiedlichster Genres mit unterschiedlichster Musik-Bild-Beziehung eine Art roten Fadens darstellt und global gesehen Kohärenz schafft.

Die verwendeten Genres aufzuzählen wäre müßig; sie sind mannigfaltig und oftmals sind Titel nicht eindeutig einem Genre zuzuordnen. Diese Parallelität mit der Serie *Breaking Bad* als solche war gerade eines der Suchkriterien für Golubić. Über die Musikstücke Buddy Stuarts, von denen zwei in der dritten Staffel verwendet wurden, sagt er: „They fit our show well because they’re not quite this, they’re not quite that. They’re kind of their own weird beast.“⁷⁷

Generell fällt auf, dass die Musik öfter optimistisch und „peppig“ ist, als eine derartig finstere Handlung vermuten ließe. Somit liegt der Schluss nahe, dass ein Großteil der Musik kontrapunktierend eingesetzt wird. Weiterhin wird tendenziell eher ältere Musik verwendet (oder Musik, die diesen Anschein macht), was Assoziationen an Regisseure wie Quentin Tarantino oder Wes Anderson weckt. Im Falle von Tarantinos *Pulp Fiction* (USA 1994) wirkt die Musik, als habe der Regisseur einen kultigen Schallplattenladen durchstöbert und die schrägsten und schönsten Geheimtipps unter seinen Film gelegt. Solche Assoziationen bzw. popkulturelle Referenzen in *Breaking Bad* „aktivieren [...] das kulturelle Weltwissen der Zuschauer und Zuschauerinnen und kapitalisieren darauf: Aura, Mythos, ‚Kult-Status‘ und die künstlerischen Errungenschaften [der assoziierten Werke] färben auf die Serie ab.“⁷⁸

5.2.2 Form (Musikschnitt, Einsätze, Enden)

Im Gegensatz zu Porters komponierter Musik, die sich meist langsam „hereinschleicht“ und sukzessive an Lautstärke ansteigt, fangen die präexistenten Musikstücke oft recht perkussiv und direkt an. Dadurch nimmt man sie als Zuschauer eher wahr, sie stechen eher heraus und ziehen mehr Aufmerksamkeit auf sich. In *Breaking Bad* wird dieser Effekt fast nie durch einen Fade-In gedämpft; stattdessen wird mit dem Zeitpunkt des Einsatzes und der Parallelität zu Handlung und Schnitt gespielt. Setzt ein Musikstück zeitgleich mit einer schnellen Bewegung im Bild ein, die eventuell auch ein perkussives, kurzes Geräusch erzeugt, fügt sich der Musikeinsatz mehr ein und fällt weniger auf (z. B. „Tamacun“ in 1x1 *Pilot*). Setzt sie hingegen mitten ins Nichts ein, ohne korrelierende Handlungen oder Schnitte im Bild, sticht sie heraus und wird wahrgenommen (z. B. „Baby Blue“ in 5x16 *Felina*).

Analog dazu hat auch die Weise, wie ein Stück beendet wird, Auswirkungen auf die Wahrnehmung des Rezipienten. Es gibt in der Serie drei maßgebliche Varianten:

- Ausblenden (z. B. „1977“ in 4x5 *Shotgun*) - Führt zu einer Integration des Stückes in die Tonspur, es fällt durch das sanfte Ende weniger auf und leitet flüssig in die nächste Handlung über.

⁷⁷ Sie passen ganz gut in unsere Sendung, weil sie weder so richtig das Eine, noch das Andere sind. Sie sind sozusagen ihr eigenes verrücktes Biest. - Golubić. In *Breaking Bad Insider Podcast* 306 [00:23:03]

⁷⁸ Lang, Dreher (2013), S. 107



Video 20

- harter Schnitt (z. B. „Sun Shine On Me“ in 3x6 *Sunset*) - Wirft den Rezipienten aus der Immersion und zieht starke Aufmerksamkeit auf sich. Der simultane Bildschnitt wird extrem betont und mit Bedeutung aufgeladen. Das Vorher/Nachher wird separiert. „Setzt [...] der musikalische Fluß plötzlich aus, so provoziert dies augenblicklich Verunsicherung und Unbehagen.“⁷⁹
- stimmiges Ende (z. B. „Tamacun“ in 1x1 *Pilot*) - Das Ende des Stücks fällt auf einen Schnitt o. Ä. und bildet ein musikalisch gefälliges Ende. Meist handelt es sich dabei um das tatsächliche Ende des verwendeten Stücks, das durch das Music Editing an die gewünschte Stelle gebracht wurde. Die Musik wird tendenziell bedingt wahrgenommen. Dieses Ende geht oft mit einer positiven semantischen Konnotation einher; es fühlt sich schlüssig an.

Generell spielt das Music Editing bei präexistenten Stücken eine sehr wichtige, wenn auch unsichtbare Rolle. Je besser es handwerklich gemacht wurde, desto weniger fällt es später auf. Es dient dem Zweck, die bereits existierenden, nicht in Hinblick auf diese Verwendung geschaffenen Stücke bestmöglich an den Schnitt und den Rhythmus des Bewegtbilds anzupassen. Im besten Fall fügt sich ein Musikstück dann so gut in den filmischen Kontext ein, dass im Nachhinein kaum vorstellbar ist, dass es nicht explizit für diesen Zweck geschaffen wurde. Ein derart gelungenes Beispiel ist der Titel „Goodbye (Instrumental)“ von Apparat in 4x13 *Face Off*. Er passt genau in den narrativen Rhythmus der betreffenden Szene und scheint auf jede kleine Nuance von Handlung oder Schauspiel zu reagieren. Doch auch wenn die Vorgaben des Bilds und die Beschränkungen der Musikalität nur ein etwas holpriges Music Editing erlauben, sieht man darüber meist hinweg und nimmt solche Stellen nicht bewusst wahr. Ein Beispiel hierfür ist „DLZ“ (TV On the Radio) in 2x10 *Over*. Achtet man genau auf die Musik, fällt auf, dass die ersten vier Takte zweimal abgespielt werden; diese Stelle stört jedoch nur minimal. Vermutlich wurde sie in Kauf genommen, um andere Musikstellen synchron zu gewissen Bildstellen zu haben. So ist in diesem Beispiel sehr gelungen, dass der Refrain des Musikstücks, in dem der Hauptgesang aussetzt, auf eine bedeutungsvolle Gesprächspause und eine einzige wichtige Dialogzeile fällt.

Eine weitere Aufgabe des Music Editing ist es, die Essenz von gesamten Musikstücken in den meist signifikant kürzeren Zeitraum ihrer Verwendung als Filmmusik zu konservieren. Musiktitel haben normalerweise eine innere Entwicklung, einen Aufbau der in dieser Form nicht übernommen wird. Stattdessen werden häufig die verschiedenen Musikabschnitte raffend zusammengeschnitten (vgl. auch hierzu „Tamacun“ in 1x1 *Pilot*).

Natürlich lässt sich auch die Aussage eines Titels nachträglich anpassen, indem bestimmte Passagen herausgeschnitten oder in der Mischung unterdrückt werden, wohingegen andere an prominenter Position stehen oder wiederholt werden. Dies gilt sowohl für textuellen als auch gesamt-musikalischen Gehalt.

5.2.3 Funktionen

Golubićs Auswahl scheint oft „kontraintuitiv“ und ungewöhnlich, dennoch funktioniert sie. Gerade dadurch wird eine Analyse besonders interessant. Der gemeinsame Kern sämtlicher Musikeinsätze sind Handlung und Charaktere:

With *Breaking Bad*, our approach to music supervision begins and ends with characters and story. There are times when we use music as a relief from the heaviness of the story, or as an opportunity to support time-compression montages as we illustrate the cooking process. Sometimes we use music to play counterpoint to the on-screen action and other

⁷⁹ Keller (1996), S. 112

times it subtly supports it. Most importantly, we try to always stay true to the characters, stay true to their culture, and remain faithful to the *Breaking Bad* world we've created.⁸⁰

Die genauen Wirkungsweisen sind jedoch unterschiedlich und teilweise nur schwer durchschaubar, doch alle tragen auf ihre Weise zum großen Ganzen bei. Gemeinsam hat die Musik, dass sie nicht 1:1 gelesen werden kann. Sie erfordert eine Lesekompetenz, da sie durchgängig codiert ist. In einem traditionelleren Film würde also vielleicht ein aggressives Hip-Hop-Stück als Filmmusik laufen, während ein feindlicher Drogendealer etabliert wird. Derartige Zuordnungen gibt es bei *Breaking Bad* fast nur in der diegetischen Musik. Die Musik ist ironisch, distanziert, unerwartet. Sie vermittelt keine direkt lesbaren Informationen wie z. B. gesellschaftlichen Kontext oder historische Zeit.

A Syntaktische Funktionen

Die wohl prominenteste Anwendung von präexistenter Musik ist in Verbindung mit den Montagen. Mit diesem Stilmittel werden in *Breaking Bad* regelmäßig längere Zeiträume gerafft. Meistens handelt es sich um die Produktion oder Distribution von Meth, es gibt aber durchaus auch andere Inhalte. Die Musik, die meist die Mischung dominiert, ist dabei Gerüst und Legitimation für schnelle Schnitte, große Zeitsprünge und rhythmisiertes Erzählen. Diese grundlegend syntaktische Funktion vermischt sich mit einer semantischen Dimension: Der Charakter der Musik erzählt dabei stets etwas über die sichtbaren Handlungen. Dies zeigt sich besonders gut, wenn man einige der „Cooking“-Montagen vergleicht:

- 1x1 *Pilot* („Dead Fingers Talkin“ von Working for a Nuclear Free City) - Walter und Jesse arbeiten zum ersten Mal zusammen. Dies ist eher Jesses Welt als Walters; die Musik kommt jugendlich und wild daher, nimmt damit eher Jesses Perspektive ein, der sich auch dementsprechend verhält und Kopfhörer trägt, über die er ebendiese Musik hören könnte (vgl. dazu auch S. 86). Die Musik transportiert wie im Drehbuch vorgegeben Schwung und Energie, die an die Bau-Montagen des A-Teams erinnern soll (vgl. S. 44).
- 1x5 *Gray Matter* („Uh“ von Fujiya & Miyagi) - Jesse „kocht“ mit seinem Freund Badger, der noch unreifer und ungedultiger als Jesse ist. Alles läuft sehr unprofessionell, abgehackt und ohne große Ernsthaftigkeit ab. Dies wird durch das Editing und die Musik getragen.
- 2x9 *4 Days Out* („One By One“ von The Black Seeds) - Walter und Jesse sind euphorisch und harmonieren perfekt. Die optimistische, fröhliche Musik verstärkt dieses euphorische Gefühl, das ruhige Editing signalisiert den erfolgreichen Prozess.
- 3x6 *Sunset* („Ginza Samba“ von Vince Guaraldi) - Walter arbeitet zum ersten mal mit seinem neuen Assistenten Gale. Er scheint das genaue Gegenteil von Jesse zu sein: gebildet, höflich und mit einer Leidenschaft für Chemie. Zwischen Walter und ihm entsteht eine Art professionelle Romanze, die Arbeit läuft wie geschmiert. Das Musikstück ist beschwingt, warm und hat etwas von der melancholischen Romantik des Soundtracks der *Peanuts*, der ebenfalls von Vince Guaraldi stammt. Der komplett differierende Musikstil dieser Montage ist bereits im Drehbuch vorgegeben⁸¹.

80 Für *Breaking Bad* beginnt und endet unser Ansatz der Music Supervision mit Charakteren und Handlung. Es gibt Fälle, in denen wir die Musik als Erleichterung von der Schwere der Handlung benutzen, oder als Möglichkeit, die zeitkomprimierenden Montagen des „Cooking“-Prozesses zu unterstützen. Manchmal nutzen wir Musik, um die sichtbare Handlung zu kontrapunktieren und manchmal, um sie subtil zu unterstützen. Am wichtigsten ist, dass wir versuchen, stets ehrlich zu unseren Charakteren und ihrer Kultur zu sein und der *Breaking Bad*-Welt, die wir geschaffen haben, treu zu bleiben. - Golubić (o.D.) SMV Current Project: *Breaking Bad*

81 Vgl. Drehbuch zu 3x6. Shibana (2010), S. 23



Eine weitere formgebende Funktion der präexistenten Filmmusik ist das Zusammenfügen bzw. Abtrennen von Szenen. Eine leichte Abtrennung findet statt, wenn ein Musikstück mit Szenenwechsel beginnt oder endet. Eine starke Abtrennung, wenn die Musik abrupt abbricht oder einsetzt wie in dem Beispiel in Folge 3x6 (vgl. S. 74). Musik kann aber auch genau das Gegenteil bewirken und mehrere zeitlich und räumlich versetzte Szenen verbinden (im Prinzip wie in den Montagesequenzen). Ein Beispiel hierfür ist z.B. Mick Harveys „Out Of Time Man“ in 1x1 *Pilot* oder „If I Had a Heart“ von Fever Ray in 4x3 *Open House*. Die Musik trägt über die großen Sprünge hinweg, relativiert die Zeitempfindung und fügt die Szenen zu einem Ganzen zusammen.

Seltener erfüllt die Musik auch eine integrative, klammernde Funktion indem ein Musikstück mehrfach gespielt wird bzw. an späterer Stelle nochmal kurz zitiert wird. Ebenfalls vermischen sich syntaktische und semantische Funktion; allein durch die Wiederholung wird eine Bedeutung erzeugt, meist werden zwei Handlungsstränge verbunden (z. B. „1977“ in 4x5 *Shotgun*) oder eine Art Neuanfang dargestellt (z. B. „Apocalypshit“ in 1x1 *Pilot*).

B Einleitung und Schluss

Eher selten ist auch eine episodenein- oder ausleitende lizenzierte Musik, wobei es ungefähr doppelt so viele Titel am Ende als am Anfang einer Episode gibt (vgl. Abbildung 16 auf S. 128). Insbesondere an Staffellenden spielt die Filmmusik insofern eine wichtige Rolle, als dass sie quasi den Schlussstrich unter diesen Abschnitt zieht, resümiert, nach vorne blickt und das Publikum bis zur nächsten Staffel verabschiedet:

- 1x7 *A-No-Rough-Stuff-Type-Deal* („Who’s Gonna Save My Soul“ von Gnarl’s Barkley) - Aufgrund des bereits erwähnten Autorenstreiks wurde die Staffel um zwei Folgen gekürzt und endete nun mit einer verhältnismäßig insignifikanten Szene. Dieses Musikstück wurde gewählt, um durch seinen textuellen und darüber hinausgehenden Gehalt der Handlung mehr Gewicht zu verleihen: „The song breathes new life into the sequence and makes the moment as resonant and powerful as we could hope for.“⁸²
- 4x13 *Face Off* („Black“ von Danger Mouse & Daniele Luppi featuring Norah Jones) - Walter Whites Triumph über Gus Fring ist ein bittersüßer. Er hat gewonnen, hat aber erneut getötet und wie der Zuschauer erst nachträglich, von diesem Musikstück untermalt, erfährt, Andreas Sohn Brock vergiftet und Jesse manipuliert. Die Musik spiegelt diese Mehrdeutigkeit und hat außerdem etwas abschließendes an sich. Tatsächlich war zu dem damaligen Zeitpunkt wie gesagt unklar, ob noch eine weitere Staffel produziert werden würde. Somit musste dieses Staffellende auch als potentielles Serienfinale funktionieren (vgl. S. 58).
- 5x15 *Felina* („Baby Blue“ von Badfinger) - Als die Serie sich ihrem Ende zuneigte, wurde sie immer populärer. Fans und Kritiker, alle warteten gespannt darauf, wie die Geschichte enden würde. Gilligans Entscheidung, mit einem eher optimistischen präexistenten Musikstück zu enden, ist eine sehr bedeutsame. Das Stück betont polarisierend das Quantum Triumph, das Walter White in all seinem Leid und Unheil widerfährt und entlässt die Zuschauer mit einem abschließenden, erleichternden Gefühl. Durch den Liedtext wird ein Schlusspunkt unter die Serie gesetzt, der Walters Liebe zu seinem blauen Meth, zur Chemie und dem Ansehen, das damit einherging, als Hauptmotivation für diesen Charakter bestätigt. Das Musikstück ist dabei außergewöhnlich direkt und im textuellen Gehalt buchstäblich: „Guess I got what I deserved [...] Didn’t know you’d think that I’d forget / Or I’d regret the special love I have for you / My Baby Blue“. Dies passt mit Wal-

⁸² Das Lied haucht der Szene neues Leben ein und macht den Moment so resonant und kraftvoll, wie wir uns nur wünschen konnten. - Golubić (o.D.) Season One



ters Eingeständnis, dass er alles nur für sich selbst getan hat, zusammen. Die Codierung, Ironisierung und Distanzierung anderer Musikeinsätze ist hier nicht ausgeprägt. Es ist ein starkes, mutiges Ende einer Serie, das zudem mediatisierend wirkt und alle Fans, die Walter White 62 Folgen lang begleitet haben, kollektiv anspricht und entlässt.

C *Charakterisierung und Dimensionierung*

Gelegentlich werden über die lizenzierte Filmmusik Orte oder Figuren charakterisiert und dimensioniert. Dies gilt beispielsweise für die zwei wichtigsten Drogenlabore, in denen Walter und Jesse im Laufe ihrer kriminellen Karriere arbeiten. Das erste ist das Wohnmobil, in dem sie ihr erstes Meth gekocht haben und an das viele gute, aber auch schlechte Erinnerungen geknüpft sind. Dieser Ort ist für sie wie auch für die Zuschauer mit emotionaler Bedeutung aufgeladen. Die generelle Inszenierung der letztendlichen Zerstörung des Wohnmobils, insbesondere aber die melancholische, überirdisch schwebende kubanische Musik („He venido“, Los Zafros) erzählen, was nie explizit ausgesprochen wird: „Goodbye old friend.“⁸³ Als Walter dann zum ersten mal das neue, große Labor von Gus bewundert, spiegelt die zauberhafte, träumerische Musik („Timetakesthetimetakes“, Peder) sein Staunen wider; dieses Labor ist für ihn wie das Paradies.

Bei Jesse Pinkmans erstem Auftritt sehen wir ihn in einer pikanten und blamablen Situation. Er wird u. a. durch die polarisierende Musik als komische Figur eingeführt⁸⁴: „Tamacun“ von Rodrigo Y Gabriela, ein heißblütiges, flamenconahes Gitarrenstück, das mit einem Augenzwinkern die Liebhaberqualitäten (Jesse war bei der Polizeirazzia gerade im Haus der Nachbarin, mit der er scheinbar eine Affäre hat) und die peinliche Situation des halbnackten Kleinkriminellen kommentiert. Eine stark davon divergierende Charakterisierung erfährt Anagonist Gus Fring. In 4x13 *Face Off* werden die letzten Minuten in seinem Leben sehr langsam erzählt. Eine Szene, die unter Handlungsaspekten betrachtet auch herausgeschnitten werden könnte, wird durch das Musikstück „Goodbye (Instrumental)“ von Apparat mit Bedeutung und Gewichtigkeit aufgeladen. Ganz im Sinne der Suspense-Erzeugung weiß der Zuschauer, dass Walter eine Falle vorbereitet hat - Gus weiß das selbstredend nicht. Während er wartet und fast nichts passiert wird die empfundene Zeit durch die stetig wiederholende, ostinative Musik fast bis zum Stillstand gedehnt. Als Fring dann in leichter Zeitlupe aussteigt und Richtung Altersheim schreitet, nimmt die Musik epische Dimensionen an; der Charakter wird vergrößert und auf eine fast übermenschliche Ebene erhöht, er wirkt in Golubićs Worten ausgedrückt wie eine antiker Gott der griechischen Mythologie⁸⁵. Das Stück ist düster und bedrohlich, hat aber auch einen tragischen Zug, der das Schicksal Frings gemeinsam mit dieser Art der Inszenierung vorausahnen lässt. Es wirkt wie ein Abschied, die Musik zollt dem mächtigen Antagonisten ihren Respekt.

D *Emotionalisierung und Identifikation*

Porters Musik bleibt neutral, projiziert lediglich die Emotionen, die die handelnden Charaktere momentan empfinden. Doch indem die Musik beim Zuschauer ähnliche Emotionen evoziert, arbeitet sie tendenziell für eine permanente Identifikation. Die präexistente Musik arbeitet hingegen anders, oftmals sogar entgegengesetzt. Doch es gibt auch Momente, in denen sie tatsächlich die Rolle der komponierten Filmmusik trägt und legitimerweise als „Source-as-Score“ bezeichnet werden könnte. In diesen Fällen bildet die Musik die Emotionen der Charaktere ab und löst beim Rezipienten oft ähnliche Gefühle aus.

83 Drehbuch zu 3x6. Shibani (2010), S. 50

84 Vgl. dazu auch Lang, Dreher (2013), S. 70

85 Vgl. Golubić (o.D.) Season Four



Ein wichtiges Beispiel hierfür ist die Endszene in *2x10 Over*, die an dieser Stelle exemplarisch analysiert werden soll. Nach einer langen Reihe von Niederschlägen und Zurückweisungen in seinem neuen Doppelleben wird Walter endlich ein Moment der Macht zugestanden. In einem Baumarkt begegnet er zwei anderen Meth-„Köchen“ und gibt ihnen zuerst Ratschläge. Dann ändert er seine Meinung, stellt die beiden auf dem Parkplatz und fordert sie auf, aus seinem Revier zu verschwinden. Es ist der Moment, in dem er aufhört, ein Lehrer zu sein, und seine neue kriminelle Identität ein für alle mal akzeptiert. Er hat die Erkenntnis, die schon in der Pilotfolge immanent ist: im Vergleich zu seinem alten, devoten Lebensstil birgt dieses kriminelle Leben Spannung, Nervenkitzel, Befriedigung. Diesen Gefühlsumschwung teilen wir als Zuschauer, u. a. da die Szene mit einem intensiven Musikstück unterlegt ist: „DLZ“ von TV On The Radio.

Laut Nardi wird durch die Musik beim Rezipienten ein doppelter Identifikationsprozess erwirkt; zum einen integrativ (d. h. als dramatische Filmmusik, die den Zuschauer in die ungewohnte Position zieht), zum anderen angliedernd (eher durch das Genre, das Punk und Elektronik vermischt, als durch tatsächliche Kenntnis des Titels) wird eine positive Identifikation mit Walters Gefühlen erzeugt⁸⁶. In diesem Moment beschäftigen wir uns nicht mit seinen Unzulänglichkeiten, mit den moralischen Unstimmigkeiten, sondern stehen kollektiv auf seiner Seite. „In other words, as we are invited to step into Walt’s shoes based on an emotional affiliation, reflecting on the moral propriety of his actions appears not only unimportant but also very challenging.“⁸⁷

Auch die Dynamik und die Mischung tragen zu der Zuschauerimmersion bei (siehe Abbildung 14). Die Handlung im Baumarkt ist relativ leise und stellt so einen Nährboden für Kontrast dar. Walter steht in der Warteschlange; die Klangsphäre ist realistisch und ereignislos. Dann löst sich das Piepgeräusch der Kasse aus dem diegetischen Kontext, wird mit steigender Lautstärke wiederholt, während das Bild sprunghaft näher auf Walter schneidet. Das Geräusch wird somit zu einem Countdown, der zuerst irritiert, dann aufgelöst wird. Walter stellt seine Einkäufe ab, das Geräusch des Abstellens hallt nach, mit ihm legt er seine Zurückhaltung ab. Dann setzt die Musik laut ein, alle anderen Geräusche werden durch die Musik stark unterdrückt (A). Während des Refrains pausiert der Hauptgesang und macht Platz für Walters eiskalte Zeile „Stay out of my territory“ (B), welche noch lauter als die Musik ist. Dann steigt die Spannung, die Rivalen und Walter schweigen sich weiter an - hat er sie im Griff? Währenddessen wird die Musik unmerklich aber permanent lauter; schließlich setzt der Gesang wieder ein, die Spannung entlädt sich in einem machtvollen Triumph Walters und die Musik erreicht einen Höhepunkt (C) und klingt noch nach, während der Bildschirm schon schwarz wird (siehe Abbildung 14). Auch Nardi kommt zu dem Schluss: „In fact, the song, like dramatic scoring, involves the spectator in an emotional climax that is calculated to function as a means of empathizing with Walt’s rancorous feelings and his overdue gratification.“⁸⁸ Die intensive Wirkung der Musik entsteht nicht zuletzt auch dadurch, dass die Episode vor dieser Szene fast keine Musik beinhaltet (vgl. Abbildung 16 auf S. 128). Ein weiterer Faktor ist der Musikschnitt, der genau die Zeilen des Liedtexts in den Vordergrund spielt, die die Narration unterstützen: „Congratulation on the mess you made of things“, „This is beginning to feel like the dog wants a bone“, „Never you mind, death professor“, „Your victim flies so high“, „It’s crystallized, so am I“.

86 Vgl. Nardi (2013), S. 98

87 *Mit anderen Worten: Während wir durch eine emotionale Angliederung eingeladen werden, in Walts Schuhe zu treten, scheint die Reflexion der moralischen Korrektheit seiner Taten nicht nur unwichtig, sondern auch sehr schwierig.* - Nardi (2013), S. 98

88 *Tatsächlich bezieht das Lied wie dramatische Filmmusik den Zuschauer in einen emotionalen Klimax ein, der ein kalkuliertes Mittel ist, Walters bittere Gefühle und seine überfällige Genugtuung zu betonen.* - Nardi (2013), S. 97

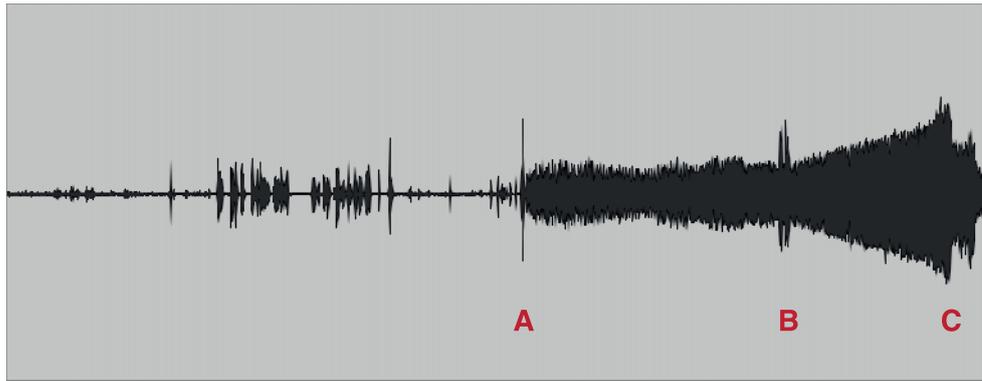


Abbildung 14

Vergleichbare Musikeinsätze sind etwa „Waiting Around to Die“ in 2x3 *Bit By A Dead Bee*, „Enchanted“ in 2x11 *Mandala* oder „If I Had A Heart“ in 4x3 *Open House*.

E Kontrapunktierung, Kommentar und Distanzierung

Wie bereits erwähnt ist die direkt emotionalisierende Funktion bei der präexistenten Musik *Breaking Bads* eher die Ausnahme. Meist wird in verschiedenen Abstufungen kontrapunktiert. Golubić wollte nicht nur verdoppeln, was durch Bild und Narration schon gegeben war, sondern stets einen Mehrwert durch seine Musikauswahl erzeugen:

One of the biggest mistakes that people make when they put music into film and television is they think that they should put in music that reflects what's already on the screen. There's a very tired cliché about a guy walking in the rain so you put a sad song about a guy walking in the rain. The problem with that is that it basically doesn't add anything. If you're good, you look for the subtext that isn't there on the page, or in the dialogue. It's just the trick of not going with the easy answer and trying to always find something unique. Adding something counter-intuitive or something that has another angle to it will often create a really interesting dynamic in the scene.⁸⁹

Teilweise dient diese Kontrapunktierung einer Distanzierung des Zuschauers von der Narration, wirkt somit genau entgegengesetzt als z. B. „DLZ“. In 5x14 *Ozymandias* gibt es eine Sequenz, die von dem Tod des Hauptcharakters Hank und dem endgültigen Zerwürfnis Walters mit seiner Familie eingerahmt wird. In der besagten Sequenz rollt Walter das letzte ihm verbliebene Geldfass durch die Wüste. Kontrapunktisch wird dazu der 60er-Jahre-Folksong „Take My True Love By the Hand“ (The Limeliter) gespielt. Das Stück trägt zwar eine gewisse Melancholie in sich, ist aber warm, versöhnlich und wirkt insbesondere mit dem gepfiffenen Anfang zuerst fehl am Platz. Die Musik lässt die Zuschauer jedoch kurz aufatmen, erlaubt ihnen eine temporäre Distanzierung von der deprimierenden Handlung. Diese erleichternde Distanzierung entsteht einerseits generell durch die Unstimmigkeit zwischen Musik und Narration, andererseits hier speziell durch die tröstende, vertraute Wirkung der menschlichen Stimme; der mehrstimmige männliche Gesang klingt besonders im Refrain fast wie kirchliche Musik. Musik wird zur „Trostspenderin“ und „Gegenwelt zur harten Alltagsrealität“⁹⁰.

⁸⁹ Einer der größten Fehler, den Leute machen, wenn sie Musik in Film und Fernsehen platzieren, ist, dass sie denken, die Musik sollte das widerspiegeln, was schon auf dem Bildschirm ist. Es gibt da ein sehr abgenutztes Klischee über einen Typ, der im Regen läuft, also spielst du ein trauriges Lied über einen Typen, der im Regen läuft. Das Problem dabei ist, dass das im Grunde nichts hinzufügt. Wenn du gut bist, schaust du nach dem Subtext, der zwischen den Zeilen steht. Der Trick ist einfach, nicht die einfache Antwort zu nehmen und zu versuchen, immer etwas einzigartiges zu finden. Etwas, das kontraintuitiv ist oder einen neuen Blickwinkel eröffnet, kreierte oft eine wirklich interessante Dynamik in der Szene. - Golubić. In Hepburn (2012)

⁹⁰ Keller (1996), S. 138



Video 24

Gleichzeitig zieht die Musik Walter durch den Liedtext ins Lächerliche, stellt ihn in seiner Gier bloß und deutet an, dass das Ende nah ist: „Times are getting hard boys / Money’s getting scarce / Times don’t get no better boys / Gonna leave this place / Take my true love by her hand / Lead her through the town / Say goodbye to everyone / Goodbye to everyone“. Die Autorenstimme wird sichtbar und nimmt eine kommentierende, distanzierte Haltung ein. Dies ist keine Seltenheit in *Breaking Bad*. Oft wird eine dramatische, tragische oder moralisch falsche Handlung mit einem relativ optimistischen, schnellen Musiktitel kontrapunktiert. Dabei geht diese Wirkung zum einen vom textuellen Gehalt der Stücke aus. Die Liedtexte nehmen direkt oder subtil, punktiert oder über längere Strecken Bezug auf das Bild. Dieser nonchalante Stil ist teilweise sogar schon im Drehbuch verwurzelt⁹¹. Zum anderen entsteht die Kontrapunktierung aber auch von ihrem über den expliziten Liedtext hinausgehenden Gesamteindruck sowie von den konnotativen Eigenschaften eines Musikstücks, Genres, der Instrumentation etc.

Am Ende von *2x9 4 Days Out* findet Walter heraus, dass sein Tumor geschrumpft ist und es wieder Hoffnung für ihn gibt. Diese Neuigkeit führt jedoch zu einem Gefühlschaos; er hat sich bereits damit abgefunden, seine Menschlichkeit und Moral zu verlieren, da er glaubte, nicht mehr lang am Leben zu sein. Nachdem er sein eigenes Gesicht im Spiegel sieht, prügelt er frustriert auf einen Handtuchspender ein; kurz darauf schneidet das Bild zu schwarz und der Abspann läuft. Dazu wird das optimistische Musikstück „One By One“ wiederaufgenommen, das in der Folge zuvor in einem positiven Kontext vorkommt (vgl. S. 75). Dem unaufmerksamen Rezipienten fällt vielleicht gar nichts auf, da diese Praxis im Fernsehen durchaus üblich ist. Bei *Breaking Bad* erhält sie aber alleine schon dadurch einen intriganten Beigeschmack, dass üblicherweise alle Abspanne mit einem düsteren, schweren Musikstück von Porter unterlegt sind. Kommt nun direkt im Anschluss an diesen Tiefpunkt Walters ein derartig fröhliches Musikstück, scheint die Autorenstimme ihn geradezu zu verhöhnen.

Insbesondere die präexistente Filmmusik macht die Autorenstimme der Serie aus, die zumindest unterbewusst, oft auch bewusst wahrgenommen und gelesen wird. Porters Musik wirkt meist unbemerkt und fährt die Handlungsbögen und Emotionen minutiös nach, die intradiegetische Musik scheint dem Rezipienten natürlicher Teil der erzählten Welt, aber die sperrigen präexistenten Musiktitel stechen heraus und geben den Ton der Serie an. Diese Dimension der Musik als Kommentatorin wird in Georg Maas’ Modell leider nicht thematisiert.

Ähnliche Beispiele sind z. B. „Pick Yourself Up“ in *5x8 Gliding Over All* und „Windy“ in *3x12 Half Measures*. Oft entsteht durch diese ungewöhnlichen Musik-Bild-Kombinationen Humor. Gilligan war entschlossen, seine düstere und potentiell deprimierende Geschichte mit so viel Humor wie möglich als Gegengewicht auszustatten, um die Zuschauer nicht zu sehr zu belasten⁹². Gleichzeitig wollte er die Ernsthaftigkeit und Fallhöhe der Geschichte nicht beeinträchtigen. Häufig entsteht der Humor durch das Kontrastierungsverfahren, Ungleiches aufeinanderprallen zu lassen. Dies ist ein klassisches Mittel der Komödie und findet auch seine Entsprechung in der Filmmusik⁹³. Dies hat den Vorteil, dass hierbei in feinen Nuancen zwischen sehr offensichtlich und sehr versteckt variiert werden kann; außerdem scheint dieser kommentierende, subversive Humor von einer äußeren Instanz, der Autorenstimme, zu kommen und untergräbt damit nur temporär die darunterliegende Ernsthaftigkeit. Oft bleibt einem das Lachen aber auch im Halse stecken, denn der entstehende Humor wird oft von Mitgefühl, moralischen Bedenken, ungunstigen Vorahnungen etc. kontrastiert.

Insgesamt lässt sich die lizenzierte Musik auf Schneiders Modell fast ganz rechts einordnen (vgl. S. 20). Die Musik ist zwar eng mit dem Schnitt verflochten und interagiert durchaus auf

91 Vgl. z. B. Drehbuch zu *3x12*. Catlin, Gould (2010), S. 1

92 Vgl. Gilligan. In *Breaking Bad Insider Podcast 201* [00:24:05]

93 Vgl. Lang, Dreher (2013), S. 71

das momentane Bildgeschehen, jedoch häufig in kommentierender, distanzierter Manier. Die Musik hat oft gegensätzliche oder auf den ersten Blick unpassende semantische Gehalte. Dieser Einsatz von Musik verleiht der Serie eine eigene bissige Handschrift.

6 Musikelemente der diegetischen Ebene

Musik, die innerhalb der Diegese erklingt, muss im Gegensatz zu extradiegetischer Musik eine logische Begründung haben. Sie ist stets einem Charakter oder einem Ort zugeordnet, und dient somit naturgemäß einer genaueren Definition der fiktiven Welt und ihrer Bewohner. Ohne Worte und Dialoge bekommen die Charaktere implizit eine Vorgeschichte und Handlungen werden in einen räumlichen und zeitlichen Rahmen gesetzt. Trotz dieser Feststellung ist diegetische Musik genau genommen nur „maskierte Filmmusik“. Sie scheint natürlich und zur Szene gehörig, ist aber selbstverständlich ebenso sorgfältig geplant, ausgewählt und platziert. Folglich sind die semantischen Funktionen der extradiegetischen Filmmusik auch der diegetischen Musik immanent - nur etwas subtiler. Auch sie kann durch Musikstile, Emotionalität, Liedtexte etc. Bezug zum Bild nehmen, Emotionen abbilden, die Zugehörigkeit zu einem Filmgenre suggerieren etc.: „[Das] semantische Gehalt der verwendeten Musik kommentiert, ergänzt oder kontrapunktiert das Thema des Films auf intelligente Weise und eröffnet einen über den Film hinausgehenden kulturellen, wie inhaltlichen Assoziationsraum.“⁹⁴ Die diegetische Musik bereichert die Handlung um verborgene Bedeutungsdimensionen, die an dieser Stelle entschlüsselt werden sollen.

6.1 Charakterisierung von Orten

6.1.1 Physikalische Qualität und Bedrohlichkeit

Diegetische Musik existiert physikalisch in der erzählten Welt, die Charaktere nehmen sie wie der Rezipient wahr und werden teilweise durch sie beeinflusst. Ein in der Filmmusikliteratur vielzitiertes Beispiel ist die Verwendung von Wagners Walkürenritt in *Apocalypse Now* (USA 1979, Francis Ford Coppola). Dort dröhnt das Orchesterwerk aus Lautsprechern, die an Kampfhubschraubern befestigt sind und die vietnamesischen Feinde in den Wahnsinn treiben sollen. In diesem Fall wirkt die Musik gerade deswegen so intensiv, weil sie nicht nur kommentierende, begleitende Filmmusik ist, sondern formgebendes narratives Stilmittel.

Auch in *Breaking Bad* hat die Musik teilweise Einfluss auf die Charaktere und kann z. B. Machtverhältnisse unterstreichen. In der Pilotfolge besucht Jesse Crazy-8, einen Dealer, der in der Hierarchie klar über ihm steht. In der Wohnung läuft lauter, aggressiver Hip-Hop wie eine Wand, gegen die Jesse anredet. Dasselbe Prinzip findet sich später in der Staffel, als Walter und Jesse in Tucos Hauptquartier kommen. Scheinbar handelt es sich um ein ganzes, etwas heruntergekommenes Gebäude, das dem Drogenboss gehört. Überall im Haus hört man bassige Musikanteile, die aus einem Teil des Hauses zu kommen scheinen. Es klingt, als stände man vor einem Nachtclub; die Wände scheinen zu beben. Dadurch wird der Handlungsort mit einer omnipräsenten Bedrohlichkeit und Fremdmacht aufgeladen.

Nach dem Mord an Gale ist Jesse verstört und will nicht mit sich und seinen Gedanken alleine sein. Seine neuen, riesigen Boxen fluten seine Wohnung geradezu mit lauter Musik, die den Raum füllt und seine Sorgen temporär betäubt. Als der Gewöhnungseffekt eintritt, muss Jesse den Reiz erhöhen, lädt massenweise Menschen ein, verliert sich tanzend in der Masse. Nachdem schließlich die letzten Gäste verschwunden sind, kann er sich nicht anders helfen, als die Musik ganz aufzudrehen und sich direkt vor die brutal oszillierende Membran seines

⁹⁴ Lensing (2009), S. 168 (Im Original auf spezifische Filme bezogen, u. a. *Apocalypse Now*. Zitat lässt sich aber gut auf *Breaking Bad* übertragen)





Subwoofers zu setzen. Musik manifestiert sich als Schallwellen, die seinen Körper bis über die Schmerzgrenze stimulieren, um ihn von seinem inneren Grauen abzulenken.

Der größte Teil der diegetischen Musik läuft jedoch eher im Hintergrund und definiert mit seinem semantischen Gehalt primär den Raum.

6.1.2 Hintergrundbeschallung

Viele Szenen in *Breaking Bad* spielen in öffentlichen Räumen: In Schuhläden, Kleidungsläden, Restaurants, Diners, Tankstellen, Imbissbuden etc. Dort läuft häufig leise Hintergrundmusik, die je nach Ort differiert: In Diners ist es oft countrynahe Musik, die die Verortung im Südwesten der USA unterstreicht und Assoziationen an Filme wie *Pulp Fiction* weckt. Spielt die Handlung in gehobeneren Etablissements, läuft z. B. Jazz, in einer Imbissbude dementsprechend Hip-Hop o. Ä. Viele Handlungsorte, inkl. Einkaufsläden und insbesondere die Autowaschanlage weisen eine besondere Musik auf, die durch ihre überzogen fröhliche und „weichgespülte“ Qualität charakterisiert wird:

A lot of the music doesn't effect Walt or Jesse — music of the outside world, whether it's the shoe store or the clothing store — it's very pretty and a little bit numbing. It's very easy, soft, a solipsistic quality to the world outside of them. The world outside is a drugged up world of its own. Everything's a little bit too slick and too pleasant. Then you have this world of Walt and Jesse, which is ragged and bursting with awkward enthusiasm. It's the dichotomy of the two different worlds.⁹⁵

Diese kontrastierende Musik wird teilweise als punktierter humoristischer Akzent verwendet, indem sie durch Ortswechsel bzw. Handlungen quasi natürlich ein- und ausgefadet wird:

- In der brutalen Szene, als Gus Fring mit halb zeretztem Gesicht noch ein paar Schritte macht, bevor er schließlich zusammenbricht, hört man neben zwei unterschiedlichen Alarmsignalen eine getragene Klaviermusik, die im Gang eines Altersheims durchaus legitim erscheint. Darüber hinaus rückt sie die Szene, die durchaus die Grenzen des guten Geschmacks auslotet, in ein humoristisches, ironisches Licht, und nimmt ihr die Ernsthaftigkeit des Todes.
- In 5x14 *Ozymandias* - einer Folge, die dem Rezipienten insgesamt viel zumutet - gibt es eine halb tragische, halb komische Szene, in der der gutgläubige Walter Jr. die Wahrheit über seinen Vater erfährt. Er stürmt aus dem Zimmer, öffnet dabei die Tür und das „Gedudel“ aus der Autowaschanlage ist leise hörbar während Skyler in Tränen ausbricht.

6.1.3 Radios, Autoradios und Fernsehgeräte

Radios, insbesondere Autoradios bieten an vielen Stellen der erzählten Welt legitim erscheinende Musikquellen. Die Musik unterstreicht (oder kontrapunktiert) subtil den Gemütszustand der Charaktere oder nimmt mit ihrem textuellen Gehalt Bezug zur Narration:

In 1x2 *Cat's in the Bag...* läuft im Autoradio „You're Movin' Me“ (Clyde McPhatter), während Walter den verängstigten Krazy-8 verfolgt. Der Liedtext nimmt dabei humoristisch auf die Handlung Bezug: Krazy-8 läuft gegen einen Baum („Baby you knock me out“), Walter zieht seinen bewusstlosen Körper in das Auto („You're moving me“). Interessanterweise scheint die Musik, die anfänglich aus dem Radio kommt, zu Filmmusik zu transformieren. Zu derartigen

95 Ein großer Teil der Musik hat keinen Einfluss auf Walt oder Jesse - Musik der Außenwelt, ob es der Schuhladen oder das Kleidungsgeschäft ist - ist sehr hübsch und ein wenig betäubend. Sie ist sehr lässig, sanft, eine solipsistische Qualität der Welt um sie herum [eine philosophische Theorie, dass nichts außerhalb des eigenen Bewusstseins existiert, d. h. alles Wahrgenommene nur Teil des Selbst ist]. Die Außenwelt ist selbst mit Drogen vollgepumpt. Alles ist ein bisschen zu glatt und gefällig. Dann hat man diese Welt von Walt und Jesse, die stümperhaft roh ist und von unbeholfenem Enthusiasmus birst. Es ist die Gegensätzlichkeit der zwei unterschiedlichen Welten. - Golubić. In Pisarra (2008)

Transitionen folgen weitere Betrachtungen auf S. 86.

In 5x16 *Felina* sitzt Walter in einem PKW und findet durch pures Glück den Autoschlüssel, um zurück nach New Mexico zu fahren. Nachdem er den Schlüssel dreht, spielt im Radio „El Paso“ von Marty Robbins. In dem Liedtext geht es um einen Cowboy, der zurück zu seiner Geliebten kommt, obwohl er in ihrer Stadt geächtet ist - er wird erschossen. Der Text spiegelt natürlich Walters drohendes Schicksal wieder; darüber hinaus ist die Geliebte Feleena die Titelgeberin der Episode. Gilligan und seine Autoren haben sich für eine alternative Schreibweise entschieden, da „Felina“ ein Anagramm für „Finale“ ist.

Fernseh- und Radiogeräte erfüllen des Weiteren oft die Funktion, eine Information zu übermitteln. Streng genommen wird hier die Konstruiertheit der erzählten Welt offenbar: Stets läuft das Gerät genau im richtigen Moment. Durch geschicktes Drehbuch, Schauspiel etc. wird dieses Manko aber meist gut überspielt. Als Walter im Radio hört, dass Janes Vater nach dem Flugzeugzusammenstoß einen Selbstmordversuch begangen hat, wechselt er schnell zu einem Musiksender. Er verschließt die Augen vor den Auswirkungen seines Handelns. Die Gestaltung der Radiobeiträge und des Fernsehtons dienen weiterhin der groben historischen Einordnung.

Oft hört man auch nur ein vorbeifahrendes Auto von außen, aus dem gedämpfte, bassige Hip-Hop-Musik o. Ä. dröhnt, um eine etwas weniger gehobene Nachbarschaft zu erzählen und konnotative eventuell durch den aggressiven Klang auch die Anwesenheit von Drogen und Gewalt. Man sieht also, wie mannigfaltig die Verknüpfungen und Bedeutungen sind, die mit der scheinbar zufälligen Radiomusik einhergehen.

6.2 Charakterisierung von Personen

Diegetische Musik gibt vor, nicht durch die Erzählinstanz gewählt zu sein, sondern einfach natürlicher Bestandteil der fiktiven Welt zu sein. Somit ist die teilweise distanzierte, kommentierende Qualität der extradiegetischen Filmmusik nicht oder nur verschleiert vorhanden. Das semantische Gehalt ist weniger stark codiert; es kann nicht jeder beliebige Song zu jeder Szene laufen, sondern nur, was durch die Szenerie oder den Charakter gerechtfertigt ist. Hat der Charakter die Musik aktiv ausgewählt, so sagt sie vieles über seinen Charakter aus; wer er ist und wie er selbst sich sieht. Golubić hatte genaue Vorstellungen, welche Musik die Serienfiguren hören würden; selbst wenn dies nie explizit thematisiert wurde, war es ein subtiles Stilmittel, um die Grundsituation der Handlung zu manipulieren:

Sometimes I break [playlists] down by character. For instance, I put [together] a whole list of music I thought that Hank [...] might listen to. I never used any of it. But it helped me know who he was, sketch the character out. But if there [was] a scene between, say, Walt and Hank at a bar, I could find a way to lean on Hank. It might just be a song in the background. I wouldn't want to be in either world, but I could connect them in a way so you think, 'they're bonding at that moment.' If they're moving in the opposite direction, I could find music that's divisive.⁹⁶

Viele dieser Überlegungen bleiben unausgesprochen, schwingen aber durch viele kleine Details mit, die die erzählte Welt glaubhafter und stimmiger machen. Einige Charakter-Musik-Beziehungen werden aber auch explizit erzählt:

⁹⁶ Manchmal teile ich Playlists nach Charakteren auf. Zum Beispiel habe ich eine ganze Liste Musik zusammengestellt, von der ich dachte, Hank könnte sie hören. Ich habe nie etwas davon benutzt. Aber es half mir dabei, zu wissen, wer er war; seinen Charakter zu umreißen. Aber wenn es eine Szene zwischen, sagen wir mal, Walt und Hank in einer Bar gegeben hat, konnte ich einen Weg finden, Hank zu unterstützen. Es wäre vielleicht nur ein Lied im Hintergrund. Ich würde mich in keiner der beiden Welten befinden wollen, aber ich könnte sie in einer Weise verbinden, dass man denkt: „In diesem Moment gibt es eine Verbindung zwischen den beiden“. Falls sie sich in die entgegengesetzte Bewegung bewegen würden, könnte ich Musik finden, die Uneinigkeit schafft. - Golubić. In o.A. (2011), Thomas Golubic, „Breaking Bad“ Music Supervisor, Answers Six Questions @ BB Film & TV Music Conference.

6.2.1 Walter White

Walter ist ein Wissenschaftler, ein rationaler, ernster und besonders am Anfang der Geschichte steifer Charakter. Er hat kein ausgeprägtes Interesse an Musik und auch nicht besonders viel Ahnung davon; er kennt eine Handvoll Bands, mit denen er vor seinem Sohn prahlt. Walter wird eher durch das Ausbleiben von Musik charakterisiert, das mit der Leerheit seines Charakters korreliert. Falls er einmal ernsthaft Interesse an Musik hatte, ist es mit seinem Erfolg und seiner Bestimmtheit lange vor der Pilotfolge auf dem Weg geblieben.

In *3x2 Caballo sin nombre* singt er mehrfach den Titel „A Horse with No Name“ von America; ein Lied, das durchaus schon etwas angestaubt ist und so die o. g. These erhärtet. Außerdem wird die Charakterentwicklung offensichtlich. Sein Heisenberg-Alter-Ego verleiht ihm eine Lockerheit und Bestimmtheit, die dem verklemmten Chemielehrer früher fremd waren.

Auch wenn Walters Musikgeschmack nur wenig thematisiert wird, ist ganz deutlich, was *nicht* seinem Geschmack entspricht. Dazu zählt in jedem Fall der Gangsta-Rap, den Jesse häufig hört. Dieser Kontrast wird reichlich genutzt, um zu unterstreichen, wie fehl am Platz Walter in der Drogenszene ist.

6.2.2 Jesse Pinkman

Für Jesse spielt Musik eine weitaus größere Rolle. Er definiert sich über einen Musikstil und identifiziert sich mit der dazugehörigen Subkultur. Musik ist für ihn Identitätsstifterin. Analog zu seiner Charakterentwicklung ändert sich auch die Musik, mit der er sich umgibt.

Am Anfang der ersten Staffel ist er ein jugendlicher Drogendealer, ein Rebell gegen das bürgerliche Leben, das z. B. seine Eltern (die in Folge 1x4 als Klassikhörer charakterisiert werden) führen. Passend dazu hört er vorrangig Gangsta-Rap, welcher auch seine „MyShout“-Homepage schmückt. Als er sich in der zweiten Staffel in Jane verliebt und eine Perspektive in seinem Leben entwickelt, hört er mehr Reggae. Er hört Musik zur Entspannung und zum Spaß, sogar während er mit Walter Drogen „kocht“. Nach Janes Tod erlebt Jesse eine Abwärtsspirale, die bis zum Ende der Serie anhält. Er veranstaltet nach dem Mord an Gale chaotische Partys und umgibt sich mit Lärm und Leuten, um nicht alleine mit seinen Gedanken zu sein. Die Musik, die läuft, unterscheidet sich gravierend von den harmlos-prahlerischen Hip-Hop-Stücken der ersten Staffel: „party music for nihilists and druggie hanger-ons, [...] aggressive hip hop, dubstep and other forms of electronic music“⁹⁷. Diese Party, die über mehrere Tage bzw. Episoden verläuft, hat auch in sich einen Verlauf, die Musik wird immer aggressiver und schließlich tönt in einer Szene nur noch das unschöne Störgeräusch, das man von inkorrekt eingesteckten Klinkensteckern kennt. Danach hört Jesse nur noch wenig Musik; sein Charakter wird analog dazu blasser, leerer, resignierter.

In einigen Folgen wird auf Jesses frühere Metal-Garage-Band „TwaüghtHammër“ referenziert. Implizit wird so erzählt, dass Jesse auch schon vor Beginn der Haupthandlung eine Entwicklung durchgemacht hat. Als Bonusmaterial wurde sogar ein Musikstück und -video der fiktiven Band produziert, das wiederum mehrfach innerhalb der Serie erwähnt oder angespielt wird.

6.2.3 Skyler White

Ähnlich wie Walter hat Skyler andere Interessen als Musik. Im Haus der Familie White läuft fast nie Musik; nur zu feierlichen Anlässen mit Gästen wird harmlose, nichtssagende Musik gespielt. Ab und zu hört Skyler Popmusik aus den 80er Jahren, welche dann auch in der Au-

97 *Partymusik für Nihilisten und drogensüchtige Mitläufer, aggressiver Hip-Hop, Dubstep und andere Formen der elektronischen Musik* - Golubić (o.D.) Character Sound Palettes

towäscherei läuft, nachdem diese von den Whites erstanden wurde.⁹⁸ Skylers begrenztes Interesse an Musik korreliert mit ihrem pragmatischen Hausfrauendasein. Dieses Schema wird gebrochen, als sie in 2x11 *Mandala* eine Marilyn Monroe-Imitation gibt und hauchig „Happy Birthday, Mr. President“ singt - wohlgermerkt für ihre spätere Affäre Ted Beneke; somit geht es hier auch um die Entfremdung von ihrem Ehemann.

6.2.4 Walter White Jr.

Walter Jr. bleibt ein relativ flacher Nebencharakter; in einer der wenigen Szenen, in der man mehr über seine Person erfährt, zieht er sich wütend in sein Zimmer zurück und hört laute Rockmusik - jedoch nur über seine Kopfhörer. Golubić resümiert: „We only had a few moments to place music that reflects the quiet anger of a slightly depressed teenager.“⁹⁹

6.2.5 Hank Schrader

Hank wird am Anfang der Serie eher als ein Macho eingeführt, der vor allem als Gegenbild zu Walter angelegt ist. Er ist zunächst kein komplizierter Mensch, hat Humor und fühlt sich wohl in seiner Haut. Das spiegelt sich in seinem Musikgeschmack wieder.

Er hat kein Problem damit, etwas zu singen, auch wenn er weit von einer perfekten Gesangsstimme entfernt ist. Bei der Drogenrazzia im Pilotfilm summt er auf der Autofahrt den bereits erwähnten Walkürenritt, der filmmusikalisch ein solcher Meilenstein ist. Diese Hommage an *Apocalypse Now* steht bereits im Drehbuch¹⁰⁰ und lädt zu Spekulationen ein, ob dies ein selbstreflexives Element der diegetischen Musik ist. Eindeutig ist jedoch die Funktion, die Realität der erzählten Welt zu definieren: „Die Figuren der Serie leben alle in der real existierenden Welt und beziehen sich auf das gleiche Weltwissen und dieselben sprachlichen Codes wie die angenommenen Rezipienten - etwas, was nicht zwingend und selbstverständlich ist für das filmische Erzählen.“¹⁰¹

In selbstreferentieller Manier gibt es in der vierten Staffel erneut eine Szene mit Walter und Hank auf einer Autofahrt, in der Hank „Eye of the Tiger“ aus dem Film *Rocky III* (USA 1982, Sylvester Stallone) singt.

6.2.6 Marie Schrader

Marie wird durch „aufdringlich unaufdringliche“, meditative Musik charakterisiert, die auch in einem Wartezimmer oder Aufzug laufen könnte. Neben der Musik, die sie bei sich zuhause hört, trifft die Beschreibung auch auf die Musik in den Schuh-, Kleidungs- oder Schmuckläden zu, in denen sie sich bevorzugt aufhält. In der ersten Staffel ist sie eine „Nervensäge“ und diese enervierende Wirkung wird über ihre Musikauswahl verstärkt.

6.2.7 Saul Goodman

Den ersten Kontakt mit Saul Goodman macht der Zuschauer über Sauls Werbevideos, welche sehr schlecht produziert wirken. Sie werden von kitschigen, nach billiger Archivmusik klingenden Klängen und schlechten Soundeffekten untermalt. Somit wissen wir gleich, mit welcher Art von Anwalt wir es zu tun haben. Diese Impression wird durch vermehrte Wiederholung erhärtet.

98 Vgl. ebd.

99 *Wir hatten nur ein paar Momente, um Musik, die die stille Wut eines leicht deprimierten Teenagers widerspiegelt, unterzubringen.* - Ebd.

100 Vgl. Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 25 [Interessanterweise findet sich auch in der dritten Staffel der Serie *The Wire* eine Polizeirazzia, bei der der Walkürenritt im Autoradio läuft. Lang und Dreher vermuten eine Art Chiffre. Vgl. Lang, Dreher (2013), S.69]

101 Lang, Dreher (2013), S.69

6.2.8 Gus Fring

Gus gewinnt einen Großteil seiner mächtigen, unbezwingbaren Aura durch seine undurchschaubare Rätselhaftigkeit. Als er jedoch zuerst Walter, dann Jesse zum Kochen in seine Privatwohnung einlädt, erfährt der Zuschauer etwas mehr über ihn. Gus stammt ursprünglich aus Chile und spielt bei sich zuhause lateinamerikanischen Jazz. Mit dieser Auswahl wird zum einen Gus' Herkunft erzählt, zum anderen sein gehobener, bildungsbürgerlicher Stil.

Bei alledem darf nicht vergessen werden, dass es sich sowohl beim gemeinsamen Kochen als auch bei Gus' gesamtem Auftreten um eine Fassade handelt. Der Schein trügt: das freundliche, kollegiale Beisammensein ist nur eine Maskerade und weder Jesse noch Walter wissen, ob sie das Treffen lebendig verlassen. Insofern unterstreicht der entspannte Jazz Gus' Scheinidentität.

6.2.9 Gale Boetticher

Gale wird insbesondere durch Musik durchgängig als liebenswerter, lebensfroher und weltöffener Mensch charakterisiert. Wenn er alleine zuhause ist, gießt er seine Blumen und singt alte, verschrobene italienische Musik. Oder schmettert in einer thailändischen Videokabine eine Karaokeversion von „Major Tom“ ins Mikrofon (Peter Schilling, englische Version). All diese Bemühungen zielen indes letzten Endes darauf ab, Gales Tod schmerzhaft für den Zuschauer zu machen und somit einen glaubhaften Wendepunkt für Jesse Pinkman zu schaffen.

6.2.10 Gretchen und Elliot Schwartz

In der ersten Staffel veranstalten die beiden Ex-Partner Walters eine Geburtstagsparty; im Hintergrund läuft gefällige, nichtssagende Musik, die auch bei einer von Skylers Partys laufen könnte. Wenn diese allerdings auf der pompösen Oberschichten-Party der Familie Schwartz gespielt wird, wird sie zu einem Understatement.

In *Felina* sieht man die beiden, als sie sich unbeobachtet fühlen. Sie sind inzwischen in ein noch edleres Anwesen gezogen. Gretchen gibt einen Code ein, um die Tür zu entsperren, und schaltet damit gleichzeitig Licht und Musikanlage ein. Es läuft klassische Musik aus dem Ballettstück *Faust*. Diese Musik spiegelt das Selbstverständnis der Figuren wieder. Doch die Musik erfüllt noch eine weitere Funktion, indem sie Elliots Handeln ins Lächerliche zieht: Als Walter die beiden in dem Anwesen aufsucht hebt Elliot kraftlos ein Messer, um sich zu wehren. Parallel dazu wird in der Musik eine steigende Note gespielt. Es wirkt wie die humoristisch-cartoonhafte Mickeymousing-Filmmusik, eine extreme Form der deskriptiven Technik. Durch die musikalische Vergrößerung dieser Bewegung wirkt sie um so erbärmlicher.

7 Verwischung der diegetischen Grenze

Breaking Bad verwischt die Grenzen der Diegese insofern, als dass eindeutig extradiegetische Elemente plötzlich Teil der Diegese werden und vice versa. Diese Technik ist nicht neu und wurde auch schon in Klassikern wie *Apocalypse Now* verwendet. Dennoch wird sie in der Serie sehr elegant angewendet. Eine gewisse Mehrdeutigkeit wird bereits in der ersten Folge etabliert. Die „Cooking“-Montage ist zu dem extradiegetischen Alternative Rock-Stück „Dead Fingers Talkin“ (Working for a Nuclear Free City) geschnitten. Ab ca. der Hälfte der Montage trägt Jesse Kopfhörer, bewegt sich zum Takt und es könnte sein, dass er genau diese Musik hört, bleibt aber offen. In derselben Episode wird Drogenproduzent Emilio von DEA-Polizisten gefangen genommen. Er trägt ebenfalls Kopfhörer, die akustische Perspektive ist aber neutral; man hört die Musik nur leise und gedämpft, als stünde man neben ihm. Die Polizisten zerschließen eine Glasscheibe und stürmen das Gebäude; ab dem Schuss wechselt die Musik in die extradiegetische Ebene und wird laut und dominant. Alternativ könnte es aber auch die

subjektive Hörperspektive Emilios sein. In jedem Fall entsteht durch die laute Musik, die alle anderen Geräusche übertönt, ein Gefühl der Ohnmacht und des Chaos.

Auch in späteren Folgen gibt es derartige Übergänge bzw. Mehrdeutigkeiten. Teilweise wirken sie flüssig und fügen sich in die Narration ein, verstärken die Immersion des Rezipienten sogar eventuell wie im o.g. Beispiel mit Emilio. Oft fallen sie jedoch auch auf, ziehen Aufmerksamkeit auf sich und damit auf die Künstlichkeit des Mediums. In diesen Fällen handelt es sich um einen Kommentar der Autorenstimme, der meist ironische Züge aufweist (vgl. S. 79). Ein Prototyp dieser musikalischen Kommentare findet sich am Ende von *2x4 Down*: Skyler ist mit den Nerven am Ende, Walters Verhalten und offensichtliche Unaufrichtigkeit führen schließlich dazu, dass sie trotz ihrer Schwangerschaft eine Zigarette raucht. Im Autoradio läuft leise „It's Such a Pretty World Today“ von Nancy Sinatra. Ab dem Moment, in dem sie sich entscheidet und die Zigarette anzündet, steigt die Lautstärke der Musik an und die Filterung, die das Autoradio als Quelle suggeriert, wird zurückgefahren. Schließlich ist die Musik komplett extradiegetisch und beendet die Folge mit den süßlich gesungenen Zeilen: „Look at the sunshine, today and every day since I met you“.

Ein besonders bizarrer Fall ist der Teaser der Episode *2x7 Negro Y Azul*. Der komplette Teaser besteht aus einem Musikvideo inkl. Titeleinblendung. Der Zuschauer wird gezielt verwirrt: Hat er vielleicht den falschen Sender eingeschaltet? Bei dem Musikstück handelt es sich um „Negro Y Azul: The Ballad of Heisenberg“, ein sogenanntes Narcocorrido. Das ist ein real existierendes Genre; hochrangige Drogendealer und Kartellbosse beauftragen Narcocorrido-Bands, Loblieder auf sie zu schreiben und einzuspielen. Zusätzlich wird häufig mit recht niedrigen Standards und kitschigen Bildeffekten ein Musikvideo erstellt und verbreitet. „Negro Y Azul“ ist eine solche Drogen-Ballade, in deren (spanischem) Text Walters Alter Ego Heisenberg thematisiert wird. Da diese Musikrichtung traditionell von Kartellmitgliedern in Auftrag gegeben wird, kann Heisenberg im Liedtext jedoch letzten Endes nur verlieren:

El cartel es de respeto
Y jamás ha perdonado
Ese compa ya está muerto
Nomás no le han avisado¹⁰²

Dies ist eine eindeutige Vorwegname von Walters Schicksal, nimmt man sie wörtlich. Das rätselhafte an dieser Szene ist jedoch ihre Bedeutung innerhalb der Serie. Das Stück wurde nicht vorbereitet und später nie wieder erwähnt. Es wurde auch nicht in der Diegese verwurzelt, indem z. B. ein TV-Gerät innerhalb der Szenerie als Quelle identifiziert würde. Generell scheint eine tatsächliche Existenz dieses Musikvideos innerhalb der erzählten Welt unwahrscheinlich, da das Video Details enthält, die nur Walter oder Jesse wissen können. Eine komplett extradiegetische Natur ist aber genauso ungewöhnlich, da dies das Erzählschema der Serie bräche. Zudem handelt es sich um eine echte Narcocorrido-Band und der von Gilligan auf Englisch verfasste Text wurde von einem Narcocorrido-Produzenten übersetzt und in die für das Genre übliche Struktur gebracht. Letztlich lässt es sich der Teaser weder der einen noch der anderen Ebene komplett zuordnen. Es ist eine Art „semidiegetisches“ Element und regt die Fans zum Rätseln an. Es sticht im Gesamtbild der Serie heraus; die einzigen vergleichbaren Elemente sind der Teaser der Folge *3x9 Kafkaesque*, der einen TV-Werbespot mimt und eine Collage von Nachrichtensprechern in *3x1 No Mas*; diese sind jedoch klar innerhalb der Diegese beheimatet.

Ab und zu gibt es Berührungspunkte bzw. Schnittmengen von intra- und extradiegetischer Musik. Diese Momente können tendenziell zu unschönen Dissonanzen führen, die Lensing kritisiert und auf mangelnde Kommunikation der Tonschaffenden zurückführt¹⁰³. Im Falle von

102 Dem Kartell geht es um Respekt / Und es vergibt niemals / Dieser Kumpel ist tot / Er weiß es nur noch nicht

103 Vgl. Lensing (2009), S. 168



Video 27

Breaking Bad werden diese Stellen aber ganz gezielt genutzt, um Spannung aufzubauen. In 4x3 *Open House* läuft ein düsteres, langsames und treibendes extradiegetisches Musikstück („If I Had a Heart“ von Fever Ray) als Jesse zuhause ankommt. Dort herrschen chaotische Zustände; wildfremde Leute tanzen, prügeln sich und nehmen Drogen. Die extradiegetische Filmmusik bleibt dominant, ihr wird aber die Musik dieser Party entgegengesetzt, die schneller und hektischer ist. Die Unvereinbarkeit der Musikebenen spiegelt Jesses Abtrennung und Isolation von der Außenwelt wider. In 4x10 *Salud* gibt es ebenfalls eine derartige Szene: Gus läuft aus dem Haus zurück zum Pool, wo gerade noch eine Party gefeiert wurde und jetzt die vergifteten Feinde zusammenbrechen. Zunächst hört man noch die diegetische Partymusik, die durch Filterung etwa so klingt als liefe man mit Gus durch die Wohnung. Ganz nebenbei entsteht durch einen rückläufigen Tiefpassfilter eine steigende musikalische Dramaturgie, die mit dem Bild synergetisch die Wichtigkeit und Dynamik dieses Moments herausschält. Nachdem Gus aus dem Haus getreten ist, fadet die Musik schnell komplett aus und ein wuchtiges, aggressives Musikstück von Porter setzt ein. Hier wird sowohl sinnbildlich gearbeitet als auch die menschliche Wahrnehmung nachgeahmt: Bei einem plötzlichen und unerwarteten lebensbedrohlichen Ereignis wird die Wahrnehmung nebensächlicher Dinge auf ein Minimum heruntergefahren.



V Analyse: Sounddesign

Die Tonspuren der Serie *Breaking Bad* sind bis ins kleinste Detail durchkonstruiert. Das beginnt in groben Zügen bereits im Drehbuchstadium. In den Spotting Sessions gingen Gilligan und sein Team schließlich Szene für Szene durch jede fertig geschnittene Episode, um jedes einzelne Geräusch zu diskutieren¹. Folglich ist nichts zufällig, alles hat eine Bedeutung. Da wie bereits erwähnt nur weniger als 15 % der Tonspur einer durchschnittlichen Episode Musik beinhalten, liegt die Vermutung nahe, dass den restlichen Elementen der auditiven Schicht - Sprache, Geräusche und Stille - eine erhöhte Bedeutung zukommt².

In der Analyse des Sounddesigns werden diese Elemente daher auf ihre narrativen Funktionen und ihre semantischen Gehalte hin untersucht. In einem gesonderten Teil werden die Strategien der Subjektivierung der Tonspur thematisiert.

1 Sprache

1.1 Stimmzentrismus und Mehrsprachigkeit

Obwohl die Stille, das wortlose Schauspiel und die implizite Narration in *Breaking Bad* einen hohen Stellenwert haben, ist die Mischung in erster Linie vocozentriert, d. h. die Stimmen der handelnden Charaktere stehen stets im Vordergrund und Sprachverständlichkeit ist oberstes Gebot³. Für sie wird auch die Authentizität an zweite Stelle gesetzt. So gibt es teilweise Szenen, in denen sich Charaktere sehr leise unterhalten müssen, damit sie niemand belauschen kann. Die Schauspieler sprechen dann mit gedämpfter Stimme, um diesem Umstand Rechnung zu

¹ Vgl. z. B. Porter. In Salm (2013), S. 33

² Vgl. zu dem Begriff „auditive Schicht“ auch Bullerjahn (2001), S. 19

³ Vocoentrismus: Von Chion geprägter Begriff, der die Privilegierung der Stimme in den audiovisuellen Medien meint. Vgl. Lensing (2009), S. 48



tragen. Sie bleiben jedoch oft so laut, dass ihre Umwelt sie theoretisch hören müsste. In anderen Szenen unterhalten sich Charaktere in einer lauten Umgebung. In diesen Fällen wird die Umgebung meist mit hoher Lautstärke etabliert, danach aber für das Gespräch subtil in den Hintergrund gemischt. Dass es auch anders geht, beweist z. B. *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (deutsch: *Twin Peaks - Der Film*, USA 1992, David Lynch). In dem Film gibt es eine Szene, die in einer Disko spielt. Wie im echten Leben ist die Musik dort so laut, dass der Dialog kaum verständlich ist und dem Zuschauer über Untertitel vermittelt wird⁴. Die vocozentrierte Hierarchie in *Breaking Bad* wird indes nur selten aufgebrochen, wenn z. B. eine Wahrnehmungsverschiebung illustriert wird.

In Hinsicht auf Mehrsprachigkeit macht die Serie hingegen ein Bekenntnis zur Authentizität. Der Großteil der Dialoge ist in englischer Sprache, es gibt aber auch spanische und sogar deutsche Abschnitte mit englischen Untertiteln. Anstatt es den Zuschauern auf Kosten der Authentizität leicht zu machen und alle Figuren englisch sprechen zu lassen, sprechen die Figuren tatsächlich in der Sprache, die die Diegese vorgibt. Dies ist nicht selbstverständlich; es ist ein altes Klischee der Filmtongestaltung, dass sich alle Nationalitäten (inklusive Außerirdischer) in einer Sprache unterhalten können⁵. Filme wie *Inglourious Basterds* (USA, Deutschland 2009, Quentin Tarantino) beweisen jedoch, dass durch Mehrsprachigkeit ein großer narrativer Gewinn erzielt werden kann. In *Breaking Bad* wird durch die spanische Sprache vor allem Gus Frings Drogenimperium von dem rivalisierenden mexikanischen Kartell differenziert. Zudem wird die Handlung stärker in der erzählten geografischen Lokalisation verwurzelt, einer amerikanischen Stadt nahe der Grenze zu Mexiko.

Die Stimme der Schauspieler ist ein wichtiges Ausdrucksmittel für den Gemütszustand ihrer Figuren. Das gilt insbesondere für Bryan Cranston, der für seine schauspielerischen Leistungen in der Serie schon drei Emmy Awards als „Outstanding Lead Actor in a Drama Series“ gewonnen hat. Er vollzieht die Transformation vom schwächlichen Chemielehrer zum rücksichtslosen Drogenlord mit ganzem Körpereinsatz. Seine Körperhaltung, seine Bewegungen, seine Mimik und Gestik sowie eben auch sein Sprechausdruck haben sich im Laufe seiner Verwandlung komplett verändert. Vergleicht man die Pilotfolge mit einer Episode der vierten Staffel, zeigt sich eine Entwicklung von einer eher kraftlosen, leisen, weichen Stimme zu einem eher kraftvollen, harten Stimm- und Sprechmuster. Sein Schauspiel ist so differenziert, dass man als Zuschauer miterleben kann, wie Walter langsam zum „Lügenkönig“ wird. Zuerst kann man seine Lügen mitunter noch an kleinen Überbetonungen oder Zögerlichkeiten erkennen. Je weiter die Handlung fortschreitet, desto besser wird er jedoch und am Ende der vierten Staffel führt er schließlich auch uns hinters Licht (vgl. S. 32).

Es gibt auch Figuren, die gerade durch die Abwesenheit von Sprache charakterisiert werden. Sie haben gemein, dass sie durch ihr Schweigen eine Bedrohlichkeit und Standfestigkeit ausstrahlen, die z. B. Walter, wenn er sich oft um Kopf und Kragen redet, oft abgeht:

- Héctor Salamanca, der aufgrund seiner Lähmung nicht sprechen kann; bei ihm wird viel über die Atmung erzählt, die seinen Gemütszustand widerspiegelt
- die Cousins, die im Laufe der Serie nur wenige Worte sprechen
- Gus Fring, der nur das nötigste sagt und sich sehr präzise ausdrückt

Wie sehr Cranstons Stimme auch ohne visuellen Rückhalt mit seiner Filmfigur und der Serie assoziiert wird, zeigt ein Trailer für 5x14 *Ozymandias*, der eine 70-sekündige Verdichtung mehrerer stilistischer Markenzeichen der Serie darstellt. Cranston liest aus dem Off Percy Bysshe Shelleys titelgebendes Gedicht „Ozymandias“, das von dem Fall eines mächtigen Königs

4 Vgl. dazu auch Milicevic (o. D.)

5 Vgl. Lensing (2009), S. 34



handelt. Dazu sieht man Zeitrafferaufnahmen der Handlungsorte in und um Albuquerque. Der Trailer ist mit einer Variation von Dave Porters „Crawl Space“-Klangcollage unterlegt und weckt dadurch Assoziationen an den surrealen Moment am Ende der vierten Staffel (vgl. S. 69). Die letzte Einstellung zeigt Walters Heisenberg-Hut, der verlassen in der Wüste liegt. Der Trailer ist ein mysteriöser Vorbote für die Episode, in der Walter noch tiefer stürzen wird als in *Crawl Space*; *Ozymandias* stellt den Klimax der horizontalen Dramaturgie dar. Durch den ominösen Trailer wurde die Folge schon vor ihrer Erstausrahlung mit einer mystischen Qualität versehen.

Innerhalb der Serie gibt es keine solchen Voice-Overs im engeren Sinn. Es kommt öfter zu kurzen Überlappungen, in denen die Tonperspektive dem Bild voraus geht. Man hört dann schon den Ton der nächsten Einstellung, fast immer mit Sprache verbunden, während man z. B. noch einen Establishing Shot des Handlungsorts von außen sieht. Selten werden auch zwei Handlungen so zusammengeschnitten, dass der Dialog der einen längerfristig als ein Quasi-Voice-Over über der zweiten liegt.

1.2 Transformation durch Sekundärquellen

Eine besondere Bedeutung kommt in *Breaking Bad* der Kommunikation durch elektronische Geräte dar. Der französische Komponist und Filmtheoretiker Michel Chion nutzt für Klangobjekte, die durch eine sekundäre elektronische Quelle transformiert wahrgenommen werden, den Begriff „on the air“:

Ich verbinde jene Geräusche mit dem Begriff *on the air*, die zwar von den Figuren in einer Szene zu hören sind, aber von Radio, Telefon, Lautsprecher wiedergegeben werden und damit der „natürlich“ erscheinenden mechanischen Schallausbreitung entzogen werden. Mehr und mehr erhalten diese Töne, die aus Fernsehern, Autoradios oder Gegensprechanlagen klingen, einen spezifischen autonomen Status. Sie sind entweder in voller Lautstärke, klar und sauber, zu hören - wie wenn der Kinolautsprecher direkt an das Radio, das Telefon oder den Plattenspieler in der Szene angeschlossen wäre. Oder sie sind im Dekor angesiedelt und werden durch spezifische Färbungen gekennzeichnet, die einen Effekt von Entfernung, Hall oder Filterung durch die Lautsprecher schaffen. Zwischen diesen beiden Darstellungsformen finden sich alle Arten von Abstufungen.⁶

Bereits die allerersten Worte der Serie sind eine vermeintliche Abschiedsbotschaft Walters, die er in eine Videokamera spricht. Ein elegantes narratives Mittel, dem Rezipienten schnell die Grundkoordinaten des Hauptcharakters zu vermitteln. Wir sehen die wacklige Selbstaufnahme und hören einen gefilterten Ton, der ebenfalls einer billigen Kamera entspringen könnte. Dadurch entsteht einerseits der Eindruck von Authentizität, gleichzeitig jedoch auch eine Distanz durch die verschmutzte Linse der Kamera und Filterung des Mikrofons. Wer ist dieser komische Mann in der Unterhose? Die Inszenierung zielt nicht auf eine sofortige Identifikation, sondern auf Verwirrung und Distanz, um Interesse zu erzeugen. Später tritt ein ähnlich distanzierender Effekt ein, als wir Walter durch Gus' Überwachungskamera im Labor sehen und hören.

Narrationsbedingt befinden sich Charaktere oft an unterschiedlichen Orten und kommunizieren via Handy und Telefon. Die semantische Bedeutung geht jedoch über diese simple Notwendigkeit hinaus. Je weiter die Handlung fortschreitet, desto stärker entfremden sich die Charaktere untereinander. Dies geht damit einher, dass sie nicht mehr persönlich, sondern durch elektronische Kanäle kommunizieren. Durch diese zwischengeschalteten Medien werden ihre Stimmen transformiert und spiegeln durch eine klangliche Verfremdung die charakterliche

⁶ Chion, Michel (1990) *L'Audio-vision*. Son et image au cinéma. Paris: Nathan. Zit. nach und übersetzt durch Flückinger (2002), S. 107 [Hervorhebungen im Original]

Entfremdung wieder. Von Bedeutung ist auch, ob bei Telefonaten durch den Schnitt zwischen zwei Gesprächspartnern gewechselt wird oder nicht, oder sogar nur eine Seite des Gesprächs für den Rezipienten hörbar ist. Diese Entscheidungen fallen üblicherweise bereits im Drehbuch. Diese auf den ersten Blick irrelevanten Parameter können den Gesamteindruck einer Szene signifikant mitbestimmen.

In unterschiedlich starker Ausprägung finden sich zahlreiche bedeutungsvolle „on the air“-Dialoge. Dazu gehören:

- Skyler zerstreitet sich in der ersten Staffel mit ihrer Schwester Marie. Marie steht bei sich zuhause in der Küche und spricht über die Telefonfreisprechanlage beiläufig mit Skyler über ihren Alltag. Allerdings wird die Situation ins Bizarre gezogen, da sie lediglich Nachrichten auf den Anrufbeantworter spricht, die Skyler stets ungehört löscht. Nachdem sich die Schwestern zwischenzeitlich wieder annähern, ist die Situation in der letzten Folge, nach Hanks Tod, fast wieder identisch.
- In 2x12 *Phoenix* singt Skyler dem neugeborenen Baby liebevoll ein Wiegenlied. Walter hört ihre Stimme nur über das Babyfon. Es gibt keine echte Wärme und Intimität mehr zwischen ihnen.
- Walter muss zeitweise aus dem gemeinsamen Haus ausziehen und ist in 3x1 *No Mas* nur noch als Stimme, die durch den Anrufbeantworter verstärkt spricht, in seinem eigenen Haus präsent.
- Nach Janes Tod entwickelt Jesse eine Obsession mit ihrer Mailbox-Ansage. Diese ruft er wieder und wieder an, bis die Leitung schließlich deaktiviert wird und eine Computerstimme antwortet: *The number you have called is no longer available.*
- Als der Konflikt zwischen Walter und Gus ernster wird, bringt Gus Überwachungskameras und eine Abhöranlage im Labor an und erhält dadurch eine übermächtige Omnipräsenz; das Labor, das Walter zuerst wie das Paradies erschien, wird zum Gefängnis. Walters einzige Möglichkeit, mit Gus zu kommunizieren, ist über diese Kameras.
- Als Walter denkt, er würde möglicherweise von Gus getötet werden, spricht er Skyler als potentiellen Abschied eine Liebesbotschaft auf den Anrufbeantworter. Als Skyler diese später hört, ist ihr die Bedeutung nicht klar, sie nimmt die Nachricht wörtlich und die beiden nähern sich temporär wieder emotional an. In der nächsten Folge findet jedoch eine erneute Bedeutungsverschiebung statt; Skyler hört die Nachricht erneut ab, diesmal während sie Bilder des ermordeten Gale Boetticher im Internet betrachtet. Sie kombiniert, Walter habe etwas mit dem Mord zu tun und sei nun selbst in Lebensgefahr.
- In 5x11 *Confessions* nimmt Walter ein intrigantes gefälschtes Geständnisvideo auf, das Hank in seine Machenschaften inkludiert. Damit will er Hank davon abhalten, weitere Schritte einzuleiten. Hank und Marie stehen Walters Angesicht auf dem Fernsehbildschirm während des kompletten Videos regungslos gegenüber wie Cowboys vor einem Schießduell.
- Am Ende von 5x12 *Rabid Dog* arbeitet Jesse mit der DEA zusammen und soll sich mit Walter treffen, um ihm ein Geständnis zu entlocken. Aus Angst kommt er jedoch nicht zu dem Treffen und droht Walter stattdessen telefonisch, ihm Schaden zuzufügen. Gleichzeitig hört Hank alles über ein Abhörmikrofon mit an. Erzählt wird also eine Dreieckskonstellation, die auf der vergangenen Loyalität und dem jetzigen Hass Jesses beruht. Walter beauftragt nach dem Telefonat Jacks Gang, Jesse zu ermorden.
- In 5x13 *To'hajilee* lockt Jesse Walter mit einem Trick zu dem Geheimversteck, an dem das Geld versteckt ist. Während einem spannungsgeladenen Telefonat macht Walter Aussa-

gen, die die DEA später als Beweise gegen ihn einsetzen wird.

- In 5x14 *Ozymandias* ist Walter nach dem Klimax auf der Flucht. Er ruft Skyler an, beleidigt sie und gesteht indirekt Hanks Tod. Während seine Äußerungen jedoch voller Hass zu sein scheinen, bekommt die Situation eine weitere Dimension, da die Polizei den Anruf mithört und wir davon ausgehen können, dass Walter das auch weiß. Somit dient der Anruf der Entlastung und „Freisprechung“ Skylers, deren Anteil an Walters Verbrechen tatsächlich höher ist, als er es hier darstellt. Somit sind der sprachliche (Ton) und der emotionale Gehalt (Bild) gegensätzlich: Einerseits spielt Walter in diesem Moment den bösen Heisenberg und distanziert sich von Skyler, andererseits kann er selbst die Tränen über Hanks Tod nur mit Mühe verbergen und ist tief verletzt über die Trennung von seiner Familie.
- In 5x15 *Granite State* telefoniert Walter aus seinem Versteck mit seinem Sohn, der ihm den Tod wünscht. Daraufhin ist Walter bereit, alles aufzugeben und die Polizei zu rufen.

Insbesondere die aufgenommenen Ansagen auf den Anrufbeantwortern der Charaktere geben Ausschluss über ihren Gemütszustand. Ohne dass sie jemals explizit thematisiert werden oder auserzählt würde, wie ein Charakter eine neue Ansage aufnimmt, wechseln die Ansagen im Lauf der Serie und erhalten so erst in der intertextuellen Betrachtung eine komplexe Bedeutung⁷. Die Ansagen repräsentieren charakterliche Anteile ihrer Figuren, sind hörbar gemachte Ausdrücke ihres Innenlebens und ihrer Vergangenheit⁸. Für den Charakter Jesse Pinkman wird vor allem der Tod seiner Freundin Jane als wichtiger Wendepunkt betont:

- 1x2. Der alte Jesse Pinkman ist ein jugendlicher Hip-Hop-Aufschneider.
Jesse: Yo-yo-yo 1-4-8, 3-to-the-3-to-the-6-to-the-9. Representin' the ABQ. What up, bitch? Leave it at the tone!
- 2x7. Jesses Lebensumstände haben sich geändert, er dealt jetzt in größerem Stil Drogen, hat eine neue Liebe gefunden, aber auch einige schreckliche Dinge erleben müssen.
Jesse: Yo, if i know you, leave a message.
- 3x12. Nach Janes Tod ist Jesse depressiv, nihilistisch und lustlos.
Jesse: Hey, it's me. Wait for the thing.

Eine ähnliche Entwicklung nimmt die Ansage auf dem Anrufbeantworter der Familie White. Die Aufnahmen werden sukzessive kürzer und unpersönlicher, enden in einer Art Identitätsabspaltung durch eine Entmenschlichung:

- 1x2. Noch ist das Leben der Familie White oberflächlich normal.
Skyler: Hey there, you've reached Walt, Skyler and Walter Jr. We can't come to the phone right now, so please leave us a message.
- 3x1. Skyler hat Walter aus dem Haus geworfen, nachdem sie seine Lügen durchschaut hat.
Skyler: Hi, you've reached Walt, Skyler, Flynn and Holly. Please leave us a message.
- 4x5. Die Entfremdung zwischen Walter und Skyler ist inzwischen sehr stark.
Skyler: Hi, you've reached the White family. Please leave a message.
- 5x16. Nach Hanks Tod und Walters Flucht ist selbst der Familienname tabu.
Automatische Computerstimme: Hello. Please record after the tone.

Walters Anrufbeantworterspruch, während er zeitweise aus dem gemeinsamen Haus in ein

⁷ In der vorliegenden Arbeit werden Bezüge innerhalb einer Episode als intratextuell, Bezüge zwischen unterschiedlichen Episoden als intertextuell bezeichnet

⁸ In Anlehnung an Lang und Dreher (2012, S. 122) formuliert, die die Häuser und Wohnungen der Figuren als sichtbar gemachte Ausdrücke des Innenlebens und der Vergangenheit der Charaktere bezeichnen.

ein eigenes Apartment gezogen ist, ist von seiner Pragmatik und Präzision geprägt: *You have reached Walter White. At the tone please state your name, number and the reason for your call. Thank you.*

All diese Details sind „Schlüssel zur Entzifferung“, mit dem „verborgene Sinngehalte einer filmischen Narration“ entschlüsselt werden können, sie sind also Werkzeuge der impliziten, „versteckten“ Dramaturgie⁹. Lang und Dreher messen der impliziten Dramaturgie in *Breaking Bad* insgesamt eine tragende Rolle zu. Ein wenig Potential wurde jedoch dadurch verschenkt, dass die über Sekundärquellen wiedergegebenen Dialoge meist sehr nah, sauber und klar zu hören sind. Hier stand wieder die Sprachverständlichkeit an oberster Stelle, dabei hätte man das semantische Gehalt und die emotionale Wirkung teilweise durch stärkere Transformation noch erhöhen können.

2 Geräusche

Lensing bezeichnet Geräusche als „akustische Ereignisse, die wir quasi in einer Art Nahaufnahme deutlicher hören als den Rest der akustischen Ereignisse“¹⁰. Es handelt sich also um Klangobjekte, denen mehr Gewicht beigemessen wird als anderen. Klangobjekte, die aus der Masse der Umgebungsgeräusche hervortreten und neben Dialog und Musik als vordergründige Figur wahrgenommen werden. Wie in *C'era una volta il West* kommt einigen Geräuschen in *Breaking Bad* eine signifikante narrative Funktion zu.

2.1 Signifikante Geräusche und ihre Funktionen

Stimmen	Bezeichnung
22 (1%)	Hank's Home-Brew Popping
29 (1%)	The Cousin's Heart Rate Spiking
41 (1%)	Gale's Tea Kettle Whistle
43 (2%)	Donations Arriving at SaveWalterWhite.com
64 (2%)	Walt's Cell Phone Buzzing in the Ceiling
101 (4%)	Hank's "Marie" Ringtone
106 (4%)	The Fly Buzzing in the Superlab
134 (6%)	Emilio's Liquefied Body Drip-Drip-Dripping
159 (7%)	That Ridiculous Bouncing Car
1449 (67%)	Tio's Bell

Tabelle 6

Im Rahmen einer Umfrage auf der AMC-Homepage haben über 2000 *Breaking Bad*-Fans abgestimmt, welche Geräusche die einprägsamsten der Serie seien (siehe Tabelle 6)¹¹. Die Liste der zehn Geräusche stellt einen Querschnitt durch die Gesamtheit aller signifikanten Geräusche der Serie dar und soll daher als Grundlage der Analyse dienen. Stellvertretend werden die Funktionen, die semantischen Gehalte und weitere Dimensionen dieser Geräusche untersucht.

2.1.1 Hank's Home-Brew Popping

In *2x5 Breakage* versucht sich Hank daran, eigenes Bier zu brauen. Er befindet sich in einem psychisch instabilen Zustand, seit er Drogendealer Tuco erschossen hat. Mitten in der Nacht wacht er auf, weil er in seinem Haus laute Knallgeräusche hört, die er und der Rezipient für Pistolenschüsse halten. Wie sich herausstellt, handelt es sich jedoch nur um seine Bierflaschen, die aufgrund des offenbar fehlerhaften Brauvorgangs platzen.

⁹ Vgl. Lang, Dreher (2013), S.33 f

¹⁰ Lensing (2009), S. 49

¹¹ Vgl. Fall (2011) [Die Umfrage wurde erstellt, nachdem erst drei der fünf Staffeln ausgestrahlt wurden, jedoch ist es bis heute möglich, abzustimmen. Weiterhin wurden die Antwortmöglichkeiten durch eine Redakteurin vorgegeben. Insofern sind die Ergebnisse zwar ein interessanter Indikator des Publikumsgeschmacks, jedoch allenfalls als Näherung einer wissenschaftlichen Umfrage zu verstehen.]



Video 30

Dies ist ein gutes Beispiel dafür, wie *Breaking Bad* Filmfiguren und Rezipienten mit Geräuschen bewusst in die Irre führt. Es wird eine bestimmte Erwartungshaltung aufgebaut, die sich als falsch herausstellt. In diesem Falle ermöglicht es eine spannungsgeladene Szene, obwohl eigentlich gar keine unmittelbare Gefahr besteht. Ein anderes Beispiel beweist, wie durch irreleitende Geräusche schwarzer Humor kreierte und dem Zuschauer vor den Kopf gestoßen wird: In 2x13 *ABQ* hört man das rhythmische Quietschen einer Matratze und männliches Stöhnen. Sofort stellt sich die Assoziation Sex ein, da diese Geräuschkombination oft als Andeutung sexueller Inhalte genutzt wird, die nicht explizit gezeigt werden können oder wollen. Die nächste Kameraeinstellung enthüllt jedoch, dass es sich stattdessen um Jesses Wiederbelebungsversuche der erstickten Jane handelt.

2.1.2 The Cousin's Heart Rate Spiking

In 3x8 *I See You* begegnet Walter im Krankenhaus dem Cousin Tucos, der die Schießerei mit Hank überlebt hat. Dieser ist schwer verletzt an einen Herzmonitor angeschlossen, der regelmäßige Pieptöne von sich gibt. Als die beiden sich sehen, schießt der Puls des Mannes in die Höhe. Die Frequenz des Piepens erhöht sich analog zu der steigenden Spannungskurve.

Pieptöne, Alarmsignale, Sirenen etc. haben in *Breaking Bad* generell einen hohen Stellenwert. Flückinger fasst diese und ähnliche Klangobjekte unter dem Begriff Signale zusammen. Sie teilen ihren gesellschaftlich definierten kommunikativen Gehalt: sie haben warnende oder hinweisende Funktion und sind daher so konzipiert, dass sie auffallen¹². Logischerweise schwingt so stets eine Konnotation der Gefahr mit diesen Klangobjekten mit. Deutsche Probanden empfinden typische Signalgeräusche als „laut, schrill, erschreckend, unangenehm, gefährlich, hart, aufregend, widerwärtig und stark“¹³.

Mehrere Serienfiguren verbringen Zeit in Krankenhäusern, das Piepen der medizinischen Instrumente ist neben einem stereotypischen Orientierungslaut (vgl. S. 106) ein Symbol des Lebens und der Sterblichkeit der betreffenden Figuren. Alarmanlagen wie nach der Schießerei zwischen Hank und den Cousins, nach Gus' Tod oder bei Walters Einbruch in einer Lagerhalle werden zu Indikatoren einer kriminellen, aus den Fugen geratenen Welt. Sirenen evozieren zum einen eine Atmosphäre der Kriminalität und Gefährlichkeit, zum anderen die konkrete Gefahr der Entdeckung aus der Perspektive des Protagonisten (vgl. S. 100). Selbst offenstehende Autotüren piepen nervös wie dissonante Akkorde, die nach Auflösung streben. All diese Geräusche tragen suggestiv zu einem Grundgefühl von Stress, Gefahr, Bedrohung und Hektik bei.

In vielen Fällen, wie auch im Beispiel des Herzmonitors des Cousins, werden die Signale in Porters Musik integriert und damit verwoben.

2.1.3 Gale's Tea Kettle Whistle

Bevor Jesse Gale in 3x13 *Full Measure* erschießt, versuchen Gus' andere Handlanger erfolglos, einen Warnanruf zu tätigen. Gale hört sein vibrierendes Handy aufgrund der lauten Musik und des pfeifenden Wasserkochers nicht.

Dieses Beispiel zeigt, wie handlungsrelevante Einzelgeräusche die Narration lenken können. Eine Figur hört ein Geräusch bzw. hört etwas wichtiges nicht, da es von einem anderen Geräusch überdeckt wird. Der Zuschauer weiß mehr als die Filmfigur, Suspense entsteht.

Zudem handelt es sich um einen dramatischen Höhepunkt der Spannungskurve, die Nerven der Rezipienten sind bis zum Zerreißen gespannt. Das schrille, aggressive Pfeifen des Wasser-

¹² Vgl. Flückinger (2002) S. 159

¹³ Ebd.



Video 31



Video 32

kochers spiegelt dieses Gefühl wieder. Es handelt sich somit auch hier um einen subversiven emotionalen Appell, der durch die unangenehme Natur des Geräuschs entsteht.

2.1.4 Donations Arriving at SaveWalterWhite.com

Walter Jr. richtet eine Webseite ein, auf der fremde Menschen für seinen krebskranken Vater spenden können. Walter nutzt diese als Mittel zum Zweck und wäscht damit anonym sein Drogengeld. Jedes mal, wenn eine „Spende“ gemacht wird, ertönt aus den Lautsprechern seines Sohnes das stereotypische Klingeln eines Kassenregisters. Walter erträgt das Geräusch nicht und fordert seinen Sohn auf, es auszuschalten.

Das Geräusch, das dafür verwendet wurde, ist ein Beispiel für die Selbstreferenzialität der Serie. Unter das eigentliche Kassenklingeln wurde das Geräusch von Héctor Salamancas Klingel gemischt (vgl. S. 99). Dies war laut Forshager einerseits als eine Hommage an das ikonische Geräusch konzipiert, zum anderen um bei jeder „Spende“ den Geist Salamancas heraufzubeschwören¹⁴.

Walters Doppelleben schleicht sich im Laufe der Serie immer stärker in sein Privatleben ein. Er kann seine Identitäten nicht mehr auseinanderhalten, verliert die Kontrolle. In dem Kassenklingeln manifestiert sich wieder und wieder sein Fehlverhalten und sein schlechtes Gewissen. Journalist Joe Berkowitz stellt den Vergleich zu Edgar Allan Poes berühmter Kurzgeschichte *The Tell-Tale Heart* auf¹⁵. Der Protagonist begeht darin einen Mord und vergräbt die Leiche. Doch in seinen Ohren hört er weiterhin das Herz des Ermordeten schlagen und gesteht deswegen schließlich seine Schuld. Auch Walters Untaten scheinen ihn in Form von Geräuschen zu verfolgen und keine Ruhe zu geben. Dies beginnt bereits in der zweiten Folge der Serie. Walter und Jesse halten Crazy-8 im Keller gefangen. Sie wissen nicht, was sie mit ihm tun sollen, und hoffen insgeheim, er würde durch die vorangegangene chemische Vergiftung von alleine sterben. Gleichzeitig hegen sie den Wunsch, einfach alles zu vergessen und zu verdrängen. Doch permanent erklingt das röhrende, krankhafte Husten des Gefangenen aus dem Keller und erfüllt das ganze Haus mit seiner anklagenden Präsenz.

2.1.5 Walt's Cell Phone Buzzing in the Ceiling

Um sein kriminelles Doppelleben führen zu können, legt sich Walter recht früh ein zweites Handy an. Dieses versteckt er in der Decke eines Klassenzimmers, wo es mitten in einer Unterrichtsstunde laut vibriert.

Erneut wird Walter von einem verräterischen Geräusch verfolgt. Die Aufmerksamkeit seiner Schüler richtet sich schnell zur Decke; sie merken, dass etwas nicht stimmt. Walter ist noch fremd in der Rolle des Kriminellen, er macht vermeidbare Fehler und setzt sich damit der Gefahr der Entdeckung aus. Das zweite Handy ist auch zuvor ein Kommunikationskanal zwischen dem familiären Heim und seinen kriminellen Helfern. Walter versteckt sich z. B. im Badezimmer und lässt das Wasser laufen oder schließt sich im Schrank ein, um ungehört zu telefonieren. Doch letztlich holt ihn das verräterische Vibrieren im Klassenzimmer ein. Später erzählt Walter seiner Frau versehentlich von dem zweiten Gerät und bestätigt damit die Existenz seiner Geheimnisse und Lügen. Dies stellt den Wendepunkt für Skyler dar, die ihn danach verlässt und die Scheidung fordert.

2.1.6 Hank's „Marie“ Ringtone

Hank hat für Anrufe von seiner Frau Marie einen personalisierten Klingelton, welcher Parallelen zu deren Persönlichkeit aufweist: aufgedreht, schrullig, etwas nervtötend. In 3x6 *Sunset*

¹⁴ Vgl. Berkowitz (2012)

¹⁵ Vgl. ebd.



Video 33



Video 34



Video 35

wird der Klingelton zunächst beiläufig eingeführt. Später in der Episode geht Hank davon aus, seiner Frau sei etwas zugestoßen. In einer intensiven Szene ist es Maries Klingelton, der Hank aus seiner Panik zurück auf den Boden der Tatsachen holt¹⁶.

Wie bereits erläutert spielt telefonische Kommunikation in der Narration generell eine größere Rolle (vgl. S. 91). Auch Klingeltöne prägen den Klang der Serie, insbesondere die zeitliche Verortung. Die Serie spielt im Jahr 2009, wird jedoch insbesondere durch die visuelle und akustische Darstellung elektrischer Geräte eher noch weiter in die Vergangenheit gerückt. In *Breaking Bad* klingeln die meisten Telefone und Handys recht altmodisch und gewöhnlich. Sie unterstreichen das Setting einer gutbürgerlichen, mittelständischen amerikanischen Familie. Die wenigen individualisierten Klingeltöne stechen heraus und fügen dem Charakter der entsprechenden Figuren einen schrulligen Zug hinzu.

Neben Hank gilt dies vor allem für den zwiespältigen Todd, der zwar einerseits kaltblütig mordet, andererseits aber noch sehr kindlich und naiv ist, wie u. a. seine sehr skurrilen Handyklingeltöne implizieren. Bei Anrufen von Walter erklingt „She Blinded Me With Science“ von Thomas Dolby, bei Lydia „Lydia, The Tattooed Lady“ von Groucho Marx. Die narrative Notwendigkeit hinter diesem Charakterzug war eine Szene in 5x16 *Felina*. Dort nimmt Walter den Anruf an ein fremdes Handy entgegen und die Logik der Szene würde verletzt, wenn Walter nicht aufgrund des Klingeltons bereits wüsste, dass die Anruferin Lydia ist¹⁷.

2.1.7 The Fly Buzzing in the Superlab

In Folge 3x10 *Fly* dreht sich alles um eine Fliege, die ins Labor eingedrungen ist. Wie eine Übersprungshandlung mutet das Verhalten Walters an, der alles daran setzt, die Fliege zu töten. Nachdem sie endlich erlegt wurde und Walter am Abend im Bett liegt, ist in seinem Schlafzimmer wieder eine Fliege.

Dieses Beispiel zeigt das metaphorische und symbolische Erzählen, welches in *Breaking Bad* oft Anwendung findet. Die Fliege wird zur symbolischen Repräsentation von Walters seelischem Zustand¹⁸. Sie ist der Auslöser der gesamten Handlung der Folge, es geht um alles andere als um sie und doch ist sie der Dreh- und Angelpunkt der Narration. Die meiste Zeit ist sie nicht sichtbar, der Zuschauer und die Filmfiguren hören lediglich ihr Summen. Es ist ein störendes, unangenehmes Geräusch, mit dem wohl jeder schon persönliche Erfahrungen gemacht hat. Somit wird der Immersion zugearbeitet und Walters zunehmender Wahn wird nachföhlbar.

An diesem Beispiel zeigt sich auch, dass die filmische Realitatsillusion erst durch das Zusammenspiel von Bild und Ton entsteht. Die Fliege gab es in der profilmischen Realitat nicht. Sie entstand zum groten Teil durch digitale Animation oder ist gar nicht im Bild sichtbar. Somit entsteht erst durch das nachtraglich hinzugefögte Gerausch die Illusion, die Fliege sei existent und real. Dies trifft fur viele Aspekte in Film und Fernsehen zu und ist eine der wichtigsten Aufgaben der Tonspur.

2.1.8 Emilio’s Liquefied Body Drip-Drip-Dripping

Nachdem Jesse sich in 1x2 *Cat’s in the Bag*... nicht an Walters Anweisungen gehalten und die Leiche des verfeindeten Emilio in einer Badewanne mit Saure zersetzt hat, frisst diese sich durch Keramik und Fuboden, wodurch die sterblichen Überreste schließlich durch die Decke ein Stockwerk tiefer befördert werden. Das unappetitliche Bild der blutigen Masse wird in seiner Wirkung noch durch das feuchte, schmatzende Gerausch vervielfacht.



Video 36



Video 37

16 Vgl. dazu auch S. 27 und S. 49 des entsprechenden Drehbuchs

17 Vgl. *Breaking Bad Insider Podcast* 516 [01:25:45]

18 Vgl. Lang, Dreher (2013), S. 111ff



Es ist einer der brutalsten Splatter-Momente der Serie. Durch die überspitzt brutale Darstellung entsteht eine stilistische Nähe zu Kultfilmen wie denen Quentin Tarantinos. Schwarzer Humor kommt auf und derartige Szenen werden abgesetzt von den eher realistisch dargestellten Handlungen und Charakterzeichnungen der Serie.

2.1.9 That Ridiculous Bouncing Car

Im Teaser der Folge *2x2 Grilled* sieht der Rezipient Eindrücke der Wüste. Dazu hört er dominant ein repetitives, maschinell wirkendes Geräusch, das er nicht zuordnen kann. Es wird langsam lauter, rückt näher, steht im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit und bleibt doch ein Rätsel. Erst nach knapp einer Minute wird enthüllt, dass es sich um Jesses Auto handelt: einen sogenannten Lowrider mit Hydrauliksystem, um das Auto springen zu lassen. Erst gegen Ende der Folge wird das skurrile Szenario aufgeklärt: bei der Schießerei zwischen Hank und Tuco wird die Hydraulik ausgelöst, der Teaser stellt eine Vorblende dar.

Im Kontext betrachtet ist es wie die auf S. 95 erörterten Alarmsignale ein Geräusch, das durch das Handeln der Filmfiguren ausgelöst wird und passend dazu in sich selbst Chaos, Gefahr, Stress evoziert. Darüber hinaus sorgt es für Verwirrung: was erzeugt dieses Geräusch und wieso wird ihm so eine hohe Bedeutung beigemessen? *Breaking Bad* verwirrt den Rezipienten regelmäßig. Insbesondere die Teaser werden genutzt, um ein Puzzlestück der Narration anzubieten, den Kontext aber zu verschleiern. Am Beispiel des Hydraulikgeräuschs wird deutlich, wie dafür Einzelgeräusche instrumentalisiert werden. Ein Klangerzeuger wird nicht gezeigt, erregt gerade dadurch Neugier und wird mit Bedeutung aufgeladen. Diese Taktik erinnert an die Eröffnungssequenz von *C'era una volta il West*, in der ebenfalls wenige Einzelgeräusche in den Mittelpunkt gestellt werden (vgl. S. 101).

Das Hydraulikgeräusch erzeugt außerdem einen anempathischen Effekt. Chion hat den Begriff der anempathischen Geräusche geschaffen. Der Begriff meint Klangobjekte, die das in der Szene erzeugte Gefühl nicht aufgreifen, sondern eine klar erkennbare Gleichgültigkeit dazu aufweisen:

Der anempathische Effekt wird meistens durch Musik produziert, kann aber genauso gut durch Geräusche entstehen - wenn, z. B. in einer sehr gewalttätigen Szene nach dem Tod eines Charakters ein klanglicher Prozess - etwa ein Maschinengeräusch - weiterläuft als ob nichts passiert wäre.¹⁹

Auch für diese Art der Tongestaltung findet sich ein Äquivalent in der Eröffnung von *C'era una volta il West*, dem Film, der in vielerlei Hinsicht Pate für *Breaking Bad* gestanden hat. Die ganze Zeit hört man das Quietschen eines Windrads im Hintergrund. Nachdem sich vier Cowboys am Höhepunkt der Sequenz gegenseitig niedergestreckt haben und die Tonspur kurz laut wird, konzentrieren sich Bild und Ton direkt im Anschluss scheinheilig auf die besagte Windmühle. Dadurch entsteht eine bissige, ironisierend-distanzierte Autorenstimme, die auch *Breaking Bad* oft immanent ist. Neben der Autohydraulik in *Grilled* gibt es weitere prägnante anempathische Geräusche:

- Während und v. a. nach der Schießerei, in der Hank und Tucos Cousins schwer verletzt werden bzw. sterben, ist der Schauplatz von einer hupenden Autoalarmanlage erfüllt (vgl. S. 105).
- In *5x16 Felina* baut Walter aus einem Maschinengewehr und einem Garagenöffner eine Selbstschussanlage. Diese verrichtet lautstark ihren Dienst, tötet fast alle Mitglieder der verfeindeten Gang und verletzt auch Walter. Nachdem das Gewehr seine Salven verschossen hat, wird es ruhig. Man hört jedoch weiterhin das Surren der zirkulierenden Maschi-

¹⁹ Chion (2012), S. 20

nerie, die das leer geschossene M60-Gewehr schwenkt: „It rattles away sweeping back and forth like Satan’s windshield wiper.“²⁰

2.1.10 Tio’s Bell

Ebenfalls in *Grilled* werden Walter und Jesse von Tuco entführt. Er hält sie im Haus seines Onkels Héctor „Tio“ Salamanca gefangen. Die beiden Protagonisten schmieden einen Plan, wie sie ihren Entführer überlisten können und achten dabei kaum auf Héctor, der gelähmt und stumm im Rollstuhl sitzend keine Gefahr darzustellen scheint. Doch später stellt sich heraus, dass Héctor geistig durchaus anwesend ist und über eine Klingel, wie sie normalerweise an der Rezeption in Hotels steht, kommunizieren kann. In späteren Episoden wird die Figur und ihre Kommunikation über die Klingel wieder aufgegriffen. In 4x13 *Face Off* montiert Walter eine Bombe an Héctors Rollstuhl, die dieser über die Klingel auslöst, um den gemeinsamen Feind Gus Fring mit in den Tod zu reißen.

Das Geräusch ist eng mit der Figur verbunden und ermöglicht eine interessante nonverbale Kommunikationsform; die Klingel wird zu Héctors Stimme. Obwohl dies das beste Beispiel für derartige Figur-Geräusch-Verknüpfungen ist, gibt es weitere, weniger prägnante Beispiele, z. B. Walter Jr., dessen Erscheinen stets mit dem Geräusch seiner Krücken in Verbindung steht: „Seventeen year-old WALTER, JR. enters the kitchen [...] The CLICK... CLICK of his forearm crutches precedes him into the room.“²¹ In 5x7 *Say My Name* ist Mike gezwungen, vor der Polizei zu fliehen und seine Tochter auf einer Spielplatzschaukel zurückzulassen. Obwohl er sich während der ganzen Szene in großem Abstand von ihr befindet, ist das Quietschen der Schaukel unnatürlich laut zu hören. Nachdem Mike sich zur Flucht entschlossen hat, treten die restlichen Umgebungsgeräusche zusätzlich in den Hintergrund und es sind fast nur noch Schaukel und Musik hörbar. Wie Forshager bestätigt sollte dadurch verdeutlicht werden, wie sehr Mike innerlich an seine Tochter gebunden ist²².

Héctors Klingeln wird durch inter- und intratextuelle Wiederholung zu einem Key Sound stilisiert. Diese Bezeichnung verwendet Flückinger für Klangobjekte, die nicht von sich aus eine außerfilmische symbolische Konnotation haben, sondern die durch ihre strategische Platzierung in einem Film eine eigenständige symbolische Bedeutung erhalten²³. Spätestens als die Klingel im Finale der vierten Staffel in einer spannenden Schlüsselszene zu Gus Frings Achillesferse wurde, hat sie unter *Breaking Bad*-Fans Kultstatus erlangt. Es gibt eine Homepage, einen Twitter-Account, eine Android-App und zahlreiche Youtube-Videos, die sich damit befassen; eine deutliche Mehrheit von 67 % der Fans stimmte dafür, dass es das denkwürdigste Geräusch der Serie sei. Die Originalklingel wurde nach dem Dreh für über 26000 \$ verkauft²⁴.

2.2 Symbolhafte Geräusche

Symbole haben laut Flückinger keine festgeschriebenen Bedeutungen, sondern benötigen die interpretatorische Anstrengung, um verstanden zu werden. Sie stehen stellvertretend für ein abstraktes Konzept und wenden sich zu einem gewissen Grad an das Unbewusste, nicht erklär-bare²⁵. Im Laufe der 62 Episoden *Breaking Bad* entsteht ein recht großes Symbolrepertoire. Wie die obige Aufzählung gezeigt hat, finden sich im Sounddesign der Serie teilweise Geräusche mit immanenter symbolischer Bedeutung sowie Geräusche, die erst durch diverse Taktiken

20 Aus dem Drehbuch zu 5x16. Vgl. No Half Measures: Creating the Final Season of Breaking Bad (2013) [01:31:27]

21 Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 5

22 Vgl. Berkowitz (2012)

23 Vgl. Flückinger (2002), S. 174f

24 Vgl. „Hector ‚Tio‘ Salamanca’s ‚Breaking Bad‘ Bell - Current price: \$26,750“ (2013)

25 Vgl. Flückinger (2002), S. 164



innerhalb des Werks eine symbolische Bedeutung erhalten. Obwohl diese Klangobjekte meist eher dezent im Hintergrund bleiben anstatt sich eindeutig und auffällig zu präsentieren, fallen bei genauer Analyse einige recht deutliche Taktiken auf. Teilweise werden Schallerzeuger im Bild etabliert oder scheinen dort zumindest wahrscheinlich, oft wird diese Legitimation aber aufgrund der symbolischen oder emotionalen Wirkung eines Klangobjekts vernachlässigt.

2.2.1 Sirenen

Das heulende Geräusch von Polizeisirenen bildet eine Art akustisches Leitmotiv, das die gesamte Serie umspannt und einklammert. Sie schwellen im Teaser des Pilotfilms zu einer bedrohlichen Klangcollage an, entblößen sich dann aber nur als Feuerwehrsirenen. Von Anfang an machen sie jedoch klar, dass sich der Protagonist außerhalb der gesetzlichen Grenzen bewegt und dadurch in gefährliche Situationen gerät:

Out of the silence, we hear... SIRENS. They're faint, a few miles off -- but growing louder. Our guy knows he's boned with a capital B.²⁶

Doch im Laufe der Serie sind sie immer wieder präsent, mal als unauffällige Umgebungsgeräusche, mal dominant im Vordergrund (vgl. S. 108). Stets erinnern sie an die Gefahr, in der sich der Protagonist befindet und markieren ein gefährliches, kriminelles Universum. Schließlich holen sie Walter in der letzten Folge ein. Es war seit der ersten Folge sein unausweichliches Schicksal:

The SIRENS are gradually getting louder, but he still has time to make his escape. However, he doesn't bother. This is it. It's finally over. [...] The SIRENS are DEAFENING now.²⁷

2.2.2 Züge

Vorbeifahrende Züge bzw. die Hörner von entfernten Zügen sind oft zu hören, wenn eine signifikante Entscheidung gefallen ist oder kurz bevor steht bzw. wenn eine Verschiebung der Machtverhältnisse zwischen den Figuren stattfindet, also allgemein gesagt wenn Dinge in Bewegung geraten, z. B.

- als Walter im Pilotfilm nachdenklich an seinem Pool sitzt und die Entscheidung trifft, kriminell zu werden.
- als Walter und Jesse ihren ersten richtigen Deal mit Tuco abschließen.
- nachdem Tuco einen Handlanger totgeprügelt hat und sämtliche Wiederbelebungsversuche fehlgeschlagen sind.
- als Jesses Versuch, zwei feindliche Dealer zu vergiften, vereitelt wird und er stattdessen von Mike gezwungen wird, in dessen Auto zu steigen.
- als Gus Fring seinen Erzfeind Héctor Salamanca im Altersheim besucht, um ihn mit der Nachricht vom Tod seiner Verwandtschaft zu quälen und dadurch letztlich die Handlung anstößt, die zu seinem und Héctors Tod führen wird; Héctor sieht sich einen alten Schwarzweißfilm an, in dem eine Dampfkugel auf den Betrachter zurast.
- als ein kleiner Junge sich entscheidet, mit seinem Dirt Bike durch die Wüste zu fahren - und später von Todd erschossen wird, der den besagten Zug überfällt.

Durchfahrende Züge finden sich auch außerhalb der Serie oft mit ähnlicher Konnotation auf diversen Filmtropen. Ein prominentes Beispiel ist *The Godfather* (deutsch: Der Pate, USA 1972, Francis Ford Coppola). Dort hört man zweimal deutlich einen Zug: einmal als einer

²⁶ Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 2

²⁷ Drehbuch zu 5x16. Gilligan (2013), S. 48



der Protagonisten sich zu seinem ersten Mord entscheidet und einmal, als er dann die Pistole zieht²⁸.

2.2.3 Kirchenglocken

Kirchenglocken sind in *Breaking Bad* nur zweimal zu hören, dabei haben sie aber einen eindeutig symbolischen Charakter. Das Glockenläuten ist ein klassisches Todessymbol, es evozieren eine schwere, schicksalhafte Atmosphäre²⁹.

- In 2x7 *Negro Y Azul* fordert Jesse Jane auf, in seine Doppelhaushälfte zu kommen und Zeit mit ihm zu verbringen. Jane zögert, überlegt und entscheidet sich dafür. Daraus entsteht die Romanze der beiden, die letzten Endes zu Janes Rückfall zum Drogenkonsum und ihrem Tod führt.
- In 5x12 *Rabid Dog* soll Jesse Walter zu einem Geständnis bewegen, das heimlich aufgezeichnet werden soll. Durch Zufall bzw. Schicksal entsteht der falsche Eindruck, Walter wolle ihn in eine Falle locken. Er entscheidet sich daher gegen das Treffen und führt so letztlich das endgültige Zerwürfnis der beiden Protagonisten herbei; Walter fordert kurz darauf Jacks Gang auf, den zur Gefahr gewordenen Jesse zu ermoden. Außerdem wird dadurch eine Handlungskette in Bewegung gesetzt, die schließlich in Hanks Tod mündet.

3 Stille und Dynamik

3.1 Stille und Spärlichkeit

Der Duden definiert Stille als „Zustand, der dadurch geprägt ist, dass [plötzlich] kein lautes Geräusch, kein Ton mehr zu hören ist, alles schweigt“³⁰. Stille im Film ist jedoch nicht mit einem Ausbleiben jeglicher Klangobjekte gleichzusetzen. Vielmehr wird die Tonspur ausgedünnt. Die Tonelemente, die meist als vordergründige Figur wahrgenommen werden - hauptsächlich Sprache und Musik - setzen aus und die leiseren Geräusche, die normalerweise nicht bewusst wahrgenommen werden, rücken in den Vordergrund. Es findet somit eine Umkehrung von Figur und Grund statt. „Die Stille [...] wird sorgfältig komponiert in Relation zu einer übergeordneten Struktur, die man Dynamik nennt, und planvoll ausgefüllt mit leisen Klangobjekten“³¹. Dass dies auch den Machern von *Breaking Bad* bewusst war und gezielt damit gearbeitet wurde, zeigt sich u. a. daran, dass sowohl Darryl als auch Forshager gerne über kleine, intime Geräusche wie das leise Knarren eines Stuhls sprechen und diesen eine hohe Bedeutung beimessen³².

Lensing referiert zu der Thematik Stille im Film die Eröffnungssequenz des Westerns *C'era una volta il West*, die auch in Zusammenhang mit *Breaking Bad* mehrfach als Inspirationsquelle genannt wird³³:

Stille im Film [...] kann nur dann als solche wahrgenommen werden, wenn sie mit einem Tonereignis kontrastiert wird und nicht, indem man einfach nichts mehr aus den Boxen kommen lässt. Wird z. B. ein leichtes Windrauschen allmählich so leise, dass man nur noch eine lästige umhersummende Fliege hört, dann ist es still. Denn da, wo man sonst nichts mehr wahrnimmt als eine summende Fliege, ist es still!³⁴

28 Vgl. dazu auch Lensing (2009), S. 214

29 Vgl. dazu auch Flückinger (2002), S. 166ff

30 „Stille, die“ (o. D.) [eckige Klammern im Original]

31 Flückinger (2002), S. 232

32 Vgl. Daron (2012) und Berkowitz (2012)

33 Vgl. z. B. *Breaking Bad Insider Podcast 301*; *Breaking Bad Insider Podcast 306*; Ryan (2013); *Rosenbloom (2012)*; *Patches (2012)*; *Friends of Dan Music Podcast 54*; Sánchez-Baró (2013), S. 143

34 Lensing (2009), S. 182f





In der fast 14-minütigen Eröffnungssequenz warten drei Banditen in einem Bahnhof auf die Ankunft eines Zuges. Schließlich fährt der Zug ein, ein Mann steigt aus und es kommt zu einer Schießerei. Die ganze Zeit wird fast ganz auf Musik und Dialoge verzichtet. Stattdessen hört man das repetitive Quietschen eines Windrads, das stetige Tropfen von Wasser, das Rattern der Fahrscheinmaschine und eben das Summen einer Fliege. Diese Spärlichkeit der Tonspur erzeugt eine starke Antizipation und so wird die Sequenz interessanterweise gerade durch die Abwesenheit von Musik als sehr spannungsgeladen empfunden. Gleichzeitig entsteht ein gewisser Humor und das langsame, zähe Verstreichen der Zeit wird spürbar. Gerade wenn man bedenkt, dass der Film aus dem Jahr 1968 stammt, kann man diese Tongestaltung als sehr fortschrittlich und ihrer Zeit voraus bezeichnen. Selbst heutzutage kommt es in großen Filmproduktionen eher selten vor, dass spannungsreiche Szenen den Effekt der Abwesenheit von Musik und Dialog ausnutzen. Meist verlässt man sich auf die Wirkung der Musik.

Der Einfluss der Eröffnungssequenz von Sergio Leones Western ist *Breaking Bad* immer wieder anzumerken. Neben der Tongestaltung gilt das auch für die Bildsprache und den langsamen Erzählstil. Über diese generelle latente Ähnlichkeit hinaus gibt es einige Stellen, an denen die Verwandtschaft so deutlich wird, dass man von einer Hommage sprechen kann:

- Im Teaser von 3x6 *Sunset* sucht ein Polizist das Anwesen einer verschwundenen alten Dame auf. Es ist sehr still dort, man hört die Grillen zirpen und eine Kette gegen eine Fahnenstange schlagen. Nachdem er das Summen von Fliegen hört, entdeckt er der Polizist eine Leiche. Bei dem Versuch, einen der Cousins zu verhaften, wird er vom anderen getötet. Regisseur John Shibana bestätigt, dass es sich um eine Hommage handelt. Ursprünglich war geplant, wie im Original eine Windmühle als repetitives Hintergrundgeräusch zu nutzen. Da jedoch bis zum Dreh keine organisiert werden konnte, entschied man sich stattdessen für die Fahnenstange³⁵.
- In 4x5 *Shotgun* spielt eine Szene in der tiefen Wüste neben einem metallisch keuchenden Windrad. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wurde hier nachgeholt, was in der dritten Staffel nicht möglich war.
- Im Teaser zu 5x10 *Buried* findet ein alter Mann in den frühen Morgenstunden mehrere Bündel Geldscheine auf der Straße und folgt ihnen, bis er auf einem Spielplatz ein metallisches Quietschen hört. Abgesehen davon ist es still, es gibt keinen Dialog. Geschult durch andere Filme entwickeln wir ein Gefühl der Gefahr bis hin zur Todesantizipation für die Figur. Dann wird enthüllt, dass es sich beim Geräuscherzeuger nur um Jesse Pinkman handelt, der sich geistesabwesend auf einem Karussell dreht.

Breaking Bad verlässt also die ausgetretenen Pfade und misst der Stille ähnlich wie *C'era una volta il West* global einen hohen Stellenwert bei. Dies beginnt mit der Abwesenheit der Musik. Wie im letzten Kapitel erläutert wurde, kommt in der Serie relativ wenig extradiegetische Musik zum Einsatz, nämlich in durchschnittlich 14,17 % einer Folge. Darüber hinaus gibt es, wie auch Lang und Dreher anmerken, für eine TV-Serie außergewöhnlich viele Szenen, die vollständig ohne Dialog auskommen. Dies sei eher für einen Kinofilm typisch³⁶. Ganz natürlich entsteht durch die Spärlichkeit von Geräuschen eine Konzentration auf die vorhandenen.

Die Abwesenheit von Dialog und Musik ist ein kalkuliertes narratives Werkzeug, sie evoziert oft unangenehme Gefühle, unterdrückte Konflikte und Peinlichkeit. Diese Assoziationen der Stille sind laut Flückinger häufig in Werken zu finden, die sich tiefer gehend mit menschlichen

35 Vgl. Shibana. In *Breaking Bad Insider Podcast* 306 [00:01:20]

36 Vgl. Lang, Dreher (2013), S. 20



Beziehungen auseinandersetzen³⁷. Das trifft auch auf *Breaking Bad* zu, die Stille sagt viel über die beschädigten Beziehungen zwischen den Charakteren aus. Indem eine längere Sequenz ohne Musik und Dialog gezeigt wird, entsteht beim Zuschauer je nach Handlungsverlauf oft das unangenehme Gefühl, das auch die Figuren empfinden. Man könnte es als Äquivalent der Tongestaltung zu einem „Draufhalten“ der Kamera bezeichnen. Anstatt dem Zuschauer Erleichterung zu verschaffen, indem z. B. die Kamera wegschwenkt oder ein Schnitt die Situation beendet, muss die Szene ausgehalten werden. Gleichsam gesteht die Tongestaltung keine Lockerung zu, sondern erhöht durch ihren spärlichen, unpräzisen Realismus das unangenehme Gefühl des Rezipienten. Teilweise fühlt er sich wie ein Voyeur, da die Stille auch Intimität und Nähe vermittelt. Gleichzeitig kann auch ein gewisser Humor entstehen. In jedem Fall bleibt der Zuschauer auf sich selbst gestellt, er wird nicht „an die Hand genommen“ indem Musik oder etwa ein Voice-Over eine tendenzielle Reaktion vorgibt.

Als Gegenbeispiel sei die Sitcom *Louie* (USA seit 2010) genannt. Die Serie schlägt einen leichteren Ton als *Breaking Bad* an, manövriert den titelgebenden Protagonisten jedoch ebenfalls häufig in peinliche und unangenehme Situationen. Die Peinlichkeit wird jedoch oft durch den Einsatz von Filmmusik aufgefangen. Dadurch ist es als Zuschauer „erträglicher“. Wiederum anders funktionieren Serien wie *The Office* (UK 2001-2003) oder *Stromberg* (2004-2012), die unter dem Deckmantel einer pseudo-dokumentarischen äußeren Form ebenfalls peinliche Momente kreieren, diese aber voll auskosten und auf akustische Zusätze extradiegetischer Natur fast ganz verzichten. Wohingegen die genannten Serien jedoch letztlich auf einen komödiantischen Effekt abzielen, kommt bei *Breaking Bad* darüber hinaus oft echtes Unwohlsein beim Rezipienten auf.

In Leones *C'era una volta il West* gibt es außerdem eine Szene, in der die gesamten Grillen plötzlich verstummen und dadurch sogar die Filmfiguren spüren, dass Gefahr droht. Eine ähnliche Tongestaltung findet sich in *Breaking Bad*, als Walter arrogant und mutig einen gegnerischen Drogenproduzent auffordert, seinen Namen zu sagen. Während zunächst noch laute Wind- und mehrschichtige Grillengeräusche zu hören sind, werden diese sukzessive ausgedünnt und als die Spannung ihren Höhepunkt erreicht und Walter die Worte „Say My Name“ sagt, ist nur noch ein leiser Wind zu hören. In diesem Falle evoziert die Stille ein Gefühl der Gefahr. In diesem Sinne tritt sie auch oft in Zusammenhang mit der Figur Gus Fring auf. In einer berühmten Szene in 4x1 *Box Cutter* schüchtert er Walter und Jesse ein, indem er fast zehn Minuten lang kein Wort sagt - und schließlich stumm einen seiner eigenen Männer ermordet.

Wie die meisten wichtigen Tonentscheidungen wurden auch diese stillen Passagen bereits im Drehbuchstadium konzipiert:

The engine cuts off. Silence again.³⁸

Dead silence, save for the crackling fire. Story over.³⁹

It's a long, deep silence -- though not born of animosity.⁴⁰

Stewing in excruciating silence.⁴¹

A weird silence over the lot⁴²

Pregnant silence.⁴³

37 Vgl. Flückinger (2002), S. 235

38 Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 2

39 Drehbuch zu 3x1. Gilligan (2009), S. 33

40 Ebd., S. 38

41 Drehbuch zu 3x3. Mastras (2009), S. 11

42 Drehbuch zu 3x7. Schnauz (2010), S. 43

43 Drehbuch zu 3x12. Gilligan (2010), S. 39

The sudden silence is striking.⁴⁴

Dazu kommen viele mehr oder weniger kurze Zäsuren innerhalb von Dialogen, kurze Momente der Stille, die ebenfalls häufig bereits in dieser Form im Drehbuch stehen:

I learned it in rehab. It's all about accepting who you really are. (then) I accept who I am.⁴⁵

This is my advice and you should take it. (beat) Sue your husband for divorce immediately.⁴⁶

But the doctors... they all say his cancer is probably going to come back, sooner or later. (beat, almost ashamed to say it) I-I don't know what the future holds in store.⁴⁷

Während z. B. in den wild geschnittenen, musikalisch unterlegten Montagen sowohl Bild als auch Ton deutlich auf die artifizielle Natur der Narration hinweisen, gibt es gerade in den stillen, langsam erzählten Momenten als Gegenpol dazu eine Erzählung, die ihre Künstlichkeit eher verbirgt und ganz auf Authentizität abzielt. Dieses durchgängige Spiel mit der Realitätsnähe macht das Spannungsfeld der Serie aus, das eingangs als eine Kontrastierung von psychologisch realistischem Drama und Drogen-Gangster-Geschichte bezeichnet wurde. Stille im weit gefassten Sinne prägt die Handschrift der Serie also signifikant. TV-Kritiker Matt Richenthal schreibt: „No show does silence like *Breaking Bad*.“⁴⁸

3.2 Stille als Zirkuseffekt

Markiert ein kurzer Moment der Stille eine „Ruhe vor dem Sturm“, bezeichnet Flückinger diese in Anlehnung an den abgebrochenen Trommelwirbel im Zirkus als Zirkuseffekt:

Die Stille wirkt als Antizipation einer Gefahr, die plötzlich mit großer Lautstärke hereinbricht. Es sind kurze, stille Pausen zwischen lauten Blöcken, die eine Schrecksekunde markieren, in welcher die Figuren und wir vergessen zu atmen.⁴⁹

Durch die bloße Kontrastierung wird das folgende Klangobjekt lauter wahrgenommen. Zudem hat der Rezipient vermutlich bereits eine Art Konditionierung durch andere Filme und Medien erfahren. *Breaking Bad* nutzt diesen Effekt in spannungsgeladenen Momenten oft. Interessanter, weil ungewöhnlicher, sind jedoch andere Stellen, an denen ein lautes Klangobjekt überraschend und ohne Vorwarnung eintritt. Diese werden am Ende des folgenden Abschnitts genauer untersucht.

3.3 Dynamik

Wird das Ohr über längere Zeit einem stabilen Reiz ausgesetzt, findet eine Gewöhnung statt; das Gehör ermüdet und der Ton wird immer leiser wahrgenommen⁵⁰. Das heißt sowohl die stillen Parts als auch die gelegentlichen lauten Stellen leben vom Kontrast, von ihrer gegenseitigen Existenz und Ausprägung. Die zahlreichen stillen, intimen Szenen bieten ein Gefälle für Schießereien, Verfolgungsjagden und Ähnliches, wohingegen die spannungsgeladenen lauten Sequenzen durch kurze stille Passagen kontrastiert werden, die sie um so intensiver machen. Dies wird im vierten Akt der Folge 3x7 *One Minute* deutlich (siehe Abbildung 15):

Hank erhält einen Warnanruf, dass in Kürze zwei Männer kämen, um ihn zu ermorden. Er wird nervös und zunehmend panisch, bis eine Minute verstrichen ist, ohne dass etwas geschieht (A). Dennoch spürt Hank, dass Gefahr besteht, und tatsächlich: die zwei Cousins tauchen auf und

44 Ebd., S. 49

45 Drehbuch zu 3x1. Gilligan (2009), S. 41

46 Drehbuch zu 3x3. Mastras (2009), S. 33

47 Ebd., S. 35

48 *Keine andere Sendung arbeitet so mit Stille wie Breaking Bad*, - Richenthal (2011)

49 Flückinger (2002), S. 236

50 Vgl. Flückinger (2002), S 225f

beginnen eine Schießerei. Hank kann einen der beiden mit seinem Auto verletzen und sich vorerst verstecken (B). Die Cousins unterhalten sich und der verbleibende macht sich auf die Suche. Hank kommt aus einem Hinterhalt und scheint den Feind zu erschließen... doch der trägt eine Schutzweste und schießt seinerseits auf Hank (C)! Anstatt ihm jedoch direkt den Gnadenstoß zu geben, kostet der Antagonist seine Übermacht aus und holt eine Axt, um Hank qualvoller umzubringen. Schwer verletzt müht dieser sich ab, Munition in eine Pistole zu stecken. Im letzten Moment bevor die Axt niederschnellt gelingt es Hank, dem anderen Mann in den Kopf zu schießen (D). Blutend liegt er auf dem Boden, während die Alarmanlage eines Autos repetitiv hupt.

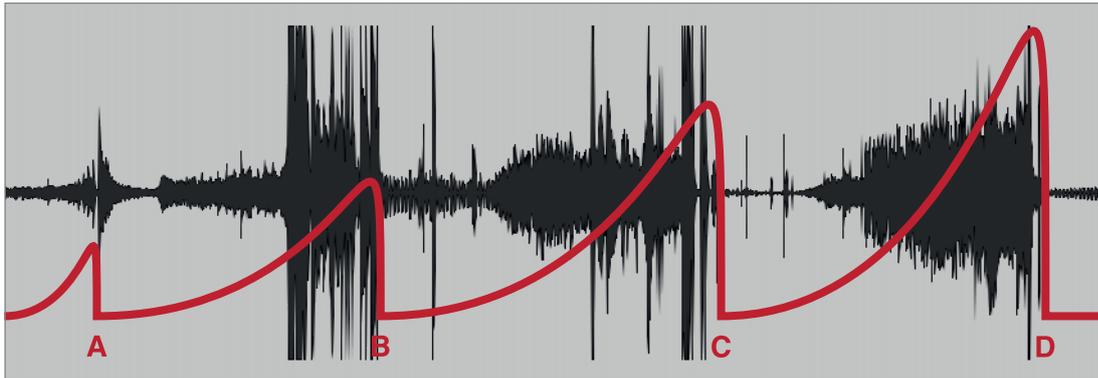


Abbildung 15

Die Alarmanlage, die naturgemäß eigentlich ein lautes Geräusch erzeugt, wird hier als eine Art Gegenpol zu noch lauterem Geräuschen eingesetzt. In den dramatischsten Momenten wird ihr Hupen in der Mischung unterdrückt, erst als die Spannung erlischt, rückt das Geräusch ins Zentrum der Wahrnehmung. Ursprünglich sollte hier auch Stille herrschen⁵¹. Vermutlich fiel bei der Spotting Session oder in der Mischung auf, dass tatsächlich ein viel intensiverer Kontrast durch dieses Klangobjekt erzeugt werden konnte.

Betrachtet man eine Darstellung der Tonspur als Wellenform, erkennt man eine Form, die entfernt an eine Sägezahnswingung erinnert. Die Lautstärke steigt an und sinkt abrupt wieder ab, um dann erneut anzusteigen. Analog dazu verhält sich die Spannungskurve (in der Abbildung rot dargestellt), die sich immer wieder lockert, um noch höher geschraubt zu werden. Porters Musikeinsätze korrespondieren ebenfalls mit dieser Kurve. Narration, Musik und Lautstärke arbeiten dynamisch Hand in Hand, um ein spannungsgeladenes Endprodukt zu erschaffen. Diese „narrative Dynamik“ ist auch intertextuell zu beobachten: ereignisärmere, langsamer erzählte, „ruhigere“ Folgen bereiten auf schnelle, actionreiche Folgen vor und vice versa. Der Zusammenhang zwischen Lautstärke und Spannungsbogen ist schon in der sprachlichen Verwandtschaft latent. Auch Gilligan bedient sich dieser doppeldeutigen Ausdrücke:

I don't think [the big dramatic moments of action and violence] would land as hard if you didn't have the moments of quiet that came before them. The quiet episodes make the tenser, more dramatic episodes pop even more than they usually would just by their contrast. [...] the dips and the highs of a roller coaster are sort of what we're striving for.⁵²

Manchmal gibt es auch sehr plötzliche, unerwartete Wechsel der Lautstärke. Dies hängt dann oft mit einer Subjektivierung zusammen und bricht gewissermaßen ein Filmtoneklischee.

51 „A weird silence over the lot“ - Drehbuch zu 3x7. Schnauz (2010), S. 43

52 *Ich glaube nicht, dass die großen, dramatischen Momente voll Action und Gewalt so einschlagen würden, wenn man nicht die Momente der Stille vor ihnen hätte. Die ruhigen Episoden lassen die spannungsvolleren, dramatischeren allein durch ihren Kontrast noch mehr herausstechen, als sie das normalerweise tun würden. Die Tief- und Höhepunkte der Achterbahn sind gewissermaßen was wir anstreben.* - Gilligan. In Murray (2010)



Häufig werden traditionell laute, dramatische Ereignisse wie ein Schuss oder eine Explosion anhand des Sounddesigns vorbereitet und diese Antizipation benutzt, um die Spannung zu steigern. Indem *Breaking Bad* oft auf diese Praktik verzichtet und den Rezipienten mit völlig unerwarteten Veränderungen konfrontiert, wird eher auf Authentizität und Überraschungseffekt abgezielt. In *2x7 Negro Y Azul* z. B. detoniert ohne Vorankündigung eine Bombe einige Meter neben Hank. Der Rezipient zuckt unwillkürlich zusammen, reagiert also physiologisch wie die Filmfigur auf den Reiz und teilt deren Überraschung. Danach klingt die Tonspur gedämpft und leise, die subjektive Hörperspektive Hanks wird eingenommen. Durch den direkten Wechsel der Extreme wird der kontrastierende Effekt maximal ausgenutzt und so erscheint die Explosion sehr laut wohingegen die Momente danach leise und wie taub wahrgenommen werden. Diese Taktik erinnert an die Darstellung von Kriegsgefechten in Filmen wie *Saving Private Ryan* (deutsch: Der Soldat James Ryan; USA 1998, Steven Spielberg).

4 Akustische Szenografie

Sound frequently takes on a defining or delineating role in relation to setting. The nuances of location, neighborhood, time of day, and even the dimensions and feel of the space, are established through combinations of image and sound.⁵³

Klangobjekte mit der Funktion, einen Ort geografisch, zeitlich, kulturell, ethnisch oder sozial zu definieren, bezeichnet Flückinger als Orientierungslaute. Dabei handele es sich üblicherweise um distanzierte Hintergrundgeräusche, die keine visuelle Entsprechung finden. Organisierte Gruppen von Orientierungslauten, sogenannte Atmosphären, dienen zur Charakterisierung bestimmter Orte. Sie seien für die raumzeitliche Orientierung zuständig, steckten darüber hinaus jedoch auch den emotionalen Rahmen für Zuschauer und Filmfiguren ab. Diese Atmosphären seien meist stark stereotypisiert und abstrahiert, um ihren Informationsgehalt möglichst unkompliziert und schnell zu übermitteln⁵⁴.

Guffey, Lang und Dreher stimmen darin überein, dass den Handlungsräumen in *Breaking Bad* eine besondere Bedeutung zukomme. Es handle sich um bewusst mit Bedeutung aufgeladene, symbolisch aktivierte Orte, die vieles über die Innenwelten und Beziehungen der Figuren aussagten⁵⁵. Daher ist eine Untersuchung der Tongestaltung in dieser Dimension sehr interessant, denn die Schauplätze entstehen letztlich durch ein Zusammenspiel von Bild- und Toninformationen. Die Orientierungslaute ergänzen das Szenenbild und die *Mise en Scène*, sie tragen so einen großen Teil zur Erschaffung der Serienwelt bei.

Besonders bei einer sehr langen, seriellen Narration ist die Kohärenzerzeugung eine wichtige Nebenfunktion der Tonspur. Die gleichen Orte zur gleichen Zeit klingen normalerweise auch sehr ähnlich. Gibt es einen signifikanten Unterschied, so kann man davon ausgehen, dass es sich um eine bewusste Aussage handelt. Ein gutes Beispiel dafür ist das Haus der Familie White, das im Folgenden noch genauer untersucht wird.

Flückinger betont das Grundcharakteristikum des Hörens, eine ununterbrochene Verbindung zwischen uns und unserer Umwelt herzustellen⁵⁶. Somit ist die Tongestaltung von Schauplätzen auch ein wichtiger Faktor der Immersion des Rezipienten. Die Informationen werden meist nicht bewusst verarbeitet, sorgen aber für eine unbewusste Lokalisierung. Welche Klangobjekte sind an einem Ort hörbar und wie entfalten sie sich? Wie groß oder klein ist der Raum,

53 *Der Ton nimmt in Bezug auf die Szenerie häufig eine definierende oder beschreibende Stellung ein. Die Nuancen von Schauplatz, Nachbarschaft, Tageszeit und sogar die Dimensionen und das Raumgefühl werden durch Kombinationen von Bild und Ton etabliert.* - Hanson (2013), S. 267

54 Vgl. Flückinger (2002), S. 305f

55 Vgl. Guffey (2013), S. 86ff und Lang, Dreher (2013) S. 122ff

56 Vgl. Flückinger (2002), S. 299

in dem ich mich befinde? Aus welchen Materialien besteht er? Befinde ich mich auf dem Land oder in der Stadt? Bin ich in Sicherheit oder lauert hier Gefahr? Solche und ähnliche Fragen werden in *Breaking Bad* u. a. durch die Tongestaltung beantwortet.

Neben der Funktion des Informationstransfers von Ort und Zeit gibt noch den Aspekt, die Befindlichkeit der Figuren einzufangen und durch spezielle Orientierungslaute für den Rezipienten fühlbar machen⁵⁷. Somit handelt es sich hier um eine subtile Taktik der Subjektivierung der Tonspur (vgl. dazu S. 112ff). Auch Lensing führt aus, dass in den Umgebungsgeräuschen semantische Hinweise versteckt werden können, die auf anderen Ebenen zu offensichtlich wären. Er bezeichnet diese Klangobjekte als dramaturgische Akzente⁵⁸. Ein Beispiel dafür ist Gilligans an früherer Stelle erwähntes Konzept: als sich ein Gespräch gegen eine Figur wendet, hört man im Hintergrund ein entferntes Flugzeug, das wie ein Donnerröllen klingt (vgl. S. 45).

4.1 Ausbreitung und Reflexion

Die Rauminformation, die das Ohr liefert, ergibt sich aus Verzögerung, Nachhallzeit und spezifischen Klangverfärbungen⁵⁹. Anders gesagt: Die Art und Weise, wie sich der Schall der Klangobjekte im Raum ausbreitet und wie stark er dessen Charakter annimmt, wird maßgeblich durch den erzählten Ort vorgegeben. Deutliche Abweichungen gibt es nur in Szenen, die eine Wahrnehmungsveränderung darstellen. Dennoch finden sich auch in der Ausprägung des Raumhalls semantische Bedeutungsebenen, denn es ist davon auszugehen, dass dieser Faktor bei der Konzeptionierung der Schauplätze Beachtung fand. Stimmen dringen durch verschlossene Türen, verhallen einsam in großen Labors, klingen eng und gepresst in kleinen Autos. Tonmeister Darryl Franks Arbeitsweise und Vince Gilligans Vorliebe für authentisch klingende, „unsaubere“ Tonsignale ist deutlich erkennbar (vgl. S. 42).

In einigen Fällen wird der Raumhall zu einem fast poetisch anmutenden Beiklang:

- Als Jesse in 5x7 *Say My Name* endgültig aus Walters neuem Drogenimperium aussteigt, schreit Walter: „If you leave, you get nothing! You understand me? Nothing! Jesse!“ Doch sein ehemaliger Partner ist weg, Walter bleibt allein in seinem Labor zurück. Seine Worte bringen lediglich das metallische Laborgerät zum vibrieren. Dieser Widerhall ist die einzige Antwort, die er bekommt. Er wirkt klein, verlassen und jämmerlich. Zudem wird das Labor zu seiner Stimme, der Charakter und der Ort werden gewissermaßen eins. Hier klingt bereits die essenzielle Bedeutung an, mit der das Equipment spätestens aufgeladen wird, als Walter es kurz vor seinem Tod liebkost.
- In 5x13 *To'hajilee* wird Walter von Hank und Jesse überlistet. Sie locken ihn an den Ort in der Wüste, an dem er sein Geld vergraben hat. Walter versteckt sich hinter einem Felsen und realisiert langsam, dass er ausgespielt hat. Hank sucht unterdessen nach ihm und ruft laut, dass er aufgeben solle. Diese Rufe werden durch die felsige Wüstenlandschaft stark verhallt. Dadurch bekommen sie einen fernen und schicksalhaften, fast sakralen, göttlichen Charakter. Es ist, als sei Hank ein Stellvertreter des jüngste Gerichts. Diesen Effekt einer übergeordneten, halligen Raumakustik zur Markierung eines Lösungsbringers beschreibt auch Lensing und merkt an, dass er in der Architektur verschiedenster Gotteshäuser und Paläste instrumentalisiert wird⁶⁰.

57 Vgl. ebd., S. 314ff

58 Vgl. Lensing (2009), S. 107 und S. 213f

59 Vgl. ebd., S. 301

60 Vgl. Lensing (2009), S. 179



Video 46

4.2 Charakteristiken wichtiger Handlungsorte

4.2.1 Haus der Familie White

Anfangs lebt Walter zusammen mit Frau und Kind in einem typisch amerikanischen Einfamilienhaus unter der Adresse 308 Negra Arroyo Lane. Es handelt sich um ein gutbürgerliches Viertel, in dem nur selten Verkehr zu hören ist. Nur ab und zu fährt im Hintergrund ein einzelnes Auto. Stattdessen hört man häufig einen entfernten Rasenmäher oder einen Rasensprenger. Sehr häufig hört man außerdem entferntes Hundebellen. Das ist interessant, da dieses Klangobjekt in anderen Filmen oft eine negative Konnotation besitzt und zusätzlich die Handlungszeit Nacht suggeriert. Im Haus der Whites hört man jedoch zu jeder Tages- und Nachtzeit und scheinbar nur lose mit der Narration verknüpft ein leises Hundegebell. Dies könnte man einerseits damit erklären, dass Anzahl der Orientierungslaute eines ruhigen, gutbürgerlichen Wohngebiets recht begrenzt sind und daher oft auf dieses Klangobjekt zurückgegriffen wird. Andererseits ist es auch in Anbetracht der permanenten Spannung, die im Hause White in der Luft liegt, stimmig. Die Wirkung ist wechselseitig: die Anspannung wird durch das Hundebellen ausgedrückt und das Bellen macht die Anspannung für den Rezipienten fühlbar, u. a. da er eventuell bereits die negative Konnotation dieses Klangobjekts erlernt hat. Laut Lensing können durch dieses spezielle Klangobjekt sogar unbewusste kindliche Ängste geweckt werden⁶¹. Das Vogelzwitschern, das tagsüber ebenfalls häufig zu hören ist, scheint angesichts der düsteren Handlung fast ironisch zu kontrapunktieren.

Die meisten Szenen im Haus spielen sich im geräumigen Wohnzimmer mit offener Küche ab. Dort ist stets das leise Ticken einer Uhr zu vernehmen. Dieses Geräusch dient zum einen als leise Kontrastierung der Stille, die eben den Eindruck von Stille und Intimität vermittelt (vgl. S. 101). Dies passt zu Flückingers Erkenntnis, dass das hörbare Uhrenticken auf der Tonspur oft die stockende Zeit spürbar macht: „Es markiert eine angespannte oder peinliche Stille, in welcher die Zeit kaum vorwärts zu gehen scheint, das Verharren in Monotonie.“⁶² Im bereits erwähnten *Requiem for a Dream* gibt es den Charakter Sara Goldfarb, eine alte Frau, deren einsames Leben vor allem aus ihrem Fernseher und einer ungesunden Diät besteht. Hier wird das Ticken, das in ihre Apartment permanent hörbar ist, ebenfalls in diesem Sinne instrumentalisiert. Darüber hinaus ist es in *Breaking Bad* eine symbolhafte Versinnbildlichung von Walters Lebensuhr, die unaufhaltsam tickt, seit er in der Pilotfolge sein Todesurteil erhalten hat. Sei es nun sein Lungenkrebs oder seine Verwicklungen in der Welt des Verbrechens, es ist stets klar, dass die Serie kein gutes Ende nehmen kann. Der Charakter Mike Ehrmantraut sagt gegen Anfang der fünften Staffel zu Walter: „You’re a time bomb tick-tick-ticking away, and I have no intention of being around for the boom.“

Diese Orientierungslaute dieses Schauplatzes sind im Verlauf Serie relativ konstant, es gibt jedoch einige auffällige Schwankungen, die mit Entwicklungen der Handlung korrelieren:

- In der Pilotfolge sitzt Walter im Morgengrauen vor dem Haus und sinniert über seine Zukunft. Es ist der folgenschwere Moment, in dem er sich für den Einstieg in die Welt der Kriminalität entscheidet. Weit entfernt hört man das Horn eines durchfahrenden Zugs.
- Am Anfang der dritten Staffel wohnt Walter zeitweise in einem eigenen Apartment, da Skyler ihn aus dem gemeinsamen Haus geworfen hat. Die beiden Orte können nicht allzu weit auseinander liegen, beide befinden sich in Albuquerque. Die Hintergrundgeräusche implizieren jedoch, dass es sich um eine weniger gute Nachbarschaft handelt. Dies wird v. a. durch Verkehrsgeräusche umgesetzt.

61 Vgl. Lensing (2009), S. 178

62 Flückinger (2002), S. 171

- Das Drehbuch der Folge 3x4 *I.F.T.* gibt Aufschluss darüber, wie gezielt Hintergrundgeräusche mit negativer Konnotation eingesetzt wurden, um die Stimmung im Hause White zu beeinflussen: „A POLICE SIREN sounds in the far distance. Not startling. Just a subtle reminder of the constant threat of Skyler, or anyone, disclosing Walt’s secrets.“⁶³ Dieses Geräusch ist in der Regel der Unterwelt zugeordnet (vgl. S. 110) und suggeriert deren Eindringen in Walters Privatleben.
- In 4x4 *Bullet Points* nähern sich Walter und Skyler einander an und ziehen kurzzeitig am selben Strang. Diese positive Entwicklung zeichnet sich im Bild durch hellere, wärmere Farben ab. Auf der Tonspur fällt bei einer längeren Szene im Wohnzimmer auf, dass das Uhrenticken fehlt. Dafür hört man recht lautes Vogelgezwitscher und sogar das Geschrei spielender Kinder im Hintergrund.
- In 5x9 *Blood Money* gibt es eine Vorblende, die Walters Rückkehr in sein zur Ruine verkommenes Haus zeigt. Die Fenster sind zugenagelt, alles ist mit Graffiti besudelt und der Pool vor dem Haus ist zu einer Halbpipeline umfunktioniert worden. Dort fahren einige jugendliche Skateboarder; die Geräusche ihrer kratzenden Rollen erfüllen Garten und Haus. Somit ist selbst die Klangsphäre des Ortes anders und durch Fremdkontrolle gezeichnet. Es ist für den Rezipienten wie für die Figur Walter ein intensiver Moment, denn alles, was im Laufe der fünf Staffeln mit Bedeutung und Vertrautheit aufgeladen wurde, ist verschwunden oder zerstört.

4.2.2 Jesse Pinkmans Wohnraum

Jesse wohnt anfangs im Haus seiner verstorbenen Tante. Es handelt sich um eine ähnlich gutbürgerliche, friedliche Nachbarschaft wie die der Whites und Jesses Eltern. Im Hintergrund hört man Rasenmäher, Rasensprenger, klingelnde Fahrradfahrer. Diese Elemente werden gegen Anfang der Serie auch visuell eingeführt, dann jedoch nur noch über die Tonspur erzählt. Es ist eine grell überzeichnete Welt, in der die Sonne scheint und der junge Drogendealer Jesse Pinkman wie ein völliger Fremdkörper wirkt. Diese ironische Kontrastierung erinnert an Filme wie *American Beauty* (USA 1999, Sam Mendes) und *Blue Velvet* (USA 1986, David Lynch). Allen Werken ist gemein, dass die heile Welt nur die Oberfläche einer dunkleren Parallelwelt ist. Das Sounddesign arbeitet hier im gleichen Sinne wie Golubić, wenn er von einer mit Drogen vollgepumpten Gegenwelt spricht (vgl. S. 82).

Jesses Haus ist sein Rückzugsort, in dem er sich weitgehend abschottet. In den ersten Folgen hört man dezent ein Glockenspiel im Wind klingen. Es scheint eine Strategie der Figur zu sein, ihrem Umfeld eine private Note zu geben und sich so noch mehr von der Welt abzugrenzen. Man könnte es mit der Figur des Detective William Somerset aus *Seven* (deutsch: Sieben, USA 1995, David Fincher) vergleichen, die vor dem Einschlafen ein Metronom betätigt. Dessen regelmäßiges Ticken ist für ihn ein Gegenpol zur chaotischen urbanen Lautsphäre. Durch das sanfte Instrument in Jesses Haus wird eine Tiefe und Feinfühligkeit angedeutet, die die Figur gar nicht zu haben scheint. Im Laufe der Serie ändert sich dies jedoch und der erste Eindruck erweist sich als richtig. Später verliert Jesse das Haus, ist kurzzeitig obdachlos und findet schließlich eine neue Obhut in der Doppelhaushälfte neben Vermieterin Jane Margolis. Vor deren Hintertür hängt ebenfalls ein Glockenspiel. Dieses Detail nimmt vorweg, dass die beiden später eine Art Seelenverwandtschaft entdecken und Jesse in ihr den Trost und den Lebenssinn erkennt, der ihm zuvor abging. Nach Janes Tod zieht Jesse zurück in sein altes Haus. Jetzt ist es jedoch nur karg und spärlich eingerichtet, das Glockenspiel fehlt ebenso wie jegliche anderen

⁶³ Drehbuch zu 3x3. Mastras (2009), S. 29 [In der fertiggestellten Episode wird in der entsprechenden Szene Musik gespielt und vermutlich aus diesem Grund auf das recht prägnante Hintergrundgeräusch verzichtet, es finden sich aber viele vergleichbare Taktiken in anderen Folgen]

Zeichen eines erfüllten Lebens.

4.2.3 Autos

Die Autos der Charaktere sagen implizit viel über ihre Besitzer aus. Walter fährt zu Beginn einen Pontiac Aztek, ein Auto, das eher praktisch als hübsch ist. Außerdem ist es bereits alt und klapprig, wie bereits im Skript etabliert wird: „The needle creeps up to 91. Things rattle and shake.“⁶⁴ Tatsächlich sieht das Auto gar nicht so alt und abgenutzt aus. Dieser Eindruck entsteht maßgeblich durch das Sounddesign. Hierdurch wird der finanzielle Missstand Walters deutlich.

4.2.4 Labore

Zuerst „kochen“ Walter und Jesse in einem gebrauchten Wohnmobil. Dabei handelt es sich nicht um eine hygienische, professionelle Umgebung, wie Walter sie gerne hätte. Zudem finden die illegalen Tätigkeiten mitten in der Wüste statt, somit ist die Gefahr, entdeckt zu werden, stets präsent. So sind im Wohnmobil stets die Geräusche der Wüste hörbar. Die Außenwelt dringt in den Schauplatz ein und erinnert an die permanente Bedrohung.

Später werden die Drogen in Gus Frings unterirdischem, professionellen Labor produziert. Hier ist von der Außenwelt fast nichts mehr zu hören, lediglich vereinzeltes Wummern der chemischen Wäscherei, die über dem Labor liegt und dessen Existenz verschleiert. Dazu kommen vereinzelte Geräusche der Belüftung, abgesehen davon ist es aber sehr still. Somit scheint es sich zunächst um einen perfekten Arbeitsplatz für Walter zu handeln. Später wandelt es sich jedoch zu einem Gefängnis, jetzt erinnert die Stille eher an die Omnipräsenz des Gegenspielers Gus. Dieser Eindruck wird noch durch das Surren der Überwachungskameras verstärkt, die Walters Bewegungen folgen.

4.2.5 Wüste

Flückinger ordnet die Wüste den Schauplätzen zu, die aufgrund ihrer wiederholten Verwendung in der Kunst mythische, archetypische und sinnliche Dimensionen angenommen haben. Außerdem betont sie in diesem Zusammenhang, dass Schauplätze nicht nur Bühnen der Handlung, sondern Akteure mit weit verzweigter Bedeutung sein können⁶⁵. In *Breaking Bad* ist dies eindeutig der Fall, wie Gilligan bestätigt. Obwohl die Serie ursprünglich gar nicht in dieser Umgebung gedreht werden sollte, sei es gerade diese Entscheidung gewesen, die den Stil der Serie stark prägte⁶⁶. Die Wüste ist fast überall präsent. Zu jeder Tages- und Nachtzeit hört man Grillen zirpen. Durch variierende Windgeräusche wird das Gefühl von Verzweiflung und Trostlosigkeit evoziert⁶⁷.

4.2.6 Unterwelt

Als Unterwelt werden hier zusammenfassend jene Schauplätze bezeichnet, die von Kriminalität durchdrungen sind. Es gibt sie in mehreren Abstufungen und sie bilden einen Gegenpol zu der gutbürgerlichen, sittlichen Vorstadtidylle: Schrottplätze, Imbissbuden, billige Absteigen, heruntergekommene Kneipen, schmierige Anwaltsbüros, verwahrloste „Drogenhöhlen“. Das Hauptmerkmal ist die Präsenz des Stadtlärms: Autos, Hupen, Motorenlärm, Züge, das Piepen zurücksetzender Lastwagen. Immer wieder sticht auch das Geräusch von Polizeisirenen heraus. Narrativ wird so eine Verortung in einem ärmeren, womöglich gefährlicheren Stadtteil vorgenommen. Darüber hinaus sind es meist unangenehme, bedrückende Geräusche, die ei-

64 Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 10

65 Vgl. Flückinger (2002), S. 298

66 Vgl. Brennan (2013)

67 Vgl. Ryan (2013)

nen direkten Einfluss auf den Rezipienten haben. Dieser Aspekt des Sounddesigns erinnert an Finchers Film *Seven*. Darin gibt es eine ähnliche Darstellung der Stadt, die permanentes Unwohlsein erzeugt. Hanson bezeichnet die durchgehende tieffrequente Präsenz störender Stadtgeräusche als ein Leitmotiv des Sounddesigns des Films⁶⁸. In beiden Werken wird durch den Lärm eine Konnotation der Kriminalität, der Verdorbenheit transportiert. Flückinger listet weitere Filme ab 1930 auf, in denen das Klangobjekt Zughupe bzw. entfernte Zugvorbeifahrt mit negativen Darstellungen krimineller Milieus einhergeht⁶⁹. Auch in David Lynchs Kurzfilmreihe *Rabbits* (USA 2002) kreieren entfernte Industrie- und Stadtgeräusche wie Zughörner eine beklemmende Atmosphäre.

4.3 Organische Atmosphären

Wie bereits ausgeführt, kann durch die Umgebungsgeräusche bereits eine latente Subjektivierung stattfinden. Das Ausmaß dieses Faktors ist schwer zu bestimmen, da die Übergänge nicht eindeutig definiert sind. Es gibt jedoch einige Stellen, die herausstechen, da die Atmosphäre sich eindeutig unnatürlich verhält und eine Eigendynamik entwickelt, die den Spannungsbogen der Handlung nachzufahren scheint. Einerseits wird die Wahrnehmung der Filmfiguren so nachgeahmt, andererseits wird das Erlebnis für den Rezipienten intensiviert. In der vorliegenden Arbeit werden diese Klangobjekte als organische Atmosphären bezeichnet.

In *1x3 ... and the Bag's in the River* ist Krazy-8 bereits seit mehreren Tagen Gefangener in Jesses Keller. Die Szenen im Keller sind intim und so leise, dass man Wasser durch Rohre laufen und eine Heizung brummen hören kann. Walter will Krazy-8 befreien, ahnt aber, dass dieser ihn dann töten wird. In einem sehr spannungsgeladenen Moment scheint beides möglich. Unmerklich schwillt indes das Brummen des laufenden Wassers an, bis es sich schließlich in einem lauten Kampf entlädt. Forshagers Erklärung deckt sich mit der oben aufgestellten Definition einer organischen Atmosphäre:

Leading up to the murder, all you can hear is just a furnace and water running through pipes. The furnace is already running, but as the scene got more tense, we would push up the rumbling a little bit, and back it off when the tension dies down. [...] You can feel the tension rise with every rumble and scrape.⁷⁰

Ein ähnliches Beispiel findet sich in *2x3 Bit by a Dead Bee*. Jesse weiß, dass jeden Moment ein Einsatzkommando der DEA in die Wohnung stürmen wird. Eine andere Figur betätigt eine Toilettenspülung, die in einen hochfrequenten, an das Pfeifen eines Teekessels erinnernden Ton übergeht. Mit steigender Spannung steigt auch dieser Ton an, bis er schließlich einer kurzen Stille weicht (Zirkuseffekt) und laut die Polizisten eindringen.

In *4x1 Box Cutter* spricht Gus Fring fast einen ganzen Akt lang kein Wort. Die Spannung ist sehr hoch, weder der Zuschauer noch Walter und Jesse wissen, was Gus tun wird. Am liebsten würde er beide umbringen. In dieser intensiven Szene hört man anfangs nur leise die üblichen Orientierungslaute des Labors: undefiniertes Brummen der Belüftung und entfernter Maschinen. Unmerklich kommen jedoch sukzessive weitere undefinierbare Geräusche dazu. Die Entwicklung erfolgt langsam und dezent, doch mit steigender Spannung entwachsen der Klangsphäre immer mehr bedrohliche, tiefe Töne. Zu keinem Zeitpunkt könnte man eindeutig von Filmmusik sprechen, dafür ist das Gebilde der Klangobjekte zu undefiniert und ähnelt den regulären Orientierungslauten zu stark. Es ist eine von Porters Klangcollagen, die sich weder

68 Vgl. Hanson (2013), S. 272

69 Vgl. Flückinger (2002), S. 314

70 *Kurz vor dem Mord ist alles, was man hören kann, eine Heizung und Wasser, das durch Rohre fließt. Die Heizung läuft schon, aber als die Szene spannungsvoller wird, machen wir das Rumpeln ein bisschen lauter und fahren es zurück, als die Spannung abklingt. Man spürt die Spannung mit jedem Rumpeln und Kratzen ansteigen.* - Forshager. In Berkowitz (2012)



der Musik noch dem Sounddesign zuordnen lassen. Bevor die Szene ihren Höhepunkt erreicht und Gus seinen Handlanger vor Walters und Jesses Augen tötet, verschwinden die Klänge ähnlich wie bei Walters Mord an Krazy-8. Danach herrscht wieder Stille bis auf Gus' Schritte und vereinzelte natürliche Umgebungsgeräusche.

5 Subjektivierung

Die Tonspur bietet die Möglichkeit, das Filmerlebnis durch eine Subjektivierung des Filmgeschehens zu intensivieren. Der Zuschauer wird zum Mitbeteiligten und scheint exakt die Wahrnehmungen zu erfassen, die auch die Filmfiguren empfinden. Lensing erklärt die Grundlage bzw. Notwendigkeit dieser dramaturgischen Überhöhung mit der menschlichen Wahrnehmung in Extremsituationen:

Wenn man [an einem Filmset] in der Nähe eines sich überschlagenden Autos steht, wundert man sich [...] über die relativ unspektakuläre Klanglichkeit dieses Ereignisses. Ist man aber selber Fahrer dieses sich überschlagenden Wagens, oder entrinnt man dem Wagen nur durch einen Hechtsprung, da man sich direkt davor befand, ist die gesamte Wahrnehmung eine vollkommen andere. Wer selber schon einen Unfall miterlebt hat, hat vielleicht die gedehnte Zeitwahrnehmung festgestellt, die in solchen Momenten äußerster Aufmerksamkeit das Geschehen fast wie in Zeitlupe erscheinen lässt. Durch drogenähnliche Ausschüttung von Hormonen und Adrenalin im Körper kommt es zu dieser veränderten Realitätswahrnehmung. Das betrifft natürlich auch die akustische Wahrnehmung. Manche Unfallopfer beschreiben ein extrem geschärftes Gehör oder beschreiben Einzelgeräusche, die sie überpräsent wahrgenommen haben, während andere durch den Crash verursachte Klänge gar nicht realisiert wurden.⁷¹

Die Stellen, an denen eine Subjektivierung der Tonspur in *Breaking Bad* stattfindet, sind also Momente der veränderten Wahrnehmung der Filmfiguren. Dazu gehören neben Unfällen, plötzlichen Schießereien etc. aber genauso stille, introvertierte Momente des Tagträumens, Drogenrauschs oder auch Extremsituationen voll Panik und Angst. Durch eine spezielle Tongestaltung wird auf umgekehrtem Weg die veränderte Wahrnehmung imitiert. Die Überhöhung gewisser Geräusche, die Ausblendung anderer Geräusche und die Veränderung klanglicher Faktoren wie Raumhall sind die Werkzeuge dieser Nachahmung.

5.1 Abstufungen

Die Subjektivierung kann in unterschiedlichen Abstufungen auftreten. Um diese zu differenzieren, bedarf es einer Abtrennung der verschiedenen Aspekte. Flückinger unterscheidet mentale, visuelle und auditive Subjektivierung⁷². Diese Einteilung korreliert mit den drei Schichten der Informationsvermittlung (vgl. S. 39). Meist finden sich Kombinationen, bei denen zwei bis drei dieser Parameter in unterschiedlicher Ausprägung zusammenwirken. Ein historisches Beispiel einer rein auditiven Subjektivierung findet in *Blackmail* (deutsch: Erpressung; GB 1929, Alfred Hitchcock) statt. Die Protagonistin hat einen Mann erstochen, keiner weiß sonst davon. Bei einem Gespräch mit anderen Frauen wird in deren Dialogzeilen immer wieder das Wort „knife“ betont, die Stimmen scheinen sukzessive um das Wort zu kreisen. Die ersten zehn Minuten des Films *Le scaphandre et le papillon* (deutsch: Schmetterling und Taucherglocke; Frankreich, USA 2007, Julian Schnabel) stellen hingegen eine absolute Subjektivierung aller drei Dimensionen dar. Der Protagonist des Films wacht nach drei Wochen Koma mit einem sogenannten Locked-In-Syndrom auf: er ist geistig gesund, körperlich jedoch komplett gelähmt. Nur das linke Augenlid kann er noch bewegen und kommuniziert so mit seiner Umwelt. Der Rezipient ist mit der Figur in deren Kopf eingeschlossen: er sieht verschwommen,

⁷¹ Lensing (2009), S. 121f

⁷² Vgl. Flückinger (2002), S. 374

hört gedämpft, nimmt bruchstückhaft wahr. Mal wird einer der Wahrnehmungskanäle klarer, mal verschwimmt einer oder bricht gänzlich ab. Das Sounddesign arbeitet Hand in Hand mit Kamera und Schnitt, um eine beklemmende filmische Illusion zu generieren.

Wohingegen sich bei Hitchcocks Film ein recht schwacher Immersionseffekt einstellt, fühlt man sich in *Le scaphandre et le papillon* stark in die Filmfigur ein und entwickelt ein emotionales Verständnis für deren Situation. Die Subjektivierungen in *Breaking Bad* ordnen sich zwischen den beiden genannten Beispielen ein, wobei auch unter ihnen unterschiedlich starke Ausprägungen zu beobachten sind.

5.2 Strategien

Die Techniken, die in *Breaking Bad* zur Erschaffung des subjektiven Höreindrucks angewandt werden, wurden in gleicher oder ähnlicher Form bereits oft in anderen Werken genutzt. Flückinger stellt folgende Strategien zusammen, die sich alle auch in *Breaking Bad* wiederfinden:

- Dissoziation von Ton und Bild:

Die logisch-kausale Beziehung zwischen den optischen und akustischen Erscheinungen in der Welt ist fester Bestandteil der menschlichen Alltagswahrnehmung. [...] Wahrnehmungsverschiebungen können sich auch im wirklichen Leben durch Auseinanderklaffen von Sinnesempfindungen aus den verschiedenen Modalitäten äußern. Rauschzustände, Halluzinationen, psychotische oder kognitive Störungen können zu Wahrnehmungsstörungen führen, die unter anderem ein Fehlverhalten auslösen, weil die Reize aus den verschiedenen Modalitäten nicht zueinander zu gehören scheinen.⁷³

- Geräusche verschwinden:

Über das Gehör steht der Mensch in einem ständigen sensorischen Austausch mit der Welt, die ihn umgibt: Die Ohren lassen sich nicht verschließen. [...] Wird nun dieses akustische Kontinuum im Film abgebrochen, entsteht eine Aussage. Das Verschwinden der Geräusche markiert einen Realitätsverlust. Das Subjekt, die Figur, erscheint von der Lautsphäre und damit von der Realität abgekoppelt.⁷⁴

- Hall:

Zweifellos hat im Lauf der Zeit ein Verfestigungsprozess stattgefunden, so dass an Hall als [...] kodierte Operanten [interpretieren kann], der eine auditive Subjektivierung bezeichnet, ohne sie zu simulieren. [...] Das Auseinanderklaffen von visueller und auditiver Raumwahrnehmung bringt das Sicherheitsgefühl ins Wanken, weil es sich von der Alltagswahrnehmung signifikant unterscheidet.⁷⁵

- Zeitlupe:

Zeit wird selten als statisches Maß erlebt, sondern in Abhängigkeit von vielen Faktoren wie Stress, Müdigkeit, Interesse, Freude, Langeweile entweder subjektiv als gedehnt oder als komprimiert empfunden. [...] Zwar ist der Informationsfluss in [schockhaft erlebten Augenblicken] extrem dicht, und doch scheint die Zeit stillzustehen.⁷⁶

- Vergrößerung:

Gegenüber dem sichtbaren Objekt unterscheidet sich das klanglich vergrößerte Objekt durch eine Zunahme der Lautstärke; möglicherweise betont die Verfremdung auch die Größe durch eine Transformation in einen tieferen Frequenzbereich. [...] Die Vergrößerung betont eine Verschiebung der Wertung eines Gegenstands oder Vorgangs aus der

73 Flückinger (2002), S. 395

74 Ebd., S. 397

75 Ebd., S. 400

76 Ebd., S. 401

Perspektive der Figur.⁷⁷

- Atmen und Herzklopfen:

Atmen und Herzklopfen haben [...] beide eine symbolische Dimension. Sie repräsentieren vegetative Kardinalfunktionen, ohne die es kein menschliches Leben gibt. Sie bedeuten deshalb nicht nur Nähe, sondern weisen speziell in den Momenten äußerster Bedrohung, in denen sie besonders gern zitiert werden, auf das Leben als schützenswertes Gut und als Gegensatz zum Tod hin. [...] Im Alltag hören wir unser Herz in Stresssituationen oder nach physischen Anstrengungen nur vermittelt über das pulsierende Rauschen des Blutes, das dem beschleunigten Rhythmus entspricht.⁷⁸

Weitere häufig verwendete Taktiken sind das Hinzufügen von mimetischen Klangobjekten, die natürliche Hörstörungen nachbilden sowie die Verwendung eines Tiefpassfilters, welche die eingeschränkte, dumpfe Wahrnehmung in Ausnahmesituationen imitiert.

5.3 Dargestellte Zustände

5.3.1 Tagträume und gedankliches Abdriften

Schon in der Pilotfolge fühlt der Rezipient u. a. durch Subjektivierungen mit dem Protagonisten mit. Als Walter seine Diagnose erhält, hört der Zuschauer nur ein Piepton und verhallte, leise, distanzierte Sprachfetzen. Lang und Dreher deuten es als einen psychosomatischen Tinnitus, eine Verdrängungstechnik, um die schreckliche Botschaft aufzunehmen⁷⁹. Derartige Störgeräusche werden später auch eingesetzt, um die Reaktion des Gehörs auf laute Klangobjekte wie Explosionen zu imitieren oder ein langsames Abdriften in eine Geistesabwesenheit darzustellen. Es handelt sich teilweise um Geräusche, die eine Ähnlichkeit mit Tinnitus und ähnlichen realen Gehörphänomenen haben, teilweise jedoch auch um abstraktere Klänge, die vermutlich von Porter beigesteuert wurden und eher als Abstraktion des Gemütszustands zu verstehen sind. Diese Strategien wurden meist schon im Drehbuchstadium konzipiert (vgl. S. 38).

Die Klangcollagen aus verhallten Geräuschen spitzen sich in derartigen Szenen oft zu und enden ruckartig, mimen dabei das reale Gefühl, das man hat, wenn man ruckartig aus einer Träumerei oder Unaufmerksamkeit herausgerissen wird. Häufig gehen sie aber auch flüssig in eine naturalistische Tongestaltung über, wodurch sie weniger herausfallen und eher unterbewusst wahrgenommen werden.

5.3.2 Verfolgungswahn

Als Walter zunehmend Panik verspürt, da er einen Menschen getötet hat und einen anderen gefangen hält, hört er im Unterricht einen Schüler fragen: „Is this gonna be on the murder?“. Es stellt sich heraus, dass die eigentliche Frage anders lautete, nämlich „Is this gonna be on the mid-term?“. Walter ist gedanklich nicht bei der Sache, er fürchtet sich vor den Konsequenzen seiner Handlungen. Die Szene weist große Ähnlichkeit zu dem zitierten Beispiel aus *Blackmail* auf, möglicherweise handelt es sich um eine Hommage (vgl. S. 112).

5.3.3 Drogenrausch

In 1x4 *Cancer Man* konsumiert Jesse Drogen, um sich von seinen unliebsamen Gedanken abzulenken. Der Rezipient erlebt eine auditive und teilweise mentale und visuelle Subjektivierung. Jesse sieht zwei gefährlich aussehende Männer mit Motorrädern und Waffen vor seinem

⁷⁷ Ebd., S. 404f

⁷⁸ Ebd., S. 405ff

⁷⁹ Vgl. Lang, Dreher (2013), S. 67



Video 48

Haus und flieht. Er hört unpassende Geräusche: mysteriöses Flüstern, Pieptöne und Helikopterrotoren.

Im Anschluss wird der Bann gebrochen und durch eine möglichst hohe Kontrastierung Humor erzeugt: Es handelt sich bei den zwei Männern um brave Knaben, die Jesse von Jesus Christus erzählen wollten und klingelnd auf ihren Fahrrädern davonfahren. Die Umgebungsgeräusche, die zuvor noch von aggressivem Hundegebell geprägt waren, beschränken sich auf Rasensprenger und Vogelgezwitscher.

5.3.4 Panikattacken und Schwächeanfälle

Die Figur Hank Schrader wird anfangs als Macho eingeführt. Später widerfahren ihm jedoch eine Reihe traumatisierender Erlebnisse und er wird fortan von Panikattacken geplagt. Bild und Ton machen diese für den Rezipienten fühlbar. Bedrohliche Klangflächen verdrängen die natürlichen Umgebungsgeräusche, Vordergrundgeräusche werden leise und verhallt oder verstummen gänzlich und Hanks Atmung ist trocken, nah und direkt hörbar. Die Symptome der Attacke - Atemnot, Engegefühle, Hyperventilation, Schwindel, Ohnmacht - werden für den Rezipienten nachfühlbar. Im Drehbuch steht z. B. „We don't hear any of the dialogue, just the panic in Hank's head.“⁸⁰

5.3.5 Schock

Wie bereits erläutert treten laute und gefahrbringende Klangobjekte teilweise ohne jede Vorwarnung ein und lassen uns wie die Filmfiguren zusammenzucken. Oft ist dies der Auftakt zu einer auditiven Subjektivierung, so z. B. in *4x9 Bug*. Direkt neben Jesse wird ein Mann von einem Scharfschützen erschossen. Während alle anderen Nebenfiguren auseinanderstieben verfällt Jesse in eine Schockstarre. Gemeinsam mit ihm nimmt der Rezipient alles in Zeitlupe wahr. Die Schüsse und die fliegenden Projektile sind die einzigen Geräusche, die laut und hallig wahrgenommen werden. Ihre hochfrequenten Anteile schneiden durch die Tonspur, die sonst gedämpft und dumpf klingt. Ein Rauschen und undefinierte, hallige Schreie sind im Hintergrund auszumachen. Als Jesse von Mike umgeworfen wird, setzt schnelle, treibende Musik ein und die Subjektivierung endet ruckartig, da auch die Figur Jesse aus ihrer Starre erwacht ist.

5.3.6 Verdrängung und Distanzierung

Als der Bruder von Jesses Freundin Andrea von einer feindlichen Gang ermordet wird, können Jesse und Andrea es kaum fassen. Sie eilen zum Tatort, wissen nicht wie ihnen geschieht und bauen eine innere Barriere auf, um die grauenvolle Realität abzublocken. Irgendwann hilft auch das nicht mehr, und die Realität gewinnt die Oberhand.

Das Drehbuch zur Folge *3x12 Half Measures* enthüllt, wie planvoll die subjektivierte Tonspur angelegt ist, um das Erlebnis audiovisuell zum Leben zu erwecken:

Muffled VOICES and RADIOS Doppler and echo as if from very far away. [...] The sound keeps us strangely detached. [...] The dreamy POV pushes forward [...] to finally reveal JESSE. We've been in his POV up to now. [...] The sound comes RUSHING IN... the chatter of people, the squawk of walkie-talkies -- and the keening, heart-shattering sound of Andrea and her grandmother wailing.⁸¹

⁸⁰ Drehbuch zu *3x6*. Shiban (2010), S. 49

⁸¹ Drehbuch zu *3x12*. Catlin, Gould (2010), S. 44f



5.4 Überhöhung

Streng genommen handelt es sich bei dieser Kategorie nicht um eine Subjektivierung, da sie keiner Figur zugewiesen wird. Eher handelt es sich um einen Eingriff von oben, von einer unsichtbaren, schwer definierbaren Erzählinstanz. Flückinger verwendet für derartige Klangobjekte den Begriff Enunziationsmarkierungen⁸². Sie referiert eine Filmszene, in der eine kleine Vase zu Boden geworfen wird, wozu das Geräusch einer Bombenexplosion montiert wurde, um die innere Bedeutung dieses Vorgangs aufzudecken⁸³.

In *Breaking Bad* gibt es einige solche vergrößernden Momente. Interessanterweise handelt es sich dabei oft um Nahaufnahmen kleiner, fallender Gegenstände, deren Fall symbolisch für eine größere Machtverschiebung steht:

- Als Walter einen explosiven Kristall gegen die Wand schmeißt und sich damit Tucos Respekt verdient.
- Nachdem die titelgebende Fliege in *3x10 Fly* endlich von Jesse getroffen wird, fällt sie tot zu Boden.
- Als einer der Cousins seine Waffe nachlädt, fällt eine einzelne Patrone zu Boden. Diese wird Hank später in eine andere Pistole laden und damit sein Leben retten.
- Nachdem Gus die Männer des feindlichen Kartells vergiftet hat, fällt die Zigarre des Anführers Don Eladio aus dessen Hand⁸⁴.
- Tucos Cousins zünden mit einer brennenden Zigarette einen Truck an, in dem die Leichen illegaler Einwanderer liegen, die allesamt von ihnen erschossen wurden.

Unter anderem durch das Sounddesign findet eine extreme Vergrößerung und Fokussierung statt; der Fall bzw. das Aufkommen wird mit einem lauten, unnatürlich gigantischen Geräusch kombiniert. Der Augenblick wird in die Länge gezogen und mit fast mythischer, schicksalhafter Bedeutung aufgeladen. Zudem wird der narrativen Anforderung gerecht, das Publikum auf kleine Details aufmerksam zu machen. Im Drehbuch wird ein solcher Moment wie folgt beschrieben: „Slow-motion. Dramatic. So we’ll remember it for later.“⁸⁵

Darüber hinaus gibt es einige Stellen, an denen das Sounddesign mithilfe künstlicher Soundeffekte ähnliche Akzente setzt, um z. B. eine Emotion wie Erschrecken zu intensivieren, eine Bewegung zu überhöhen etc.

82 Vgl. Flückinger (2002), S. 376ff

83 Vgl. ebd., S. 404

84 Diese Szene wird vom Sounddesign zwar nicht betont, aber durch die visuelle Zeitlupe erhöht.

85 Drehbuch zu *3x7*. Schnauz (2010), S. 41



VI Fazit

Das Ziel der vorliegenden Arbeit war es, die Rolle der Tonspur in *Breaking Bad*, einer der wichtigsten aktuellen US-amerikanischen Autorensereien, herauszuarbeiten. Zu diesem Zweck wurde die Serie analysiert, mit anderen filmischen Werken in Bezug gesetzt und mit wissenschaftlichen Arbeiten zu Filmmusik und Sounddesign abgeglichen. Dabei ergaben sich in der Analyse vieler Teilaspekte interessante Ergebnisse. Obwohl der Ton naturgemäß über weite Strecken versteckt fungiert und seine Wirkungen erzielt, ohne ins Bewusstsein des Rezipienten zu dringen, sind die penibel durchkonstruierten Tonspuren der Serie nicht weniger kunst- und gehaltvoll als die von klassischen Hollywoodfilmen. Sie unterstützen die Narration und bereichern sie durch versteckte semantische Gehalte und symbolische Aufladungen, fesseln den Rezipienten durch emotionalisierende Taktiken. Sie lassen uns mitfühlen und mitfiebern, obwohl die Antiheldenfiguren sich oft nicht konform zu unseren moralischen Werten verhalten. Sprache, Geräusche, Musik und Stille kooperieren und ergänzen sich optimal, um das Erlebnis für uns so intensiv wie möglich zu gestalten.

Die Strategien und Techniken, die dabei angewandt werden, sind nicht gänzlich neu. Sie werden jedoch mit viel handwerklichem Geschick angewandt und wissen so zu überzeugen. Darüber hinaus sind sie in dem gegebenen Rahmen, nämlich einer Fernsehserie, teilweise durchaus innovativ. Die Tongestaltung von Fernsehproduktionen ist qualitativ lange Zeit weit hinter dem Kino zurückgeblieben. Serien wie *Breaking Bad* ändern das und räumen dem Ton den Platz ein, den er benötigt, um sein volles Potential zu entfalten. Es kann davon ausgegangen werden, dass diese gelungene Tongestaltung einer der Gründe ist, warum Autorensereien wie *Breaking Bad* ein so hohes Ansehen genießen und die Wertigkeitsdifferenz zwischen Film und Fernsehen verschwindend klein wird.

Gelobt werden muss auch die vorbildlich tiefgehende Kommunikation, die während des Schaffensprozesses zwischen den beteiligten Kreativen stattgefunden hat. Bereits in den Drehbü-

chern, die die Arbeitsgrundlage für Dreh und Postproduktion darstellten, wurden viele auditive Elemente in die Handlung eingewoben. Bei den Spotting Sessions wurden die Tonspuren minutiös diskutiert und ein Forum für den Austausch zwischen Komponist, Music Supervisor, Sounddesigner und Showrunner geschaffen. Während des kompletten Prozesses fungierte Gilligan neben seiner richtungsweisenden Chefautorenposition auch als Schnittstelle zwischen allen Departments.

Vince Gilligans Vision zieht sich als roter Faden durch das Gesamtwerk. Er war an allen Produktionsschritten beteiligt und hat dem Werk so in jeglicher Hinsicht seine persönliche Handschrift aufgedrückt. Dadurch, wie auch durch den Umstand, dass die anderen Filmschaffenden weitestgehend konstant besetzt waren, konnte insbesondere in der Tonspur eine bemerkenswerte Kohärenz und Konsistenz erschaffen werden. Ein über mehrere Jahre episodisch produziertes Format kann so als homogenes Werk mit durchgängiger Autorenstimme wahrgenommen werden. Die Bezeichnung Autorensérie ist also durchaus gerechtfertigt.

Das Interesse der Presse und der Wissenschaft an *Breaking Bad* und Quality TV im Allgemeinen ist ungebrochen. Die deutschen Fernsehanstalten wollen zu den amerikanischen Vorbildern aufschließen; das ZDF kündigte bereits ein deutsches *Breaking Bad* an. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob die deutsche Variation nur eine triviale inhaltliche Kopie bietet oder ob es dem ZDF gelingt, auch die Exzellenz in der Bild- und Tongestaltung zu übertragen. Es wäre insgesamt wünschenswert, wenn die deutschen Fernsehproduzenten sich in Hinsicht auf Handlung, vor allem jedoch auf die äußere Form stärker an amerikanischen Werken orientiert, da es in dieser Hinsicht auf dem deutschen TV-Markt im Vergleich ein deutliches Defizit zu verzeichnen gibt. In diesem Sinne versteht sich die vorliegende Arbeit auch als Inspirationsquelle für Komponisten, Sounddesigner, Regisseure etc., die die Errungenschaften von *Breaking Bad* auf deutsche Medienprodukte übertragen wollen.

Insgesamt kann festgestellt werden, dass die Tongestaltung der Serie *Breaking Bad* sehr gelungen ist und zukünftige Qualitätsserien sich damit messen werden müssen. Geht man davon aus, dass es sich beim Phänomen Quality TV um einen selbstverstärkenden Prozess handelt, da hochqualitative Produktionen heutzutage großen Publikumserfolg erwirken und vice versa, darf man sich darauf freuen, was die US-amerikanischen Fernsehproduktionen der nahen Zukunft bereithalten.

VII Quellenverzeichnisse

1 Literatur

- Arnsten, Stefan (2005): Filmediting in den USA. In: Beller, Hans (Hrsg.): *Handbuch der Filmmontage*. München: TR-Verlagsunion
- Bartel, Dietrich (1997): *Handbuch der musikalischen Figurenlehre*. Laaber: Laaber-Verlag
- Bullerjahn, Claudia (2001): *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wissner
- Carlin, Dan (1991): *Music in film and video productions*. Boston: Focal Press
- Chion, Michel (2012): *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino*. Berlin: Schiele & Schön
- Dreher, Christoph (2010): *AUTORENSERIEN: Die Neuerfindung des Fernsehens: Die Neuerfindung des Fernsehens*. Stuttgart: Merz Akademie
- Flückiger, Barbara (2002): *Sound Design: die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren
- Guffey, Ensley (2014): Buying the House: Place in Breaking Bad. In: Pierson, David (Hrsg.): *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield
- Hanson, Helen (2013): The Ambience of Film Noir: Soundscapes, Design, and Mood. In: Hanson, Helen (Hrsg.): *A companion to film noir*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons
- Kassabian, Anahid (2001): *Hearing film: tracking identifications in contemporary Hollywood film music*. New York: Routledge
- Keller, Matthias (1996): *Stars and sounds: Filmmusik - die dritte Kinodimension*. Kassel: Bärenreiter : Gustav Bosse
- Köbner, Andreas (2005): Musik im Schneiderraum. In: Beller, Hans (Hrsg.): *Handbuch der Filmmontage*. München: TR-Verlagsunion
- Lang, Christine; Dreher, Christoph (2012): *Breaking Down BREAKING BAD: Dramaturgie und Ästhetik einer Fernsehserie*. München: Fink
- Lensing, Jörg U (2009): *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition: Über die Gestaltung von Filmtönen*. Berlin: Schiele & Schön
- Martin, Brett (2013): *Difficult Men. Behind the scenes of a creative revolution: from the Sopranos and the Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York: The Penguin Press
- Nardi, Carlo (2014): Mediating Fictional Crimes: Music, Morality, and Liquid Identification in Breaking Bad. In: Pierson, David (Hrsg.): *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield
- Pommerening, Felicitas (2012): *Die Dramatisierung von Innenwelten im Film*. Wiesbaden: Springer VS
- Reding, Dominik; Reding, Benjamin (2013): Regisseure über Filmtönen. In: Berufsvereinigung Filmtönen e.V. (Hrsg.): *Filmtönen Guide 2013*. Berlin: Druckhaus Köthen
- Salm, Vera (2013): Breaking Sounds and Music. In: *Cinema Musica*, Ausgabe 34, 2013
- Sánchez-Baró, Rossend (2014): Uncertain Beginnings: Breaking Bad 's Episodic Openings.

In: Pierson, David (Hrsg.): *Breaking Bad: Critical Essays on the Contexts, Politics, Style, and Reception of the Television Series*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield

Stanfield, Sarah (2012): The Sounds of Breaking Bad. In: *GC Pro Audio Solutions*, Ausgabe Spring 2012

Stutterheim, Kerstin; Kaiser, Silke (2009): *Handbuch der Filmdramaturgie: Das Bauchgefühl und seine Ursachen*. Frankfurt, M.: Lang

Ziegenrucker, Wieland (1997): *ABC Musik: allgemeine Musiklehre*. Wiesbaden: Breitkopf & Härtel

2 Drehbücher

[1x1] Gilligan, Vince (2005) *Breaking Bad*. URL: http://www.pages.drexel.edu/~ina22/splay-lib/Screenplay-Breaking_Bad-Pilot.PDF [Zugriff: 5.1.2014]

[3x1] Gilligan, Vince (2009) *No Mas*. URL: http://leethomson.myzen.co.uk/Breaking_Bad/Breaking_Bad_3x01_-_No_Mas.pdf [Zugriff: 5.1.2014]

[3x3] Mastras, George (2009) *I.F.T.* URL: http://leethomson.myzen.co.uk/Breaking_Bad/Breaking_Bad_3x03_-_IFT.pdf [Zugriff: 5.1.2014]

[3x6] Shiban, John (2010) *Sunset*. URL: http://tanweer-showtime.com/DM%20TV%20Scripts/17%20June%202013/Breaking%20Bad%20S03/BREAKING_BAD_0306_Script_1310863.pdf [Zugriff: 5.1.2014]

[3x7] Schnauz, Thomas (2010) *One Minute*. URL: http://tanweer-showtime.com/DM%20TV%20Scripts/17%20June%202013/Breaking%20Bad%20S03/BREAKING_BAD_0307_Script_1305114.pdf [Zugriff: 5.1.2014]

[3x12] Catlin, Sam; Gould, Peter (2010) *Half Measures*. URL: http://tanweer-showtime.com/DM%20TV%20Scripts/20%20June%202013/Breaking%20Bad%20S03/BREAKING_BAD_0312_Script_1309811.pdf [Zugriff: 5.1.2014]

]5x16] Gilligan, Vince (2013) *Felina*. URL: <http://www.uproxx.com/tv/2013/10/heres-final-page-breaking-bads-felina-series-finale-screenplay/> [Zugriff: 5.1.2014]

3 Internet

Appelo, Tim (2013): *What You'll Hear in „Breaking Bad“: Composer Dave Porter's 4 Greatest Themes*. 7.8.2013, URL: <http://www.hollywoodreporter.com/news/breaking-bad-composer-dave-porters-601955> [Zugriff: 20.2.2014]

Ascharya, Kat (o. D.) *Binge-Viewing Is Turning Hollywood Into Broadway. Here's How*. o. D., URL: <http://www.2machines.com/articles/164888.html> [Zugriff: 11.2.2014]

Berkowitz, Joe (2012): *Meth for Your Ears: Behind The Signature Sounds of „Breaking Bad“*. 4.9.2012, URL: <http://www.fastcreate.com/1681539/meth-for-your-ears-behind-the-signature-sounds-of-breaking-bad> [Zugriff: 11.2.2014]

Berman, Taylor (2012): *Four Albums Influencing the Breaking Bad Score*. 13.7.2012, URL: <http://www.vulture.com/2012/07/four-albums-influencing-the-breaking-bad-score.html> [Zugriff: 20.2.2014]

Billboard Staff (2011): *Thomas Golubic, „Breaking Bad“ Music Supervisor, Answers Six Questions @ BB Film & TV Music Conference*. 26.10.2011, URL: <http://www.billboard.com/biz/articles/news/tv-film/1162612/thomas-golubic-breaking-bad-music-supervisor-ans>

wers-six-questions [Zugriff: 14.2.2014]

Brennan, Emily (2013): *Albuquerque's Role on 'Breaking Bad'*. 6.8.2013, URL: <http://www.nytimes.com/2013/08/11/travel/albuquerques-role-on-breaking-bad.html> [Zugriff: 24.3.2014]

CLOSEREADING [Pseudonym] (2013): *What's so Freaking Good about Breaking Bad?* 22.9.2013, URL: <http://www.freitag.de/autoren/closerreading/whats-so-freaking-good-about-breaking-bad-1> [Zugriff: 25.1.2014]

Couch, Christina (o. D.): *The Sound of Silence: Darryl L. Frank*. o. D., URL: <http://getinmedia.com/articles/film-tv-careers/sound-silence-darryl-l-frank> [Zugriff: 6.2.2014]

Darson (2012): *Emmys: Darryl L. Frank on Breaking Bad*. 22.8.2012, URL: <http://soundandpicture.com/2012/08/emmys-darryl-l-frank-on-breaking-bad/> [Zugriff: 6.2.2014]

Dayton, Lee (2011): *Q&A – Dave Porter (Composer)*. 2.10.2011, URL: <http://blogs.amctv.com/breaking-bad/2011/10/dave-porter-interview/> [Zugriff: 9.2.2014]

Estrella, Ernie (2012): *'Breaking Bad' Exclusive Interview: Dave Porter On Composing 62 Masterpieces*. 27.6.2012, URL: <http://www.buzzfocus.com/2012/06/27/interview-breaking-bad-composer-dave-porter/> [Zugriff: 21.2.2014]

Fall, Christine (2011): *The Most Memorable Breaking Bad Sounds (So Far)*. 14.2.2011, URL: <http://blogs.amctv.com/breaking-bad/2011/02/memorable-breaking-bad-sounds/> [Zugriff: 13.2.2014]

Golubić, Thomas (2013): *I am Breaking Bad and The Walking Dead music supervisor, Thomas Golubić*, ASK ME ANYTHING. 2013, URL: http://www.reddit.com/r/IAMA/comments/1nsvvf/i_am_breaking_bad_and_the_walking_dead_music/ [Zugriff: 5.1.2014]

Golubić, Thomas (2014a): *SMV Current Project: Breaking Bad*. 2014, URL: <http://supermusicvision.com/breaking-bad.html> [Zugriff: 17.2.2014]

Golubić, Thomas (2014b): *Breaking Bad: Season Two*. 2014, URL: <http://supermusicvision.com/bb-season-two.html> [Zugriff: 17.2.2014]

Golubić, Thomas (2014c): *Breaking Bad: Season One*. 2014, URL: <http://supermusicvision.com/bb-season-one.html> [Zugriff: 17.2.2014]

Golubić, Thomas (2014d): *Breaking Bad: Season Four*. 2014, URL: <http://supermusicvision.com/bb-season-four.html> [Zugriff: 19.2.2014]

Golubić, Thomas (2014e): *Breaking Bad: Character Sound Palettes*. 13.2.2014, URL: <http://supermusicvision.com/bb-character-sound-palettes.html> [Zugriff: 13.2.2014]

Gruber, Xaque (2013): *Q&A With Breaking Bad's Composer Extraordinaire, Dave Porter*. 11.6.2013, URL: http://www.huffingtonpost.com/xaque-gruber/q-a-with-breaking-bads-co_b_3412074.html [Zugriff: 19.2.2014]

Hanfeld, Michael (2013): *ZDF-Programm: Wir machen „Breaking Bad“ auf deutsch*. 3.7.2013, URL: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/zdf-programm-wir-machen-breaking-bad-auf-deutsch-12269804.html> [Zugriff: 21.2.2014]

Hepburn, Ned (2012): *We Interviewed the Music Supervisor for Breaking Bad and The Walking Dead*. 18.4.2012, URL: <http://www.vice.com/read/we-interviewed-the-music-supervisor-for-breaking-bad-and-the-walking-dead-> [Zugriff: 18.2.2014]

Hiltscher, David (o. D.): *Film Spiegel - Kritik „Requiem for a Dream“*. o. D., URL: <http://www.film Spiegel.de/filme/filme.php?id=664> [Zugriff: 22.2.2014]

- Jurgensen, John (2013): *Meet the Composer Behind the Eerie 'Breaking Bad' Theme*. 24.9.2013, URL: <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2013/09/24/meet-the-composer-behind-the-eerie-breaking-bad-theme/> [Zugriff: 20.2.2014]
- Klingenmaier, Thomas (2011): *Autorenserien aus den USA: Das mutigere Kino hat eine Fernbedienung*. 19.3.2011, URL: <http://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.autorenserien-aus-den-usa-das-mutigere-kino-hat-eine-fernbedienung.31226580-e705-473d-9555-ed-53459d56eb.html> [Zugriff: 21.2.2014]
- Koschmieder, Annette (o. D.): *Glossar*. o. D., URL: <http://www.annette-koschmieder-film.de/files/Glossar.pdf> [Zugriff: 2.2.2014]
- Kronke, David (2012): *„Breaking Bad“: Secrets of Scoring the Hit Revealed at Industry Event*. 25.10.2012, URL: <http://www.hollywoodreporter.com/news/breaking-bad-vince-gilligan-reveals-383285> [Zugriff: 22.2.2014]
- Lenk, Sabine (2012): *Autorenfilm: Frühzeit*. 12.10.2012, URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3657> [Zugriff: 28.1.2014]
- Milicevic, Mladen (o. D.): *FILM SOUND BEYOND REALITY: SUBJECTIVE SOUND IN NARRATIVE CINEMA*. o. D., URL: <http://filmsound.org/articles/beyond.htm> [Zugriff: 28.1.2014]
- Murray, Noel (2010): *Vince Gilligan*. 13.6.2010, URL: <http://www.avclub.com/article/vince-gilligan-42064> [Zugriff: 27.3.2014]
- Neilson, Andrew (2013): *'Breaking Bad' and the sound of Lectrosomics*. 23.9.2013, URL: <http://blog.johnbarry.com.au/2013/09/23/breaking-bad-and-the-sound-of-lectrosomics/> [Zugriff: 23.1.2014]
- Nevins, Bill (2013): *Contemporary Western: An interview with Vince Gilligan*. 27.3.2013, URL: http://www.local-iq.com/index.php?option=com_content&task=view&id=3019&Itemid=56 [Zugriff: 28.1.2014]
- Newman, Melinda Newman (2013): *Interview: „Breaking Bad“ composer Dave Porter talks Vince Gilligan and final season*. 7.8.2013, URL: <http://www.hitfix.com/news/breaking-bad-composer-dave-porter-talks-vince-gilligan-and-final-season> [Zugriff: 21.2.2014]
- o. A. (2013a): *Hector „Tio“ Salamanca's „Breaking Bad“ Bell - Current price: \$26750*. 9.10.2013, URL: <http://screenbid.auctionserver.net/view-auctions/catalog/id/6/lot/43/?url=%2F-view-auctions%2Fcatalog%2Fid%2F6%2F> [Zugriff: 31.3.2014]
- o. A. (2013b): *Sound Devices 788T Keeps Viewers Hooked On Breaking Bad*. 29.8.2013, URL: <http://www.sounddevices.com/news-events/news/hooked-on-breaking-bad> [Zugriff: 23.1.2014]
- o. A. (2014a): *Stille, die*. 2014, URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Stille> [Zugriff: 25.2.2014]
- o. A. (2014b): *Ambient*. 29.1.2014, URL: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Ambient&oldid=125211593> [Zugriff: 20.2.2014]
- Patches, Matt (2012): *„Breaking Bad“ Composer Dave Porter on Scoring Season 5, Movie Influences, and Cliffhangers*. 3.9.2012, URL: <http://www.hollywood.com/news/tv/38671046/breaking-bad-composer-dave-porter-on-scoring-season-5-movie-influences-and-cliffhangers> [Zugriff: 2.4.2014]
- Pisarra, Drew (2008a): *Q&A: Thomas Golubic (Music Supervisor)*. 21.3.2008, URL: <http://blogs.amctv.com/breaking-bad/2008/03/interview-with-thomas-golubic/> [Zugriff: 14.2.2014]

- Pisarra, Drew (2008b): *Q&A: Dave Porter (Composer)*. 3.5.2008, URL: <http://blogs.amctv.com/breaking-bad/2008/04/interview-with-dave-porter/> [Zugriff: 21.2.2014]
- Poniewozik, James (2011): *Interview: Vince Gilligan on Breaking Bad's Finale, Season Four and the Future*. 10.10.2011, URL: <http://entertainment.time.com/2011/10/10/interview-vince-gilligan-on-breaking-bads-finale-season-four-and-the-future/> [Zugriff: 23.2.2014]
- Porter, Dave (2013): *I am composer Dave Porter, best known for my work on the television series Breaking Bad. Ask Me Anything*. 2013, URL: http://www.reddit.com/r/breakingbad/comments/1c8j4y/i_am_composer_dave_porter_best_known_for_my_work/ [Zugriff: 5.1.2014]
- Ray, Austin L. (2012): *The Chemistry Behind the Music in 'Breaking Bad'*. 16.7.2012, URL: <http://www.mtvhive.com/2012/07/16/breaking-bad-music/> [Zugriff: 9.2.2014]
- Richenthal, Matt (2011): *Breaking Bad Season 4 Premiere Review: Silent and Deadly*. 18.7.2011, URL: <http://www.tvfanatic.com/2011/07/breaking-bad-review-box-cutter/> [Zugriff: 25.2.2014]
- Rollo & Grady [Pseudonym] (2011): *Music Supervisor Profile :: Thomas Golubic*. 3.1.2011, URL: <http://www.rollogrady.com/music-supervisor-profile-thomas-golubic/> [Zugriff: 8.2.2014]
- Rosenbloom, Etan (2012): *Breaking Bad Composer Dave Porter Finds Better Scoring Through Chemistry*. 23.3.2012, URL: <http://www.ascap.com/playback/2012/03/radar-report/daveporter.aspx> [Zugriff: 21.2.2014]
- Ryan, Maureen (2013): *„Breaking Bad“ „To'hajiilee“: 8 Things You Didn't Know About The Epic Episode*. 9.10.2013, URL: http://www.huffingtonpost.com/2013/09/10/breaking-bad-tohajiilee_n_3901239.html [Zugriff: 6.2.2014]
- Schiller, Jakob (2012): *Breaking Bad's Camera Work Perfects the Visual Recipe, Yo*. 6.8.2012, URL: <http://www.wired.com/rawfile/2012/08/the-look-the-feel-of-breaking-bad/> [Zugriff: 20.2.2014]
- Spitznagel, Eric (2013): *The Eight Hardest „Breaking Bad“ Scenes to Score*. 25.10.2013, URL: <http://www.rollingstone.com/movies/news/the-eight-hardest-breaking-bad-scenes-to-score-20130925> [Zugriff: 20.2.2014]
- Tiedemann, Garrett (2013): *Interview: Dave Porter, „Breaking Bad“ composer*. 20.12.2013, URL: <http://minnesota.publicradio.org/display/web/2013/12/19/breaking-bad-dave-porter-interview> [Zugriff: 20.2.2014]
- Watercutter, Angela (2012): *How Breaking Bad Composer Scores Cliffhangers, Drug Lords and Heisenberg's Hat*. 9.1.2012, URL: <http://www.wired.com/underwire/2012/09/breaking-bad-composer/> [Zugriff: 13.2.2014]
- Wobbrock, Sören (2012): *Akustische Illusionen – Können wir unseren Ohren trauen?* 5.9.2012, URL: <http://klangschreiber.de/2012/09/05/akustische-illusionen-können-wir-unseren-ohren-trauen/> [Zugriff: 13.2.2014]
- Wolford, Josh (2013): *Breaking Bad Is the Best Show on TV...According to Guinness*. 5.9.2013, URL: <http://www.webpronews.com/breaking-bad-is-the-best-show-on-tv-according-to-guinness-2013-09> [Zugriff: 12.12.2013]
- Zimmer, Thomas (2012): *Wie Fernsehserien das Kino einholten*. 10.3.2012, URL: <http://www.moviepilot.de/news/wie-fernsehserien-das-kino-einholten-114731> [Zugriff: 21.2.2014]

4 Podcasts

Chen, David; Robinson, Joanna; Porter, Dave (2013) *The Ones Who Knock Podcast – Inside the Music of Breaking Bad*. 30.8.2013. URL: <http://podbay.fm/show/544599736/e/1377837367> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince (2009) *Breaking Bad Insider Podcast 201*. 26.3.2009, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-2> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; MacDonald, Skip (2009) *Breaking Bad Insider Podcast 202*. 26.3.2009, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-2> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; Willingham, Lynne; Norris, Dean; Walley-Beckett, Moira; Golubić, Thomas (2009) *Breaking Bad Insider Podcast 210*. 11.5.2009, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-2> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; Mastras, George; Golubić, Thomas; Mitte, RJ (2009) *Breaking Bad Insider Podcast 211*. 18.5.2009, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-2> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; Cranston, Bryan; Paul, Aaron; Porter, Dave (2010) *Breaking Bad Insider Podcast 301*. 30.3.2010, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-3> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; Shibam, John; Golubić, Thomas; Porter, Dave (2010) *Breaking Bad Insider Podcast 306*. 27.5.2010, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-3> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; Brandt, Betsy; Hutchison, Genny; Porter, Dave (2012) *Breaking Bad Insider Podcast 506*. 21.8.2012, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-5> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; Johnson, Rian; Walley-Becket, Moira; MacDonald, Skip (2013) *Breaking Bad Insider Podcast 514*. 16.9.2013, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-5> [Zugriff: 5.1.2014]

Dixon, Kelley; Gilligan, Vince; Bernstein, Melissa; MacDonald, Skip (2013) *Breaking Bad Insider Podcast 516*. 30.9. 2013, URL: <http://www.amctv.com/shows/breaking-bad/insider-podcast-season-5> [Zugriff: 5.1.2014]

Miles, Dan; Porter, Dave (2013) *Friends of Dan Music Podcast 54: Dave Porter*. 27.6.2013, URL: <http://www.friendsofdanmusicpodcast.com/dave-porter/> [Zugriff: 5.1.2014]

5 Film und Fernsehen

Aronofsky, Darren (2000): *Requiem for a Dream*. USA: Artisan Entertainment

CK, Louie (seit 2010): *Louie*. USA: FX Productions

Coppola, Francis Ford (1972): *The Godfather*. USA: Paramount Pictures

Coppola, Francis Ford (1979): *Apocalypse Now*. USA: United Artists

Fincher, David (1995): *Seven*. USA: New Line Cinema

Gilligan, Vince (2008-2013): *Breaking Bad*. USA: AMC

[für eine komplette Liste aller Episoden siehe <http://www.imdb.com/title/tt0903747/>]

Hitchcock, Alfred (1929): *Blackmail*. UK: BIP

Hopper, Dennis (1969): *Easy Rider*. USA: Columbia Pictures

Husmann, Ralf (2004-2012): *Stromberg*. Deutschland: ProSieben

Jackson, Peter (2001-2003): *The Lord of the Rings*. USA, UK, Neuseeland: New Line Cinema

Leone, Sergio (1968): *C'era una volta il West*. USA, Italien: Paramount Pictures

Lucas, George (1977): *Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung*. USA, 20th Century Fox

Lynch, David (1986): *Blue Velvet*. USA: De Laurentiis Entertainment Group

Lynch, David (1990-1991): *Twin Peaks*. USA: ABC

Lynch, David (1992): *Twin Peaks: Fire Walk with Me*. USA, Frankreich: New Line Cinema

Lynch, David (2002): *Rabbits*. USA

Mendes, Sam (1999): *American Beauty*. USA: DreamWorks Pictures

Richardson, Stuart (2013): *No Half Measures: Creating the Final Season of Breaking Bad*. USA: Sony Pictures Home Entertainment

Schnabel, Julian (2007): *Le Scaphandre et le Papillon*. Frankreich, USA: Pathé

Spielberg, Steven (1998): *Saving Private Ryan*. USA: DreamWorks Pictures

Stallone, Sylvester (1982): *Rocky III*. USA: MGM/UA Entertainment Company

Tarantino, Quentin; Roth, Eli (2009): *Inglourious Basterds*. USA, Deutschland: The Weinstein Company

Wenders, Wim (1984): *Paris, Texas*. Deutschland, Frankreich, USA, UK: Tobis

6 Abbildungen

- [1] S. 20 Bipolares Modell. Eigene Grafik rekonstruiert nach Bullerjahn (2001), S. 39
- [2] S. 21 Strukturalistisches Modell. Eigene Grafik rekonstruiert nach Bullerjahn (2001), S. 63
- [3] S. 32 Zopfdramaturgie. Eigene Grafik rekonstruiert nach Lang, Dreher (2013), S. 38
- [4] S. 38 Gilligan im Writer's Room. Quelle: <http://www.complex.com/pop-culture/2013/08/breaking-bad-writers-room-brett-martin> [Zugriff: 5.1.2014]
- [5] S. 39 Textkarten im Writer's Room. Quelle: <http://www.complex.com/pop-culture/2013/08/breaking-bad-writers-room-brett-martin> [Zugriff: 5.1.2014]
- [6] S. 39 Drehbuchauszug. Drehbuch zu 1x1. Gilligan (2005), S. 19
- [7] S. 42 Darryl Frank am Set. Quelle: <http://www.sounddevices.com/news-events/news/hooded-on-breaking-bad> [Zugriff: 5.1.2014]
- [8] S. 48 Dave Porter in seinem Studio. Quelle: Salm (2013), S. 32
- [9] S. 52 Vorläufiges Modell der Musik in *Breaking Bad*. Eigene Grafik
- [10] S. 53 Prozentuale Musikanteile in *Breaking Bad*, Tortendiagramm. Eigene Grafik
- [11] S. 55 Prozentuale Musikanteile in *Breaking Bad* nach Episoden. Eigene Grafik
- [12] S. 55 Prozentuale Musikanteile in *Breaking Bad* nach Staffeln. Eigene Grafik
- [13] S. 72 Notation zu „Heisenberg's Theme“. Eigene Grafik

- [14] S. 79 Wellenform eines Ausschnitts der Tonspur von 2x10 *Over*. Eigene Grafik
- [15] S. 105 Wellenform eines Ausschnitts der Tonspur von 3x7 *One Minute*. Eigene Grafik
- [16] S. 130 Zeitliche Darstellung der Musikeinsätze der Gesamtserie *Breaking Bad*. Eigene Grafik

Nicht nummerierte Abbildungen:

- Titel Eigene Grafik basierend auf <http://www.vpul.upenn.edu/alcohol/files/smoke.jpg> [Zugriff: 5.1.2014]
- S. 5 Eigene Grafik basierend auf <http://www.tvqc.com/wp-content/uploads/2014/01/o-BETTER-CALL-SAUL-facebook.jpg> [Zugriff: 5.1.2014]
- S. 6 Eigene Grafik basierend auf <http://i.imgur.com/i85IT23.jpg> [Zugriff: 5.1.2014]
- S. 9 Standbild: 5x15 *Granite State* [00:52:38]
- S. 13 Quelle: http://4.bp.blogspot.com/-7jSLWmk_9S4/UIDivACfW5I/AAAAAAAAA_RY/5rEiw-mdPaI/s1600/BB-tease-21.jpg [Zugriff: 5.1.2014]
- S. 15 Standbild: 1x1 *Pilot* [00:42:05]
- S. 23 Standbild: 1x1 *Pilot* [00:42:42]
- S. 51 Standbild: 4x11 *Crawl Space* [00:46:08]
- S. 89 Quelle: http://img01.alkislarlayasiyorum.com/images/all_content_thumbnail/177/177379-24790.jpg [Zugriff: 5.1.2014]
- S. 117 Standbild: 5x16 *Felina* [00:53:52]

7 Tabellen

- [1] S. 33 Anzahl Episoden pro Staffel *Breaking Bad*
- [2] S. 35 Laufzeitvergleich der Titelsequenzen mehrerer bedeutender TV-Serien
- [3] S. 43 Darryl Franks Equipment. Vgl. „Sound Devices 788T Keeps Viewers Hooked On *Breaking Bad*“ (2013) und Neilson (2013)
- [4] S. 52 Thomas Golubićs Filmmusik-Terminologie
- [5] S. 60 Liste der Episoden mit Key Sounds in der Abspannmusik
- [6] S. 94 Die 10 einprägsamsten Geräusche in *Breaking Bad*

VIII Anhang

1 DVD



2 Abbildung

Siehe nächste Seite

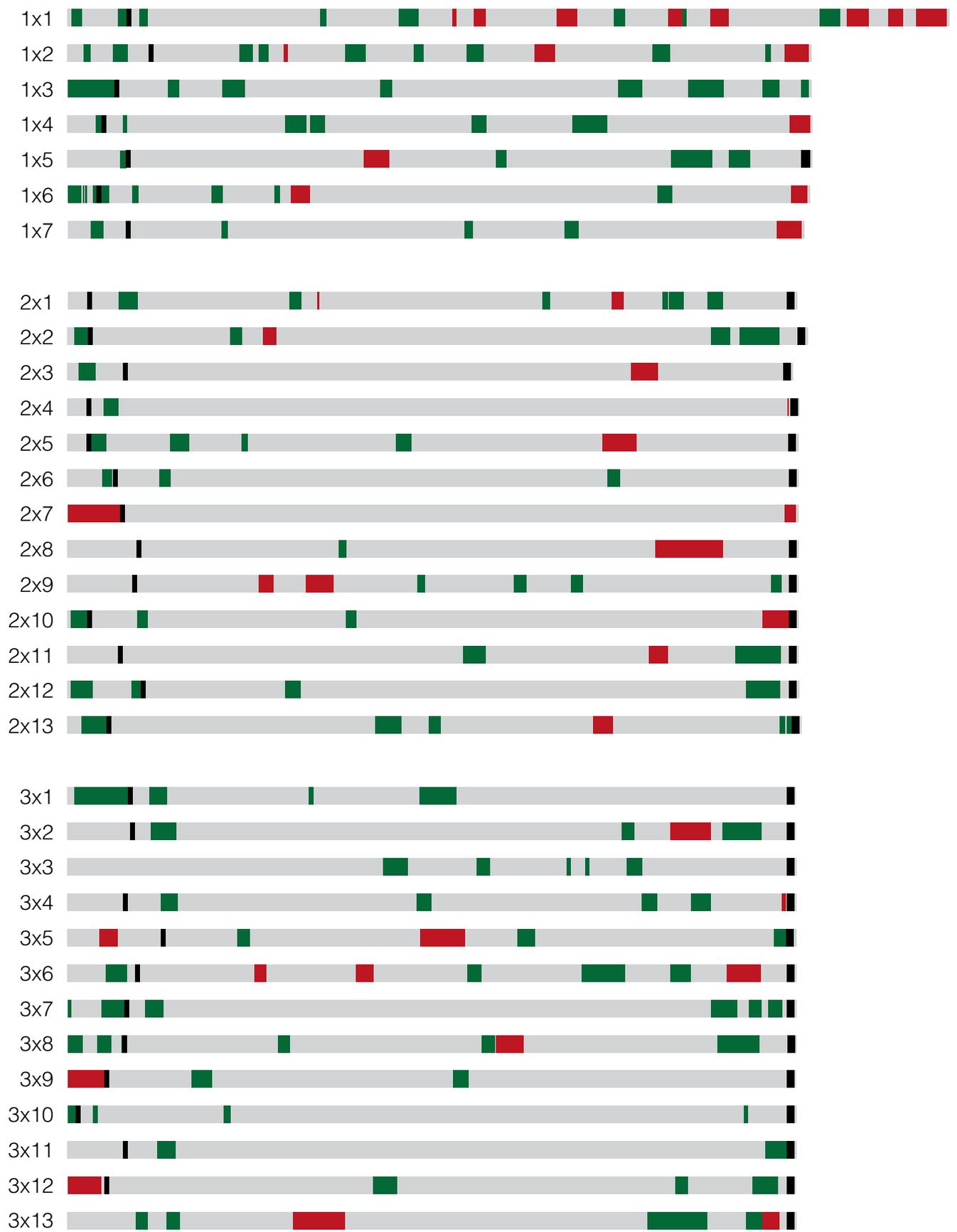
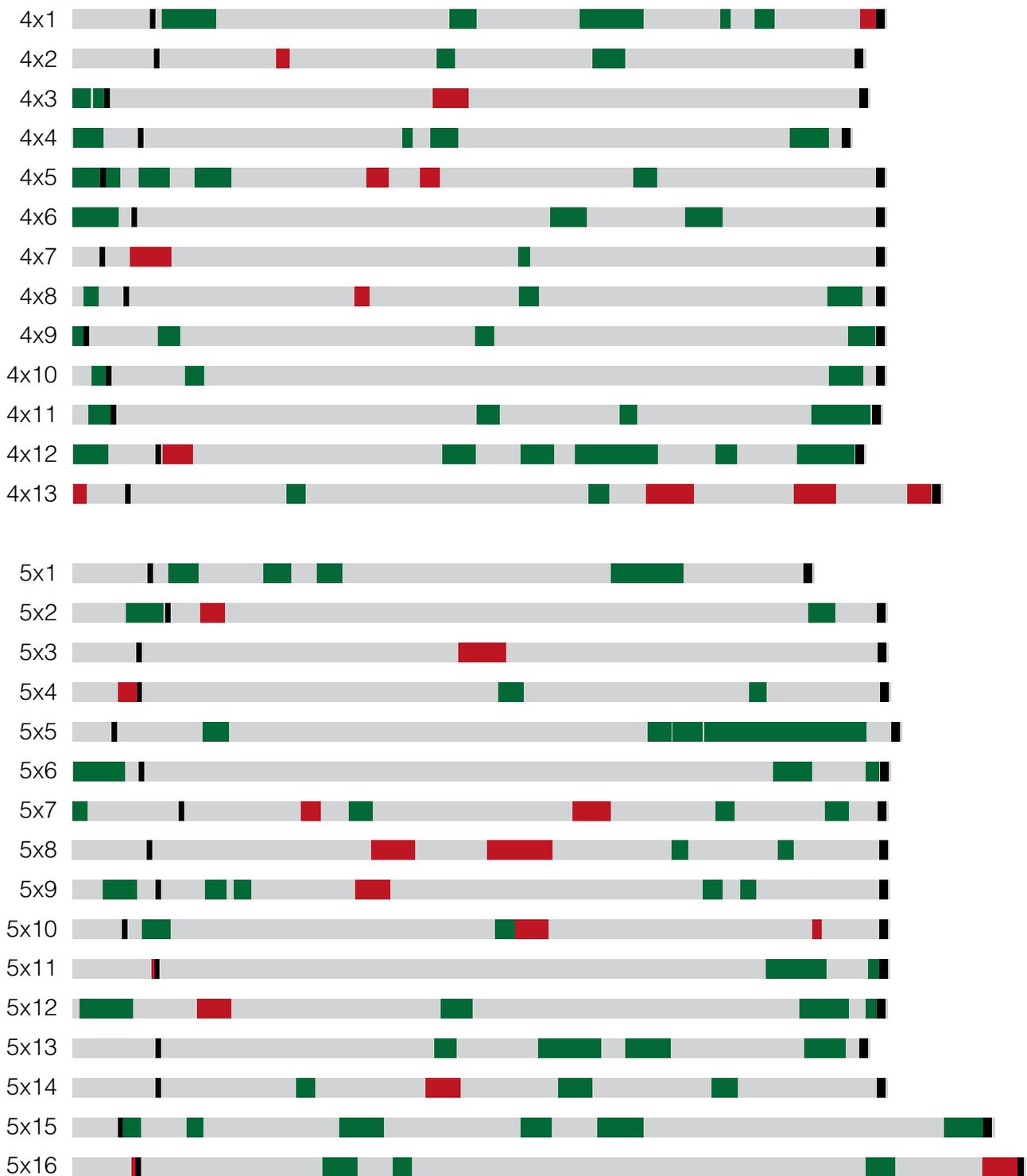


Abbildung 16



Für die Erstellung dieser Grafik wurden alle 62 Folgen auf ihren Einsatz von extradiegetischer Musik über die Zeit untersucht. Eine Datenbank mit den exakten Timecode-Werten befindet sich im Anhang auf der DVD. Diegetische Musikeinsätze wurden nicht erfasst. Bei Transformationen von diegetischer zu extradiegetischer Musik oder vice versa wurde der etwaige Transformationspunkt geschätzt.



D a n k s a g u n g
J i n k y u n g S o h
S a b i n e H a a s
J o n a t h a n B e h r
T i m P e t e r
B e n e d i k t H a a g
T o b i a s M r o s e k
A n d r e a H e m p e l
M e i n e n E l t e r n
C i n e m a M u s i c a
S u p e r M u s i c V i s i o n