

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

Der Klang der Angst – Das Sounddesign des Horrorgenre

Vorgelegt von Jonas Dietz

Matrikelnr.: 20793

An der Hochschule der Medien Stuttgart

am 07.08.2012

Erstprüfer: Herr Professor Oliver Curdt

Zweitprüfer: Herr Professor Jens-Helge Hergesell

Erklärung an Eides statt

Hiermit versichere ich, Jonas Dietz, an Eides Statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Der Klang der Angst – Das Sounddesign des Horrorgenre“ 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.

Obersulm, 20.07.2012

Jonas Dietz

Kurzfassung

Viele Filmgenres sind theoretisch ohne Ton umsetzbar – der Horrorfilm jedoch definitiv nicht. Seine beängstigende Wirkung lässt sich ohne das entsprechende Sounddesign nicht erzeugen. Diese Arbeit untersucht, speziell auf das Horrorgenre bezogen, anhand ausgewählter Beispiel-Szenen, die verschiedenen Bestandteile des Sounddesigns. Nach einem eingehenden Blick auf die genretypischen Musikstile und deren Wirkung folgt eine Betrachtung verschiedener Geräuschtypen wie On-Screen-Geräusche, Off-Screen-Geräusche, symbolhafte Geräusche usw. Als letzter Bestandteil werden die Funktion und die Gefahr des Klischees in der klanglichen Atmosphäre geprüft. Kapitel sieben erläutert, wie die verschiedenen Elemente zum Zweck der Spannungserzeugung miteinander kombiniert werden. Den Abschluss bildet eine Untersuchung kultureller und zeitlicher Unterschiede des Sounddesigns durch Vergleiche zwischen Originalverfilmungen und deren Remakes.

Abstract

A lot of movie genres would theoretically work without sound, but the horror movie doesn't. The scary effect can not be produced without the right sounddesign. This work investigates the different parts of a horror sounddesign by using selected example scenes. After a closer look on the music stiles and their effects in this genre follows an examination of different kinds of noise like on-screen-noise, off-screen-noise, symbolic noise etc. The last component is the sound-atmosphere. Chapter seven shows how to combine all ingredients to get a scary mood. In the end of the work there is a comparison of cultural and time differents between sounddesigns of original movies and their remakes.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
2. Kurzgeschichte des Sounddesigns	8
3. Kurzgeschichte des Horrorgenre	9
4. Musik im Horrorfilm	10
4.1 Originalmusik	11
4.2 Neue Musik	13
4.3 Geistliche Musik	16
4.4 Kindliche Musik	21
4.5 Musik der zeitgemäßen Popkultur	22
4.6 Spannungsabbau durch Musik	24
4.7 Musik im Vor- und Abspann	26
5. Geräusche	28
5.1 On-Screen-Geräusche	28
5.2 Signal- und Symbolhafte Geräusche	31
5.3 Gemutete Geräusche	33
5.4 Off-Screen-Geräusche	36
5.5 Geräuschgestaltung in Horrorkomödien	39
6. Atmo	41
6.1 Horroratmo = Klischee?	41
6.2 Die Atmo als aktives Element	43
6.3 Stille	46
7. Das Spiel mit den Zuschauererwartungen	49
7.1 Spannungsaufbau	49
7.2 Fehllalarm!	52
7.3 Doch kein Fehllalarm!!	53
7.4 Leitmotive	54

8. Zeitlich und kulturell bedingte Unterschiede im Sounddesign	57
8.1 Vergleichende Analyse von „The Fog“ (1980 und 2005)	57
8.2 Vergleichende Analyse von „Honogurai mizu no soko kara „ (Japan) und „Dark Water“ (USA)	59
9. Fazit	62
10. Quellenverzeichnis	64
10.1 Literatur, Internet und DVD-Info-Material	64
10.2 Filmverzeichnis	66
10.3 Abbildungsverzeichnis	70
11. Anlagen	72
11.1 Abbildungen	72
11.2 Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens. Die Musik	83
11.3 Transkript Steven Spielberg und John Williams	84
11.4 Transkript Jerry Goldsmith	85
11.5 Transkript Werner Herzog	85

1. Einleitung

Das Horrorgenre ist ein nicht mehr wegzudenkender Bestandteil unserer Kultur. Wobei das im Sprachgebrauch übliche Verständnis von „unserer Kultur“ den Kern der Sache nicht in voller Gänze trifft. Denn genau genommen sprengt dieses Genre sämtliche kulturelle Grenzen, es ist global wirksam und überdauert die Ströme der Jahrhunderte und Jahrtausende. Ebenso wie die elementaren Empfindungen Liebe und Humor gehört auch die Angst zu den grundlegenden Emotionen der Menschheit.

Sicher war der Zustand der Angst gerade in der Frühzeit ein weitaus gegenwärtigerer Empfindungszustand. Mussten unsere Vorfahren doch schlichtweg permanent Ängste durchleben. Sei es die Angst vor wilden Tieren, räuberischen Nachbarn oder der aufkommenden Dunkelheit, mit all ihren darin verborgenen Schrecken. Doch trotz dieser Tatsache fand unsere Spezies schnell Gefallen am Nervenkitzel der Furcht, zumindest sofern diese Furcht nicht mit realen Gefahren verbunden war. So war es nur eine Frage der Zeit, bis Geschichtenerzähler ihr Publikum mit Geschichten fesselten, die nicht nur von erfolgreichen Jagden, Helden und Liebespaaren erzählten, sondern eben auch von wilden Tieren, bösen Menschen und Dämonen.

Dieses Phänomen wurde über die Jahrtausende aufrechterhalten und angepasst. Aus den Erzählern wurden Schriftsteller, Radiosprecher und schließlich Filmschaffende. Das Publikum hat das Interesse bis heute nicht verloren. Sicherlich teilt gerade dieses Genre die Menschen in zwei Parteien. Die eine liebt es, die andere verabscheut es und versucht ihm aus dem Weg zu gehen. Die Faszination, die diese Geschichten durch die unmittelbaren psychischen und sogar physischen Reaktionen auf uns ausüben, kann jedoch von keinem bestritten werden.

Bei einem der jüngsten Medien des Horrorgenres, dem Horrorfilm, sind einige interessante Verhaltensweisen der Rezipienten zu beobachten. Obwohl sich die Zuschauer – in der Regel – freiwillig dem Konsum eines Horrorfilms hingeben, versuchen einige den Horror und das daraus resultierende Gefühl der Angst und des Schreckens auf ein für sie erträglicheres Maß herabzusetzen. Der erste Schritt besteht in der Regel darin das Licht wieder einzuschalten. Doch, und hier wird es interessant, reicht dies bei weitem nicht aus. Um den Horror wirklich zu senken, *muss* die Ton-Ebene manipuliert, im Sinne von abgesenkt, werden. Dies geht so weit, dass die Umgebungsgeräusche der Wohnung oder des Hauses zumindest den Pegel des Films erreichen, wenn nicht sogar übertönen, um damit eine kontinuierliche Vergegenwärtigung des sicheren Umfeldes und damit der Unwirklichkeit des Films zu gewährleisten.

Es bleibt daher festzuhalten, dass die akustische Ebene des Horrorfilms den Kernpunkt des entstehenden Schreckens darstellt. Bergen doch die daraus resultierenden Bilder in unserem Kopf zumeist einen weitaus größeren Schrecken, als das tatsächlich gezeigte Bildmaterial.

Diese Arbeit widmet sich deshalb der Soundebene des filmischen Horrorgenres. Sie untersucht die verschiedenen Bestandteile und die Wirksamkeit bzw. Unwirksamkeit verschiedener Strategien. Als Ausklang werden die unterschiedlichen kulturellen und zeitlichen Herangehensweisen des Sounddesigns einiger Originalverfilmungen und deren Remakes miteinander verglichen.

Und nun Licht aus. Und vor allem: Ton an!

„Wir nehmen Zuflucht in Fantasieschrecken, damit die echten Schrecken uns nicht überwältigen, indem sie uns auf der Stelle gefrieren lassen und es uns unmöglich machen, im Alltag zu funktionieren. Wir begeben uns in die Dunkelheit eines Kinos und hoffen darauf, schlecht zu träumen – weil die Welt in unserem normalen Leben stets so viel besser aussieht, wenn der schlechte Traum endet.“¹

¹ King 2011, Seite 12

2. Kurzgeschichte des Sounddesigns

Heutzutage kennt man den Begriff *Film* als ein audiovisuelles Medium, doch das war es nicht immer. Zu Beginn seiner Entwicklung war dieses Medium stumm, genauer gesagt, es verfügte noch über keine Tonspur. Dies änderte sich in Form von Begleitmusik, die anfänglich von lediglich einem einzelnen Klavierspieler beigesteuert wurde. Sinn und Zweck des Ganzen war die Überdeckung der, zumindest zu der damaligen Zeit, sehr lauten Betriebsgeräusche der Filmprojektoren. Die Musik sollte den Zuschauer also genaugenommen vor den ablenkenden Störgeräuschen der Projektion bewahren. Schnell wurde den Filmschaffenden bewusst, dass die Musik jedoch Qualitäten aufwies, die ihre ablenkende Funktion bei weitem überstieg. Die Musik ermöglichte es, die Empfindungen des Publikums beim Betrachten des Leinwandgeschehens nicht nur zu verstärken, sondern regelrecht zu lenken.² „Selbst das kleinste Kino musste sich nun einen Pianisten leisten, der mit viel Fingerfertigkeit und Einfühlungsvermögen für dramatische Effekte die Zuschauer dazu bringen sollte, mit den Helden auf der Leinwand fröhliche und traurige Empfindungen zu teilen, aber auch Spannung, ja sogar Angst.“³

Der endgültige Durchbruch zur Tonfilmära ereignete sich schließlich 1926 durch einen sogenannten Nadeltonfilm, gefördert durch die Warner Brothers.⁴ Dadurch war es möglich, auch die gesprochenen Texte der Darsteller aufzuzeichnen und wiederzugeben. Zu diesem Zeitpunkt bereits von Sounddesign zu sprechen, wäre jedoch verfrüht. Geht das Verständnis des Begriffs *Sounddesign* doch bei weitem über die Aufzeichnung und Wiedergabe der O-Töne des Filmsets hinaus. So stellen sich für den Sounddesigner vielmehr die essentiellen Fragen: „Wo, wie und warum klingen Sounds an bestimmten Stellen? Welches Potential hat die so komponierte Tontextur zum Bild über das ‘See a dog, hear a dog’-Prinzip hinaus? Inwiefern verweben sich Audio und Video zu einem Gesamtkunstwerk, zu einer audiovisuell durchdrungenen Geschichte?“⁵ Somit ließ der eigentliche Startschuss für das Sounddesign noch bis in die späten siebziger Jahre auf sich warten. Als die Tontechnik „durch einen Innovationsschub weitergebracht wurde, ermöglichten insbesondere die Erfindungen der Rauschunterdrückung und der Codierung mehrerer Spuren in eine Stereospur, dass sich die kreativen Möglichkeiten für Tonleute im Film erweiterten und zu einer neuen Aufmerksamkeit in der Gestaltung der Tonspur von Filmen führte.“⁶

² Vgl. Pellinka 1981, Seite 17 und 18.

³ Pellinka 1981, Seite 18.

⁴ Vgl. Flückiger 2010, Seite 31.

⁵ Lensing 2009, Seite 6.

⁶ Lensing 2009, Seite 37.

3. Kurzgeschichte des Horrorgenre

Die Entwicklung des filmischen Horrorgenre begann fast zeitgleich mit der Entwicklung des Films selbst. Bereits in der Stummfilmära wurden Experimente zur Verfilmung von literarischen Klassikern des Genres, wie beispielsweise Mary W. Shelleys Frankenstein unternommen. Auch typische Schlüsselfiguren entstanden bereits zu dieser Zeit, wie der Vampir in NOSFERATU (1922), der Doppelgänger in DER STUDENT VON PRAG (1913) und der Psychokiller in DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920).⁷

Mit dem Aufkommen des Tonfilms konnten die Universal-Studios eine ganze Reihe klassischer Horrorfilme starten. Damals wurden Boris Karloff und Béla Lugosi zu den ersten Stars des Horrorgenres der frühen dreißiger Jahre. In den vierziger Jahren etablierte sich ein psychologisch angehauchter Stil, der jedoch bereits im nächsten Jahrzehnt durch den gegensätzlichen, blutigen Gothic-Stil der Hammer-Studios verdrängt wurde. Eine grundlegende Modernisierung erfuhr der Horrorfilm in den späten sechziger Jahren, als durch neue Archetypen wie die weltlichen Zombies aus NIGHT OF THE LIVING DEAD und den heraufbeschworenen Anti-Christen aus ROSEMARY'S BABY Motive entstanden, die bis heute Verwendung und Anpassung finden.⁸

Gegen Ende des letzten Millenniums gewannen asiatische Horrorfilme wie RINGU und JU-ON: THE GRUDGE, zunehmend an Einfluss.⁹ Aber auch die amerikanische Teen-Slasher-Reihe SCREAM oder der Experimental-Horror THE BLAIR WITCH PROJECT lockte die Zuschauer in Scharen in die Kinosäle.

Schließlich ergab sich durch die Terroranschläge des 11. September 2001 und seiner Folgen (erneutes Bewusstsein von Einrichtungen wie Guantanamo) die neuste Strömung des Genres, die hier der Vollständigkeit halber genannt werden soll. Es entstanden Filme, in denen Menschen zu der größten Bedrohung für andere Menschen werden und Folterungen sowie körperliche Qual in den Mittelpunkt rücken.¹⁰ Auch mit dieser Entwicklung folgt der Horrorfilm seinem grundlegenden Bestreben, der Gesellschaft einen zeitgemäßen Spiegel vorzuhalten. Was zweifellos in machen Filmen mehr, in anderen Filmen weniger gut gelingt und auch weniger im Mittelpunkt des Bestrebens der Filmemacher steht.

⁷ Vgl. Stiglegger 2010, Seite 57.

⁸ Vgl. Stiglegger 2010, Seite 57-58.

⁹ Vgl. Vossen 2004, Seite 26.

¹⁰ Vgl. Stiglegger 2010, Seite 60.

4. Musik im Horrorfilm

Musik stellt das älteste Element der Spannungserzeugung im Horrorfilm dar. Vereinzelt gibt es, besonders in den letzten Jahren, Filme des Genres, die auf Musikuntermalung gänzlich verzichten. Das bekannteste Beispiel hierfür ist der in den neunziger Jahren erschienene Experimentalfilm THE BLAIR WITCH PROJECT, bei dem eine Musikeinspielung den dokumentarischen Charakter, in welchem der Film inszeniert wurde, vollständig zerstören und somit gegen die angestrebte Art und Weise der Spannungserzeugung arbeiten würde. Allerdings nutzen die Vertreter dieser Gattung die restlichen Elemente der Tonspur, wie Geräusche, Sprache und Atmo derart geschickt, dass sie die fehlende Musik gekonnt ausgleichen. Diese Vorgehensweise ergibt jedoch nur Sinn, wenn sie bereits in der Konzeptionsphase des Films entsteht und die Inszenierung darauf aufbaut. Bei den gebräuchlich inszenierten Horrorfilmen ist der Musikeinsatz hingegen unverzichtbar. Man stelle sich hierfür folgende kurze Kameraeinstellung ohne Ton vor: Eine junge Frau geht durch eine Tiefgarage und nähert sich ihrem Auto. Am Schauspiel der Darstellerin mag zwar noch für den Zuschauer erkennbar sein, inwiefern sie Angst hat, ob jedoch eine tatsächlich bedrohliche Situation vorliegt und ob diese Bedrohung für den Zuschauer spürbar wird, liegt vollständig in den Händen der Musik. Ebenso kann die Musik dem dunklen Schauplatz jegliche Anspannung nehmen.

In der Tat kann schon der geringste musikalische Lichtblick die Gesamtstimmung eines Films beeinflussen. Ein einziger Akkord der dur-moll-tonalen Harmonik mischt der vom Film ausgestrahlten Stimmung Anteile von Geborgenheit und Vertrautheit bei, die die Intention dauerhafter Verstörung und Aufrüttelung durchkreuzen.¹¹

Entgegen der verbreiteten Meinung, dass Musik in diesem Genre lediglich dazu dient, bei dem Rezipienten einen Schockzustand auszulösen, durch möglichst laute Akzentuierung des hinter einer Ecke hervorspringenden Massenmörders, Zombies, oder was auch immer, erfüllt die Musik wesentlich tiefgreifendere Funktionen. Daher lohnt es sich, einen genaueren Blick auf die verschiedenen Arten und Verwendungsweisen der Musik, sowie der daraus resultierenden Wirkung zu werfen.

Die erwähnte Schockwirkung von Musik im Horrorgenre kann und soll jedoch natürlich nicht abgestritten werden. Nähere Erläuterungen hierzu finden sich in Kapitel 7.

¹¹ Hentschel 2011, Seite 49.

4.1 Originalmusik

Die essentielle Notwendigkeit einer passenden musikalischen Untermalung für die Erzeugung einer spannungsgeladenen, gruseligen Atmosphäre war den Filmschaffenden bereits sehr früh bekannt. So wäre der Genreklassiker *NOSFERATU* aus dem Jahr 1922 ohne die entsprechende Musik undenkbar und, um ehrlich zu sein, auch unwirksam. Ganz zu Beginn des Mediums Film war es zwar durchaus möglich, das Publikum zur Flucht zu verleiten, indem man einen Zug in Großaufnahme auf die Kamera (und somit das Publikum) zurasen ließ, allerdings war dieser Zustand lediglich der Ungewohntheit des neuen Mediums geschuldet und entsprach nicht wirklich den Absichten der Filmschaffenden. Für *NOSFERATU* musste also ein anderer Weg gefunden werden, das Grauen in den Köpfen der Zuschauer zu erwecken. Daher komponierte Hans Erdmann extra für den Film eine Musik, die auf den jeweiligen Moment zugeschnitten war und zu Recht als Meilenstein der Filmmusik, nicht nur des Horrorgenres, gilt. Diese Art der Filmmusik ist bis heute als Originalmusik bekannt.

Hans Erdmann kann durch seine Schriften, wie dem *Handbuch der Filmmusik*, durchaus als einer der bedeutendsten Filmmusik-Theoretiker seiner Zeit angesehen werden.¹² Bei der Erschaffung der Filmmusik für *NOSFERATU* verfolgte er Taktiken, die bis heute von Bedeutung sind. Er erschuf beispielsweise jeweils eigene Themen für verschiedene Personen, aber auch Ereignisse und Orte. Zu Beginn des Films begleitet der Zuschauer Thomas Hutter, eine der Hauptpersonen und den Kennern der Romanvorlage *Dracula* besser als Jonathan Harker bekannt, auf dem Weg zu seiner Arbeit. In diesem Moment ist ein heiteres und harmonisches Thema zu hören, das die Unbeschwertheit Hutters unterstreicht (Abb. 1).

Im modernen Sounddesign wird die beruhigende Wirkung von harmonischer Musik gerne noch ausgeweitet, indem sie on-Screen angesiedelt wird. Beispielsweise erklingt in *DAWN OF THE DEAD* beruhigende Kaufhaus-Musik, wenn sich die Hauptpersonen vor verfolgenden Zombies in eine vermeintlich sichere Mall flüchten (Abb. 2). Die Musik ist also tatsächlich vor Ort existent. „Auch für die Protagonisten signalisiert harmonische, bekannte Musik Vertrautheit, Sicherheit und Geborgenheit.“¹³

Zu Zeiten von *NOSFERATU* bestand die Möglichkeit dieses Sounddesign-Kunstgriffs natürlich noch nicht, weshalb die Musik ausschließlich an das Publikum gerichtet wird. Sobald die eben erwähnte Arbeitsweg-Szenerie gewechselt wird und sich der Zuschauer

¹² Vgl. Anlagen 11.2

¹³ Hentschel 2011, Seite 47.

im Büro von Hutters Vorgesetztem wiederfindet, der gerade einen Brief von Graf Orlok (in der Romanvorlage Graf Dracula) liest, erfolgt ein musikalischer Übergang hin zu einem bedrohlichen Motiv. Durch diesen Musikeinsatz wird dem Rezipienten völlig ohne Worte verdeutlicht, dass sowohl der Brief als auch Hutters Vorgesetzter und seine Absichten schlimme Auswirkungen auf Hutter haben werden. Die musikalischen Motive können im Laufe des Films variieren und wiederkehren um die jeweilige Stimmung zu unterstreichen und gleichzeitig eine Wiedererkennung beim Publikum auszulösen. „So soll z.B. das Musikstück ‘I.E. Vernichtet’ einmal – als Kondukt – ruhig und ernsthaft und ein anderes Mal aggressiv – als ‘unentrinnbares Geschick’ – äußerst brutal erregt gespielt werden.“¹⁴

Eine weitere musikalische Besonderheit ergibt sich im Schloss des Grafen. Hier wird eine schlagende Uhr von der Musik aufgegriffen und dargestellt (Abb. 3). Gerade in der Stummfilmära, in der noch niemand an Geräusche dachte, stellt dies einen Quantensprung und gewissermaßen eine Vorform des Sounddesigns dar. „Im Geräusch verwischt sich die Grenze zwischen Filmmusik und handlungsbedingter Klangkulisse. Nicht selten ist es Bestandteil des Horrors selbst.“¹⁵ Diese Vorgehensweise, das Aufgreifen der Klangwelt der Szenerie in der Musik wird bis heute angewandt und wurde im Laufe der Zeit noch verfeinert, was beispielsweise in der Musik von THE HILLS HAVE EYES zutage tritt. „Das weitestgehend mit akustischen Instrumenten besetzte Orchester wurde um spezielle Klangerzeuger erweitert. So kamen in inhaltlichem Bezug auf den Film die Knochenketten zum Einsatz, die die kannibalische Familie trägt (...).“¹⁶

Derlei Einsatz von szenischen Elementen in der musikalischen Begleitung obliegt zwar nicht zwingend, aber doch weitgehend der Originalmusik. Der Ursprung dieser Nutzung von Geräuschen als Element von Kompositionen liegt allerdings nicht in der Filmmusik, sondern geht auf die *italienischen Futuristen* zurück, eine Gruppe von Künstlern zu Beginn des 20. Jahrhunderts, die mit ihrem Schaffen dem Romantizismus entgegenwirken wollte.¹⁷

Eine weitere Originalmusik, die zwar nicht als Grundstein, aber doch zumindest als Meilenstein des Genres bezeichnet werden kann, findet sich im Film JAWS von Steven Spielberg und wurde von John Williams komponiert. Das zentrale Musikthema, das hier vereinfachend als Hai-Thema bezeichnet wird, beruht im Grunde genommen auf zwei Halbtönen, die abwechselnd gespielt werden und bereits in der Eröffnungssequenz des Films, die das Publikum aus der Sicht des Hais erlebt, zu hören sind (Abb. 4). Trotz seiner

¹⁴ Anlagen 11.3.

¹⁵ Hentschel 2011, Seite 60.

¹⁶ Hentschel 2011, Seite 45.

¹⁷ Flückiger2010, Seite 264.

Einfachheit, oder vielleicht gerade deshalb, ist dieses musikalische Thema wohl jedem Zuschauer des Films geläufig. Der Regisseur, Steven Spielberg, äußert im Bonusmaterial der Special Edition sogar seine Überzeugung, dass die Musik für 50% des Erfolges seines Films zuständig war.¹⁸ So ist es auch nicht verwunderlich, dass diese Musik Auswirkungen auf darauffolgende Filme hatte, wie beispielsweise THE OMEN. Während einer Szene, in der Damien, der Sohn des Teufels, mit seinen Zieheltern zu einer Kirche fährt, ertönt Musik, die deutlich an Williams Komposition angelehnt ist. Diese Tatsache wird von Jerry Goldsmith, dem Komponisten von THE OMEN in einem Interview der Collector's Edition auch ausdrücklich bestätigt.¹⁹ Die Besonderheit von Williams minimalistischer Komposition besteht darin, dass selbst kleinste Änderungen, wie die Beschleunigung des Tempos oder die Erhöhung der Lautstärke eine gewaltige Wirkung erzielen. Darüber hinaus ist vor allem die Art und Weise, wann Williams seine Musik einsetzt, prägend für nachfolgende Werke des Genres. So wird das Hai-Thema, welches den kompletten Film hindurch die Anwesenheit der Bestie signalisierte, ausgerechnet in dem Moment bewusst weggelassen, in dem der Hai zum ersten Mal ausgiebig dem Publikum präsentiert wird. Dadurch wird die Abwesenheit der Musik zum Gestaltungsmittel, das der Komponist bewusst einsetzt, um das plötzliche Auftauchen des Hais und damit den Schock für Darsteller und Publikum zu intensivieren (Abb. 5).²⁰

Eine Gemeinsamkeit lässt sich in allen Originalmusiken zu Horrorfilmen finden: Zumindest in den spannungsgeladenen, gruseligen und schockierenden Szenen ist die Musik derart komponiert, dass sie für die meisten Menschen nicht als angenehm, im herkömmlichen Sinn, wahrgenommen wird. Sie widerspricht der Art von Musik, die sich die meisten Menschen in ihrer Freizeit anhören würden. Der Grund dafür liegt darin, dass sie sich über weite Teile an den Charakteristika der *Neuen Musik* orientiert, welche selbst Werke hervorgebracht hat, die dann Anwendung im Horrorgenre fanden.

4.2 Neue Musik

„Für eine Szene des Grauens und Entsetzens scheint eine musikalische Sprache angemessen zu sein, die die gewohnten Klangphänomene zum Extremen und Dissonanten hin überschreitet und insofern verstörend und aufwühlend wirkt.“²¹ Diese

¹⁸ Vgl. Anlagen 11.3.

¹⁹ Vgl. Anlagen 11.4.

²⁰ Vgl. Anlagen 11.3.

²¹ Hentschel 2011, Seite 14.

Eigenschaften bilden eine gute Beschreibung des Musikstils, der als *Neue Musik* bezeichnet wird.

Die Entwicklung der Neuen Musik begann in den 1920er Jahren und stand in engem Zusammenhang mit der *Atonalen Musik* von Komponisten wie Arnold Schönberg und Anton Webern. Allerdings wurden auch andere musikalische Konzepte aufgegriffen, wie beispielsweise die Werke von Bartók und Strawinsky. Der Begriff der *Neuen Musik* kann daher auf sämtliche Musikstile ausgeweitet werden, „die sich entweder dezidiert von der Dur-moll-Tonalität abgrenzten oder sich nachdrücklich vom spätromantischen Cestus der Musik distanzieren.“²² In den fünfziger Jahren bildete sich das Mittel der Negation als zentrales Merkmal heraus. „Sie definierte sich weniger durch positiv gesetzte Eigenschaften als vielmehr durch das Verbot zahlreicher aus der Tradition vertrauter musikalischer Elemente.“²³ Zu nennen sind hier neben der Dur-moll-Tonalität vor allem periodische Rhythmen oder erkennbare Melodien. Das Resultat davon ist eine Art Klangteppich, der, in Bezug auf Lautstärke und Tonhöhen, die Extreme in beide Richtungen auslotet und mit ungewöhnlichen Instrumenten und unkonventionellen Spieltechniken neue Klangfarben erschafft.²⁴

Eine dieser unkonventionellen Spieltechniken stellt der *Cluster* dar, bei der die Begrifflichkeiten des musikalischen Klangs und des Geräusches miteinander verschmelzen. Hierbei werden beispielsweise auf einem Klavier vier, oder mehr, meist nebeneinanderliegende Halbtöne unter Einsatz der kompletten Hand bzw. Faust, oder auch des Unterarms angeschlagen.²⁵

Zwischen dem filmischen Horrorgenre und der *Neuen Musik* kann ein tiefgründiger Zusammenhang festgestellt werden, der über die bloße Bild-Ton-Kompatibilität hinausgeht. Das Horrorgenre stellt zu jeder Epoche einen Stilbruch der Konventionen dar. Tabus werden gebrochen, Gewalt explizit dargestellt, der Zuschauer erfährt immer wieder auf das Neue Angst, Ekel und die Umwandlung des Gewohnten in das Ungewohnte. Diese Verkehrung findet in der *Neuen Musik* ihr tonales Gegenstück, durch den Bruch mit den konventionellen musikalischen Gesetzmäßigkeiten. Sicherlich ist dieser Zusammenhang nicht der erste Grund für die Verwendung dieser Musik. Vielmehr steht die optimale Unterstützung der grundlegenden Horror- und Gruselthematik durch die ausdrucksstarke Wirkung dieses Musikstils im Mittelpunkt der Entscheidung. Denn diese wird letztendlich vom Publikum wahrgenommen, nicht der Stilbruch. Doch auch wenn die Musik nicht auf

²² Hentschel 2011, Seite 29.

²³ Hentschel 2011, Seite 29.

²⁴ Vgl. Hentschel 2011 Seite 29 und 30.

²⁵ Vgl. Sebastian 2006, Seite 24.

intellektueller Ebene als Symbol, sondern auf emotionaler Ebene als Ausdruck verwendet wird, ist der strukturelle Zusammenhang dieser beiden Genres von großer Bedeutung. Denn gerade aus der Verletzung bestehender Konventionen ziehen sie ihre Kraft und ihre Wirkung.²⁶

Neben der Herstellung einer spannungsgeladenen und einschüchternden Atmosphäre erfüllt die Neue Musik bzw. die Merkmale davon eine weitere wichtige Rolle für den Horrorfilm durch die Untermalung der genretypischen Gewaltdarstellung. Ihre, häufig durch hohe Lautstärke gekennzeichnete, akzentuierte Spielweise, sowie die spannungserzeugenden Differenzen zwischen sehr tiefen und sehr hohen, schrill und dissonant klingenden Tönen kann dabei zu physisch spürbaren Schmerzen oder Magengrummeln führen und somit den optimalen Hintergrund für Schläge, Stiche usw. darstellen.²⁷ Eines der wohl bekanntesten Beispiele hierfür ist die Dusch-Szene aus Hitchcocks Film PSYCHO. In diesem Beispiel ist sogar ausschließlich die Musik, in Form ihrer Staccato-Akzente, für die vermeintlich spürbaren Messerstiche auf Seiten des Publikums zuständig. Denn auf der Bildebene ist davon nichts zu sehen. „In der berühmten Duschszene sehen wir Janet Leigh, wir sehen das Messer, aber wir sehen niemals das Messer in Janet Leigh. Sie denken vielleicht, Sie haben es gesehen, aber das haben sie nicht.“²⁸ Doch auch in jüngeren Filmen wie HALLOWEEN findet dieses Konzept nach wie vor Anwendung, wenn beispielsweise der junge Michael Myers den Freund seiner Schwester tötet und die Schläge musikalisch akzentuiert werden. (Abb. 6).

Nun ist es natürlich falsch anzunehmen, dass jedes Stück der Neuen Musik als Untermalung eines Horrorfilms gedient hat, ebenso wie sich die Filmmusik dieses Genres nicht einzig und allein auf die Merkmale der Neuen Musik stützt, sondern auch andere Musikrichtungen für ihre Zwecke nutzt. Allerdings ist die richtungsweisende Wirkung der Neuen Musik für die Soundtracks der Horrorfilme definitiv nicht zu verleugnen. Ebenso wie es auch eine große Zahl Musikstücke dieser Richtung gibt, die, vor allem in den siebziger und achtziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts, Verwendung in Horrorfilmen fanden. Eines der bekanntesten Beispiele hierfür ist der Film THE SHINING von Stanley Kubrick.

Für Kubrick nimmt die Musik einen extrem hohen Stellenwert in der Gestaltung seines Films ein. Sie erklingt über sehr weite Strecken durchgehend und verhältnismäßig laut und dadurch auch für den Rezipienten bewusst wahrnehmbar. Darüber hinaus wird immer wieder erkennbar, dass die Bildebene exakt auf die Musik konzipiert wurde. Zu bemerken

²⁶ Vgl. Hentschel 2011, Seite 34 und 35.

²⁷ Vgl. Hentschel 2011, Seite 44.

²⁸ King 2011, Seite 432.

ist hierbei, dass es sich bei der Musik um keine Originalmusik handelt, die für den Film geschrieben wurde, sondern um Stücke, die unabhängig von Filmen komponiert wurden. Zwei Szenen liefern an dieser Stelle einen kurzen Einblick in die Herangehensweise Kubricks. In der ersten Szene tritt Jacks (gespielt von Jack Nicholson) aufkommender Wahnsinn zutage (Abb. 7). Dies geschieht auf Bildebene durch einen Zoom auf Jacks Gesicht, gelegentlich unterbrochen von kurzen Einschüben von seiner Frau und seinem Sohn. Zunächst bleibt Jacks Gesicht unbewegt bis sich schließlich, kaum merklich, ein wahnsinniges Grinsen breit macht. Diese Wandlung wird parallel auf der Musikebene dargestellt. Die Musik induziert dem Rezipienten ein Minenspiel, das zu Beginn in Wirklichkeit noch gar nicht erkennbar ist und führt auf diese Weise zu einer Belebung der starren Maske bis hin zum ersten erkennbaren Zucken der Mundwinkel. Dabei finden die musikalischen Veränderungen ebenso unmerklich statt, wie der Wechsel in Jacks Gesicht. Hier wird insbesondere durch den Einsatz von Crescendi ein Gefühl der Anspannung und Aggression erzeugt.²⁹

In einer anderen Szene spielt Jacks Sohn auf dem Boden, als schließlich ein Ball auf ihn zurollt (Abb. 8). Dieser Ball ist ein Zeichen für die Auswirkungen der Geisterwelt des Hotels, in dem sich Jack mit seiner Familie aufhält, auf die reale Welt. Doch erst durch die Musik erschließt sich dem Zuschauer die Ungeheuerlichkeit des Gesehenen: dem Einbrechen des Übernatürlichen in die Realität. Bemerkenswert ist das Timing mit dem die, vor dem Film komponierte, Musik auf die Bildebene, also den Ball, reagiert. Dies ist ein weiteres Beispiel dafür, wie exakt Kubrick den Film für die Musik inszenierte, die er bereits während der Konzeptionsphase gehört hat, um ihr volles Potential auszuschöpfen. Blechbläser spielen zunächst tiefe, dissonante Akkorde, deren Einsatz durch eine große Trommel begleitet wird. Während der wachsenden Angst des Kindes kommt schließlich eine Okarina mit ihrem für westliche Ohren nicht wirklich fassbaren, tiefen Ton hinzu.³⁰

4.3 Geistliche Musik

Die wenigsten Menschen, ob religiös oder nicht, können bestreiten, dass geistliche Musik eine besondere Wirkung auf sie ausübt. Insbesondere während eines Gottesdienstes, also live wahrgenommen, entfaltet sie ihre Wucht. Viele Menschen, die gemeinsam eine getragene Melodie singen, häufig unterstützt von einer Orgel, die bereits für sich genommen ein beeindruckendes, vielleicht das beeindruckendste Instrument der

²⁹ Vgl. Hentschel 2011, Seite 25.

³⁰ Vgl. Hentschel 2011, Seite 25 und 26.

Menschheit darstellt, erzeugen einen spezifischen Klang, der bei Rezipienten physisch bemerkbare Reaktionen wie eine Gänsehaut oder ein Schauern im ganzen Körper hervorruft. Daher ist es nicht verwunderlich, dass sich auch der Horrorfilm gerne dieser speziellen Art der Musik bedient. Anders als bei der Neuen Musik nutzt der Horrorfilm hierbei jedoch nicht ausschließlich den Effekt der Musik auf emotionaler Ebene, sondern gezielt auch die Symbolhaftigkeit auf intellektueller Ebene. Durch die geistliche Musik tritt der Mensch traditionell in Verbindung mit Gott bzw. um es religionsunabhängig zu formulieren, mit dem Überirdischen. Mit dieser Thematik beschäftigt sich eine Vielzahl der Genrevertreter wie RING, THE FOG, PARANORMAL ACTIVITIES und unzählige weitere Filme, wobei deswegen selbstverständlich nicht zwangsläufig geistliche Musik in den Filmen Anwendung finden muss.

„Die Erfahrung des rational nicht Begreifbaren, des Geheimnisvollen und schlechthin Fremdartigen und Anderen und das Gefühl, dem schlechthin Übermächtigen ausgeliefert zu sein – dies sind Merkmale auch der Rezeption von Horror. In gemeinsamen Momenten dürfte also ein erster Grund für die Neigung des Horrorfilms zu religiösen Motiven liegen.“³¹

Die Musik kann dabei entweder unmittelbar aus dem Fundus der existierenden geistlichen Musik stammen, oder auch nur auf diese Musikrichtung anspielen. Letzteres ist beispielsweise in THE FOG zu beobachten bzw. zu hören.

„The Fog orientiert sich an der traditionellen Geistergeschichte, und obgleich Carpenters maritime Gespenster den ätherischen Erscheinungen der literarischen Tradition wie Heinrich von Kleists ‘Betelweib von Locarno‘ kaum ähneln, sind sie doch eindeutig den Untoten zugehörig.“³²

In der Szene, in der die Organisatorin der Jubiläumsfeier des Küstenstädtchens zur Kirche fährt um mit dem Pfarrer zu sprechen, der bisher als einziger von der Ermordung einer Schiffsbesatzung weiß, die das Städtchen nun als Geister heimsucht, erklingt eine Musik, die durch ihre Instrumentierung stark an Kirchenmusik erinnert (Abb. 9). Die Musik erfüllt hierbei zwei Funktionen: einerseits unterstützt sie die Lokalisierung des Gotteshauses, andererseits wirkt sie durch eine ansteigende Tonhöhe und den Verweis auf die Geisterthematik spannungserzeugend. Denn der Zuschauer kann sich aus dem Kontext heraus zu diesem Zeitpunkt nicht sicher sein, ob der Pfarrer den letzten Besuch der Geister überlebt hat oder nicht.

³¹ Hentschel 2011, Seite 146.

³² Brüggemann 2004, Seite 252 und 253.

Eine weitere Funktion auf intellektueller Ebene erfüllt die geistliche Musik im Horrorfilm, wenn sie zum Zeichen des abgrundtief Bösen wird. So wie Gott in der christlichen Religion für das Gute steht und die Regeln der Rechtschaffenheit aufstellt, wird durch eine Umkehrung dieser Normen das Böse und Verderbte definiert und erschaffen. In Horrorfilmen tritt dieser Fall häufig in Form von religiösem Fanatismus, wie in *FRAILITY*, oder auch dem Antichristen selbst auf, wie in *THE OMEN*.³³ Letztgenannter bildet den „Auftakt zur erfolgreichsten Teufelsfilm-Serie aller Zeiten, die dank des Produzenten (...) und des Komponisten Jerry Goldsmith über eine gewisse inhaltliche und formale Einheitlichkeit verfügt“³⁴. Dieser Film liefert ein Paradebeispiel wie der Komponist Jerry Goldsmith, der für den Soundtrack mit dem Oscar ausgezeichnet wurde, diese Verkehrung des Guten zum Bösen auf musikalischer Ebene nachvollzieht.

„Das mit der Titeleinblendung einsetzende Ostinatomotiv in den Bässen setzt sich aus den ersten vier Tönen der ‘Dies Israe’-Sequenz zusammen, nur dass sie im Krebs, das heißt rückwärts erklingen: Statt f-e-f-d sind d-f-e-f zu hören. Goldsmith verkehrt die Musik so, wie eine Schwarze Messe die religiöse Botschaft verkehrt.“³⁵

Dieser, zugegeben eher für Musikkenner geeignete, Hinweis bildet jedoch selbstverständlich nicht die einzige Andeutung zur Thematik des Films. So wird neben dem erwähnten umgekehrten Motiv auch der Einsatz von Glocken und Chorgesang als Hinweis auf eine rituelle, geistlich angehauchte Musik herangezogen. Dass es sich hierbei um keinen Gottesdienst im herkömmlichen Sinn handelt, sondern das genaue Gegenteil, wird durch den treibenden Gesang, insbesondere Glissandi an den Textstellen ‘Satani’ verdeutlicht und spätestens durch den Zusammenhang mit dem Titelbild unzweifelhaft klargestellt (Abb. 10). In Bezug auf den Text verfährt Goldsmith ähnlich wie bei der Umkehrung des einleitenden Motivs. Er verwendet hierfür den Wortlaut einer lateinischen Messe und wandelt diesen an einigen Stellen um, indem er Worte wie ‘Maria’ durch ‘Satan’ ersetzt. Dadurch erreicht er nicht nur eine bloße Veränderung, sondern eine regelrechte Umkehrung des Inhalts.³⁶

Einen Nebenzweig der geistlichen Musik in Horrorfilmen bilden choralähnliche Chorgesänge. Diese sind nicht im selben Maß mit religiösen Motiven verbunden wie die kirchliche Musik, spannen sie doch den Bogen zu folkloristischen Einflüssen, dennoch lässt sich eine gewisse feierliche, beinahe sakrale Stimmung nicht von der

³³ Vgl. Hentschel 2011, Seite 149.

³⁴ Lederle 2004, Seite 226.

³⁵ Hentschel 2011, Seite 153.

³⁶ Vgl. Hentschel 2011, Seite 153 und 154.

Hand weisen. In Werner Herzogs NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT, findet ein Chorgesang an zwei Stellen Verwendung und verleiht diesen dadurch einen völlig neuen Charakter.

In der ersten Szene geht Lucy über den Marktplatz von Wismar, nachdem die Stadt durch Draculas Ankunft von der Pest verseucht wurde. Auf dem Marktplatz feiern und tanzen die wenigen Überlebenden in heiterer Stimmung und erfreuen sich an jedem Tag, den sie noch erleben dürfen, bevor auch sie von der Pest dahingerafft werden. Über diese ausgelassene Szene legt Herzog den getragenen Gesang eines, wie es im Audiokommentar der DVD heißt, Chores aus der damaligen georgischen Sowjet-Republik.³⁷ Bemerkenswert ist hierbei, dass die Musik nicht im Entferntesten zum Takt des Tanzes der Menschen auf dem Marktplatz passt. Herzog berichtet weiter, dass für die Dreharbeiten vor Ort Musik eingespielt wurde, um den Darstellern überhaupt einheitlich rhythmische Tanzbewegungen zu ermöglichen, diese Musik hatte jedoch nichts mit der später im Film verwendeten gemein. Durch diesen Kunstgriff entsteht im Zusammenspiel von Musik und Bild eine surreale Stimmung, die den aufkeimenden Wahnsinn und die Verzweiflung der Bevölkerung einerseits und die Isolation Lucys (die von der Bedrohung durch Dracula weiß, jedoch niemanden davon überzeugen kann) andererseits, für den Rezipienten erfahrbar macht. Unterstützend wirkt sich das Ausblenden aller Hintergrundgeräusche aus. Die Musik ist das einzige Gestaltungsmittel der Tonebene in dieser Szene (Abb. 11). Exakt dieselbe Musik wird im Finale des Films verwendet, der Szene, in der sich Lucy opfert, um Dracula dem Sonnenlicht auszusetzen. Erst durch die Musik wird aus einer Täter-Opfer-Situation (wer dabei welche Rolle einnimmt, bleibt dem Zuschauer überlassen) der Moment innigster Zusammengehörigkeit von zwei einsamen Seelen; der jungen Frau umgeben von Pest und Wahnsinn, und dem einsamen Unsterblichen umgeben von Lebenden, der sich nach Liebe sehnt. Selbst identisches Bildmaterial, in Form einer fliegenden Fledermaus, das bereits zuvor im Film zu sehen war, etwa wenn Dracula die Besatzung eines Schiffes tötet, wird dadurch von ihrem Schrecken befreit (Abb. 12).

Als letzter Bestandteil der geistlichen Musik wird noch die zu Beginn des Kapitels erwähnte Orgelmusik näher betrachtet. In den frühen Horrorfilmen fand die Orgel dermaßen oft Einsatz, dass sie spätestens in den sechziger Jahren als klischeebehaftet galt und ihr Einsatz tunlichst vermieden wurde. Dennoch findet sie sich auch zu dieser Zeit immer wieder versteckt oder klanglich zitiert in den Filmmusiken wieder, was auch nicht verwunderlich ist, da der Zusammenhang dieses

³⁷ Vgl. Anlagen 11.5

Instruments mit Horror schon lange vor dem Filmzeitalter in den Köpfen der Menschen verwurzelt war und somit als *das* Genreinstrument schlechthin bezeichnet werden kann. Den historischen Zusammenhang bestätigt, neben vielen anderen Quellen, unter anderem die *Saxonia Inferior Antiqua*, eine Schrift von Caspar Calvör aus dem Jahr 1714:³⁸

„Sonst ist eine gemeine Rede von dem Dom oder Hauptkirche St. Stephan zu Halberstadt, es habe der Teufel an demselben helfen bauen, zumal es unmöglich scheine, dass Menschenhände solche gewaltige steinerne moem [Mauer] und Gebäude hätten aufrichten können. Dergleichen erzählt man auch von der alten Orgel in dieser Kirche, als habe der Satan in der ungemein großen tiefsten Basspfeife gesessen und seine Stimme daraus in einem entsetzlichen Gemurmel hören lassen“³⁹

Beachtenswert ist hierbei die Tatsache, dass die Bässe von Kirchenorgeln oftmals unter 20 Hz und somit unterhalb des Frequenzumfangs des menschlichen Gehörs (20 bis 20000 Hz) liegen. Das bedeutet jedoch nicht, dass diese Töne nicht wahrgenommen werden können.

„Es ist jener Bereich des Frequenzspektrums, in welchem der auditive in einen taktilen Reiz übergeht oder wo auditiver Reiz und taktiler Reiz einander überlappen und den Körper als Ganzes erfassen. Es ist dieser Effekt, wenn die Bässe in Brust und Bauch vibrieren.“⁴⁰

Somit ist es nicht weiter verwunderlich, dass dieses Instrument eine besonders starke Wirkung bei menschlichen Zuhörern entfaltet, war es doch seit seiner Erschaffung dazu ausgelegt, die göttliche Macht nicht nur hörbar, sondern spürbar zu machen. In der gegenwärtigen Filmgeschichte ist daher, nach dem kurzen Rückgang dieses Instruments in der Filmmusik, wieder eine vermehrte Verwendung zu beobachten. So wird sie in dem Film *SILENT HILL* aus dem Jahr 2006 in der finalen Szene geradezu martialisch eingesetzt. In dieser Szene dringt der Geist eines kleinen Mädchens gemeinsam mit den bösen Mächten, mit denen sie sich auf dem Sterbebett verbunden hat, in die Kirche der Glaubensgemeinschaft ein, die sie vor vielen Jahren als vermeintliche Hexe verbrannt hat (Abb. 13). Die Orgel wird hierbei sowohl als Effekt wie auch als Symbol verwendet. Der Effekt ergibt sich aus der puren Kraft, die der Klang des Instruments ausdrückt und mit der wohl kein anderes unverstärktes

³⁸ Vgl. Hentschel 2011, Seite 163 und 164.

³⁹ Calvör 1714, Seite 164.

⁴⁰ Flückiger 2010, Seite 209.

Instrument mithalten kann. Die Symbolhaftigkeit besteht in der traditionellen Verwendung der Orgel als Instrument der Religiosität und spannt damit den Bogen zu der fehlgeleiteten Glaubensgemeinschaft und ihrem Gotteshaus, in das der Geist des Mädchens wie ein dunkler Messias eindringt. Die dunklen Mächte, die den Geist in Form lebenden Stacheldrahts begleiten, werden zusätzlich mit einem leicht verfremdeten Zischen dargestellt, womit sich der Vergleich zu Schlangen als Symbol für das Böse und die Versuchung aufdrängt und die Klangkulisse abrundet.

4.4 Kindliche Musik

Kinderlieder und die damit assoziierten Kinder stehen für die meisten Leute als ein Symbol der Unschuld. Diese Unschuld ist an eine größere Zugänglichkeit zum Überirdischen gekoppelt und führt in Horrorfilmen häufig dazu, dass Kinder und Personen mit kindlichen Charaktermerkmalen eher einen Draht zu Geistern und Dämonen haben, als die anderen Figuren der Geschichte. Gründe dafür finden sich im vertrauensvollen Wesen von Kindern und ihrer Bereitschaft auch das Unerklärliche zu akzeptieren. Dennoch ist ein weiterer Wesenszug von Kindern nicht von der Hand zu weisen: die sprichwörtliche Grausamkeit. Dass dies nicht auf alle Kinder und vor allem nicht permanent zutrifft, versteht sich von selbst und muss hier nicht weiter erörtert werden. Die Grausamkeit von Kindern verdrängt dabei allerdings nicht ihre Unschuld, fehlt den meisten Kindern doch schlichtweg das Unrechtsbewusstsein im Moment der Ausübung ihrer Grausamkeit. Diese Verbindung von Unschuld und Grausamkeit führt unweigerlich zu einem nur schwer erklärbaren Spannungs- und Einstellungskonflikt bei erwachsenen Beobachtern. Daher sind das Kindliche und entsprechende Symbole dafür, also auch Kinderlieder, Abzählreime und Spieluhren, gerne verwendete Stilmittel des Horrorgenres. Dabei können sie, je nach Filmkontext, unterschiedliche Funktionen erfüllen. Sie können ebenso Zeichen der Unschuld wie Zeichen des Bösen sein oder eben die Verbundenheit von beidem widerspiegeln.⁴¹

In *THE OMEN* wird beispielsweise eine Spieluhr als Hintergrundmusik für eine Bildmontage verwendet, die den heranwachsenden Sohn des Teufels im Kreis seiner Pflegeeltern zeigt. Auf diese Weise wird kindliche Unschuld mit der Bedrohung durch den heranwachsenden Antichristen verbunden (Abb. 14). Die Spieluhr leitet in die nächste Szene zu Damiens Geburtstagsfeier über und gerät dort in den Hintergrund, taucht jedoch nochmals in abgewandelter Form als eine Art bedrohliche Reprise auf,

⁴¹ Vgl. Hentschel 2011, Seite 182 und 183.

unmittelbar bevor Damians Kindermädchen in den Bann des Teufels gezogen wird und letztlich vom Dach des Hauses springt.

Dennoch müssen nicht zwangsläufig Kinder beteiligt sein, wenn die Symbolik von kindlicher Musik angewandt wird. In BRAM STOKERS DRACULA wird eine Spieluhr verwendet, um Minas Unschuld und Reinheit im Vergleich zu ihrer Freundin Lucy darzustellen, die sich ihren männlichen Gästen gegenüber sehr freizügig und kokett verhält. Dabei ist zu beobachten, dass die Spieluhr ihre Tonalität ändert, sobald Draculas Schatten erscheint und somit auf die Bedrohung reagiert (Abb. 15). Generell kann durch die Änderung der Tonalität einer kindlichen Melodie, in Form einer Art *Schrägheit*, auf unterbewusste Art und Weise eine aufziehende Bedrohung für den Rezipienten spürbar gemacht werden.

Kindliche Musik ist jedoch im Horrorfilm nicht alleine auf die Vermittlung von Unschuld oder Grausamkeit beschränkt. PANS LABYRINTH verwendet ein, eigens für den Film komponiertes, Wiegenlied bereits im Prolog dazu, die Übernatürlichkeit aber auch die tiefe Melancholie der märchenhaften Geschichte dieses dunklen Fantasyfilms zu verdeutlichen (Abb. 16). Es bleibt daher festzuhalten, dass Kinderlieder und dergleichen im Horrorfilm keine festgeschriebene Funktion haben müssen. Vielmehr ist ein fantasievoller, dabei stets den Kontext beachtender Gebrauch ratsam. In dem Fall steht dann jedoch dem Sounddesigner bzw. Komponisten eines der beeindruckendsten und vielseitigsten Gestaltungsmittel der Tonebene zur Verfügung, das gerade durch seine vielschichtige Deutbarkeit ihren besonderen Reiz gewinnt.

4.5 Musik der zeitgemäßen Popkultur

Seit den siebziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts wird im Horrorgenre gerne auch auf die Musik der Popkultur zurückgegriffen. In den Jahren davor fanden eher klassische oder bewusst fremdartig klingende Musikstücke Verwendung und unterstrichen damit die Entrücktheit der Handlung. Zeitgemäße Musik erfüllt hingegen andere Funktionen. Durch die Musik entsteht automatisch eine Verbindung zu der Zeit, in der sie aktuell war. Somit ist es möglich, den Gegenwartsbezug herzustellen oder eine Reise in vergangene Jahrzehnte anzutreten. Hierfür kann als Beispiel Tim Burtons Verfilmung von DARK SHADOWS herangezogen werden, der Geschichte eines Vampirs, der im 18. Jahrhundert in einen Sarg eingesperrt wurde und in den 1970ern wieder erwacht. Dabei wird die Kultur und das Lebensgefühl dieses Jahrzehnts nicht nur durch die Kostüme und die Ausstattung, sondern insbesondere durch die Verwendung der

Musik dieser Epoche erzielt. So ist es nicht verwunderlich, dass auch eine Musiksendung im TV für einen der vielen Kulturschocks des Vampirs verantwortlich ist, der daraufhin den Fernseher auseinandernimmt und die Sängerin auffordert, herauszukommen. Bei einer Nachrichtensendung wäre die Komik des Moments um ein vielfaches kleiner gewesen. (Anmerkung: Leider stand zum Zeitpunkt der Arbeit noch keine DVD des Films zur Verfügung, weshalb leider auf eine entsprechende Abbildung verzichtet werden muss.) Auch die Originalverfilmung und das Remake von THE FOG nutzen diese musikalische Zeitansage, indem sie jeweils Musik aus dem Jahrzehnt ihrer Entstehung verwenden, also den späten Siebzigern bzw. den ersten Jahren des neuen Millenniums. Im Fall von THE FOG bietet sich dieses Vorgehen besonders an, da eine der Hauptpersonen eine kleine Radiostation betreibt. Dadurch wirkt der Film für das Kinopublikum nicht nur zeitgemäß sondern auch realer, da es die Wirklichkeit in Form von Liedern, die das Publikum zu dem Zeitpunkt aus den Charts kennt, in die Handlung einbezieht.

Eine weitere Besonderheit der Popmusik besteht in der Einbeziehung der Liedtexte. Wird in der klassischen Horrorfilmmusik entweder komplett auf gesungenen Text verzichtet oder, im Fall von geistlicher Musik, lateinisch rezitiert, ist bei der Popmusik in den meisten Fällen ein Fehlen von Text nicht vorstellbar. Diese Texte werden in der Regel auch vom Publikum verstanden und folglich unweigerlich wahrgenommen, daher bietet sich mit ihnen eine weitere Informationsebene, die jedoch auch die Gefahr der Verwirrung und Fehlinterpretation der zu der Musik stattfindenden Handlung birgt. Für die weitere Diskussion soll jedoch davon ausgegangen werden, dass die Musikverantwortlichen des jeweiligen Films ihre Arbeit gut gemacht haben und die entstehende Wirkung der Texte beabsichtigt ist.

Als Beispiel hierfür kann SCREAM 4 herangezogen werden, in dem die Personen in ihren ersten Szenen durch jeweils eigene Musikstücke charakterisiert werden. Während des Auftritts der Hauptperson, Sidney Prescott, ertönt das Lied *Something to die for* mit den Textzeilen: *When something's right, then something is worth to die for. When I feel that something is wrong, then something is worth to fight for.* Dieser Text kann unmittelbar auf Sidney übertragen werden, die als zentrale Figur der SCREAM-Reihe bereits seit dem ersten Teil mit dem Killer Ghostface um ihr Leben kämpft und als Identifikationsfigur für das Publikum Dreh- und Angelpunkt der emotionalen Beteiligung darstellt. Auch der etwas tollpatschige Polizeichef Dewey wird bei seinem ersten Auftritt im Film musikalisch durch den Weckruf seines Handys, in Form des Titels *Axel F*, charakterisiert (Abb. 17). Diese Melodie ist ursprünglich die Titelmelodie des Actionfilms Beverly Hills Cop aus dem Jahre 1984 und assoziiert sowohl Deweys

Wunsch ein guter Polizist zu sein, als auch sein Bestreben sich an seine Jugend, die in den Achtzigern lag, zu klammern. Durch den kulturellen Subtext des Musikstückes ist ein Text in diesem Fall nicht erforderlich um eine inhaltliche Assoziation beim Publikum auszulösen.

4.6 Spannungsabbau durch Musik

Ein durchschnittlicher Horrorfilm hat eine Laufzeit von 90 bis 120 Minuten. In dieser Zeit kann unter keinen Umständen ein permanentes Spannungsfühl beim Publikum aufrecht gehalten werden. Schließlich ist es rein physisch schlichtweg unmöglich, den Adrenalinspiegel über einen derart langen Zeitraum hoch zu halten, was davon abgesehen sicherlich auch nicht gesund wäre. Daher wird dieses Unterfangen erst gar nicht angestrebt. Sowohl in der Dramaturgie der Geschichten als auch der Gestaltung einzelner Szenen werden bewusst Momente der Entspannung eingebaut, die sowohl den Protagonisten als auch den Zuschauern des Films eine Pause gönnen. Die Musik stellt dabei ein wichtiges Gestaltungselement dar. Denn womit Spannung aufgebaut wird, kann auch Spannung abgebaut werden. Dabei haben sich verschiedene Taktiken herausgebildet. Eine davon ist die Verwendung von Entspannungsmusik, die schon aufgrund ihrer Melodie und Spielweise beruhigend wirkt. In *DAWN OF THE DEAD* flüchten sich die Überlebenden beispielsweise vor Zombies in einen Aufzug. Hier ertönt typische Aufzugsmusik, was von einem der Personen zusätzlich mit den Worten *I like this song* kommentiert wird. Dieser kurze Moment mit der ruhigen Musik unterbricht die unmittelbar davor und danach ertönende, hektische Verfolgungsmusik und wird, da die Musik direkt innerhalb der Szene spielt, sowohl für Publikum als auch Filmfiguren zu einem ironischen Augenblick der Quasi-Entspannung (Abb. 18).

Eine weitere Möglichkeit ist die Verwendung von unpassender Musik für einen bestimmten Filmmoment. Allerdings bildet diese Möglichkeit eine Gratwanderung, da sie die Gefahr birgt, zum totalen Stimmungskiller zu werden und die komplette Szene zu ruinieren, anstatt ihr einen leichteren, in der Regel ironischen, Anstrich zu verpassen. Um die Gefahr zu vermeiden, bedient sich das Horrorgenre gerne bei Musikstilen von anderen Filmgenres. Dadurch kann ein ernsthafter Grundton in der Musik beibehalten werden, der die Stimmung der Szene nicht zerstört. Dennoch wird hiermit ein ironischer und somit komischer Wiedererkennungsmoment beim Publikum ausgelöst. Besonders gerne wird ein derartiger Musikeinsatz für Showdowns im Horrorgenre angewandt, bei dem dann, wie könnte es anders sein, die Musik

Grundzüge der Westernmusik, insbesondere der von Ennio Morricone, annimmt. Zu beobachten sind solche Showdown-Musiken unter anderem in LAND OF THE DEAD oder auch dem Showdown von ZOMBIELAND. Vor allem Letzterer unterstützt die Komik des Moments auch ausgiebig auf der Bildebene, schließlich handelt es sich ja auch um eine Horror-Komödie. So bildet der von Woody Harrelson dargestellte Tallahassee den Inbegriff des alleinstehenden Cowboys, wenn er sich in einem Verkaufsstand für Plüschtiere verschanzt um sich gegen die anrückende Zombiehorde zu wehren. Doch trotz der Komik schafft es gerade die Musik, das Gleichgewicht von Ironie und Ernsthaftigkeit beizubehalten, sodass der Zuschauer weiterhin um das Überleben der Hauptfiguren bangt und mitfiebert (Abb. 19).

Das simpelste Prinzip um Spannung durch Musik abzubauen ist, die Musik im richtigen bzw. genaugenommen falschen Moment stoppen zu lassen. Selbst wenn zuvor Spannung aufgebaut wurde, fällt diese durch das Ende der Musik sofort weg. Vorausgesetzt sie wird nicht durch Geräusche oder Atmo in der Stille weitertransportiert. Ein gutes Beispiel hierfür findet sich in Roman Polanskis THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS. Als Alfred, der Gehilfe des Professors Abronsius, auf die Särge der Vampire stößt und sie pfählen soll, wird erst durch die Musik Spannung induziert, um im nächsten Moment wegzufallen, wenn sich Alfred kläglich jammernd an seinen Mentor wendet und ihm gesteht, dass er die Pfählung nicht über sich bringt (Abb. 20). Wichtig ist dabei, dass der Dialog direkt nach Musikende einsetzt und somit kein Raum für Spannung durch Stille, leise Geräusche usw. entstehen kann. Der Zuschauer muss sich keinerlei Gedanken machen, dass etwa im nächsten Moment die Deckel der Särge aufspringen und die Vampire auftauchen könnten. Umso überraschender wäre es, nebenbei erwähnt, wenn in dem Moment eben doch ein Schockmoment ausgelöst würde, doch dazu mehr in Kapitel 7.

Zu guter Letzt noch ein kurzer Blick auf das älteste Mittel der filmmusikalischen Komik, dem Mickey Mousing. Unter diesem Begriff versteht man die „Kombination rhythmischer Bewegungen mit synchronen Musikrhythmen (...)“⁴². Obwohl man es im ersten Moment nicht vermutet, findet auch im Horrorgenre das für Zeichentrickfilme so charakteristische Gestaltungsmittel Verwendung. Neben Klassikern wie THE SHINING und zeitgemäßen Verfilmungen wie LAND OF THE DEAD wird es natürlich auch in Horrorparodien gerne eingesetzt. In der finalen Szene von SHAUN OF THE DEAD, in der sich, wieder einmal, Überlebende vor Zombies versteckt haben und diese sie schließlich finden, wird eine Kombination aus dem Einsatz von unpassender Musik und

⁴² Mikunda 2002, Seite 275.

Mickey Mousing verwendet. Nach dem Auftauchen eines Zombies schaltet sich die Jukebox des Pubs, in dem sich die Gruppe versteckt hält, ein. Es ertönt das Lied *Don't stop me now* der Gruppe *Queen*. Als die Überlebenden beginnen mit Billard Queues auf den Zombie einzuschlagen, geschieht dies exakt im Rhythmus der Musik (Abb. 21). Den Höhepunkt bildet der Versuch, die Jukebox zum Schweigen zu bringen, was in einem, ebenfalls rhythmisch exakt auf die Musik getimten, Betätigen der Sicherungen endet. Die Zombies außerhalb des Gebäudes, die im Licht der an- und ausgehenden Außenbeleuchtung als Persiflage von Besuchern eines Rockkonzerts die Hände in die Höhe strecken, sind schließlich das Sahnehäubchen auf diesem Mickey-Mousing-Kuchen.

4.7 Musik im Vor- und Abspann

Vor- und Abspanne gehören seit seinen Ursprüngen zum Film. Im Lauf der Jahrzehnte sind einige Entwicklungen zu beobachten. Einst wurde der Vorspann regelrecht zelebriert, ebenso wie es eine Ouvertüre gab, die musikalisch in das Filmthema führte. Dann begann man die Vorspanne zu kürzen, bis manchmal nur noch Produktionsfirmen und Filmtitel übrigblieben. Gleichzeitig wurde den Abspannen mehr Gewicht verliehen, indem man eine kurze Filmsequenz an deren Ende stellte, um das Publikum im Kinosaal zu halten. Dass Vor- und Abspanne jedoch mehr zu bieten haben als bloße Namensnennungen (die selbstverständlich auch wichtig sind), zeigt sich anschaulich am Beispiel einiger Filme des Horrorgenres. Durch geschickten Einsatz von Musik und Soundeffekten kann das Publikum bereits im Vorspann in die Horroratmosphäre gesogen werden. Zombiefilme nutzen diese Gelegenheit gerne um prologartig die Vorgeschichte zu erzählen und die daraus resultierenden postapokalyptischen Zustände einzuführen. So wird in *LAND OF THE DEAD* bereits das in schwarz-weiß getauchte *Universal*-Logo von Dunkelheit regelrecht verschlungen (Abb. 22). Untermalt wird der Vorgang von einem dazu passenden Soundeffekt. Der anschließende Vorspann zeigt, ebenfalls in schwarz-weiß gehaltene, verwesende Leichen, verlassene Vororte und dergleichen. Diese Impressionen werden von Funksprüchen und Radiosendungen begleitet, die, unterbrochen von statischem Rauschen, über die Gefahr der Untoten berichten. Durch derartige Kniffe werden dem Publikum nicht nur inhaltliche Informationen vermittelt, sondern auch die Atmosphäre und Paranoia nähergebracht, noch ehe die Haupthandlung begonnen hat.

DAWN OF THE DEAD, der ebenfalls dem Zombiegenre anzurechnen ist, geht einen ähnlichen Weg. Er setzt das Publikum ebenfalls per Pressekonferenzen und Nachrichtensendungen über den Stand der Dinge in Kenntnis. Anschließend erweitert er den Vorspann jedoch um eine weitere leicht ironische Note, indem zu den Bildern von weltweiten Unruhen und Zombieattacken das Lied *The man comes around* von Johnny Cash eingespielt wird, dessen Text von der Apokalypse handelt (Abb. 23).

Die Musik des Abspanns hingegen hat zwei grundlegende Funktionen, die in direktem Gegensatz stehen. Er kann das Publikum aus dem Horror des Films entlassen, oder diesen bewusst fortsetzen. Vor allem in den 1970er Jahren wurde die Atmosphäre des Films gerne über den Abspann weiter transportiert. Dadurch wird dem Publikum der Akt des Entlassens verwehrt. Es ist regelrecht dazu gezwungen sich weiter mit dem gerade erlebten Film zu beschäftigen. In der Neuzeit neigt man eher dazu, dem Publikum die Rückkehr in die Realität zu erleichtern, indem der Abspann als bewusster Schlusspunkt des Films fungiert.⁴³ Dies muss nicht zwangsläufig bedeuten, der Stimmung des Films komplett entgegenzuwirken. DARK WATER (Abb. 24) schlägt im Abspann versöhnliche Töne an, insbesondere durch ein auf- und absteigendes Muster der Gitarre und den Einsatz melodischer Streicher. Dennoch kommen durch Klavier und Flöte auch sehnsuchtsvolle Momente zustande, die den Ausgang des Films nicht außer Acht lassen. Schließlich entscheidet sich die Hauptfigur am Ende der Handlung dazu, fortan ein Geistermädchen zu begleiten um dadurch ihre eigene Tochter zu retten. Andere Filme, wie z.B. DAWN OF THE DEAD nutzen hingegen gerne Musik aus dem Rock- und Popgenre für den Abspann, um eine deutliche Differenz zur Filmmusik herzustellen.

„Wenngleich die Filme nicht unbedingt ein Happy End haben, wird das Publikum aufgrund der Musik sogleich wieder in eine positive Stimmung versetzt und damit die Tendenz neuerer Horrorfilme unterstrichen, das Moment des Späßes in den Vordergrund zu rücken.“⁴⁴

⁴³ Vgl. Hentschel 2011, Seite 226 und 227.

⁴⁴ Hentschel 2011, Seite 226.

5. Geräusche

„Geräusche im Tonfilm bilden eine eigene Realität aus. Je nachdem, ob und in welchem Maße sie den Geräuschen bei der Filmaufnahme entsprechen oder von ihnen abweichen, können die Filmgeräusche dokumentieren, sie können eine Situation überhöhen, sie können sie aber auch verfremden, indem sie eine andersartige und im extremsten Fall irrealer Geräuschsituation schaffen.“⁴⁵

Im Horrorfilm übernehmen Geräusche sämtliche dieser Aufgaben. Dazu gesellen sich aber auch noch weitere, tiefgreifendere Funktionen, die zunächst psychische und daraus resultierend auch physische Reaktionen bei den Rezipienten auslösen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass den Geräuschen gerade in diesem Genre eine besonders hohe Bedeutung zugemessen wird.

Das kann soweit führen, dass dem Geräusch mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, als der Sprache innerhalb der Szene. Diese Vorgehensweise erfüllt dabei keinen Selbstzweck und stellt auch keine bloße Effekthascherei dar. Die Filmschaffenden entziehen dadurch dem Zuschauer bewusst gewisse Informationen.⁴⁶

„Man lässt den Zuschauer in einer solchen Konstruktion der Tonperspektive nicht frei laufen, um ein wildes Klanguniversum nach eigenem Gusto zu durchstreifen, sondern nimmt ihn vielmehr an eine straffere Leine, um ihn daran zu hindern, Geheimnisse zu erkunden, die ihm vorenthalten werden sollen. Die Information wird ihm zur planvollen Spannungssteigerung (...) verweigert.“⁴⁷

In den folgenden Unterkapiteln wird die Funktions- und Wirkungsweise von Geräuschen näher betrachtet. Dabei liegt der Schwerpunkt weniger auf den allgemeinen Funktionen, sondern auf der insbesondere im Horrorgenre charakteristischen Verwendung.

5.1 On-Screen-Geräusche

Die meisten Menschen sind es gewohnt, dass Vorgänge die sie sehen können auch auditiv wahrnehmbar sind. Dies sind reine Erfahrungswerte, schließlich breitet sich Schall in unserer gewohnten Umgebung, also Luft oder gegebenenfalls auch zeitweise Wasser, aus und kann somit unser Trommelfell erreichen. Selbst geringe zeitliche Unterschiede stören uns aufgrund dieser Erfahrungen nicht, zumindest sofern der

⁴⁵ Pellinka 1981, Seite 47.

⁴⁶ Vgl. Flückiger 2010, Seite 152 und 153.

⁴⁷ Flückiger 2010, Seite 153.

visuelle Reiz vor dem auditiven erfolgt. Die *International Telecommunication Union*, kurz ITU hat bezüglich des Ton-Bild-Versatzes die Richtlinie BT.1359-1 erlassen, die einen akzeptablen Versatz von +90ms bzw. -185ms festlegt.⁴⁸ Bei weit entfernten Ereignissen sehen wir Menschen, aufgrund der Differenz von Schall- und Lichtgeschwindigkeit, den Vorgang auch bevor wir ihn hören. Wird jedoch von diesen Normen abgewichen, stellt sich ein Verfremdungseffekt ein, der das Wahrgenommene unwirklich erscheinen lässt. Die meisten Filme achten daher penibel darauf, die Normen einzuhalten, um das Publikum in der Filmrealität festzuhalten.

„Während es jedoch dem Realitätseindruck keinen Abbruch tut, wenn (...) die Geräuschquelle nicht in Erscheinung tritt (der Mensch ist daran gewöhnt, Dinge zu hören, die er nicht sieht), sieht es anders aus, wenn wir stumme Bilder sehen: Visuelle Eindrücke ohne ihr gewohntes akustisches Äquivalent kommen uns unnatürlich vor (...).“⁴⁹

Der Horrorfilm hingegen beschäftigt sich ja gerade mit dem Unnatürlichen, Bizarren und Bedrohlichen. Daher stellt die Verletzung der Normen einen wichtigen Bestandteil der Erzählweisen dar. In dem Film *THE DARK* wird der gewohnte akustische Zusammenhang von visueller und auditiver Wahrnehmung auf den Kopf gestellt, sobald die Hauptperson das Reich der Toten betritt. Hier sieht der Rezipient zwar die Geräuschquelle, ein Mädchen, hört auch das akustische Ergebnis eines Vorgangs, also gesprochene Worte, der eigentliche geräuschverursachende Vorgang, nämlich das Sprechen, findet jedoch nicht statt (Abb. 25). Dieses Vorgehen unterstützt gemeinsam mit der Atmo die Andersartigkeit des Totenreichs. In ähnlicher Weise verfährt man in *DRACULA*. Die Kutsche des Grafen erscheint in einer nächtlichen Szene, untermalt vom Geheul eines Wolfsrudels. Obwohl nun die Kutsche schon zu sehen ist und sich auch bereits sehr nah befindet, bleibt sie zunächst geräuschlos. Dadurch geht die Kutsche eine Symbiose mit den Wölfen ein, wird selbst Teil des Raubtierrudels (Abb. 26). Erst deutlich verspätet ertönt schließlich das charakteristische Kutschenrattern und das Schnauben der Pferde. Letzteres wurde jedoch leicht tiefer gepitcht, sodass auch die Pferde etwas Verfremdetes und Bedrohliches erhalten.

Von der Verfremdung des On-Screen-Geschehens abgesehen, spielt die Vertonung der genretypischen Gestalten eine zentrale Rolle des Sounddesigns im Horrorfilm. Stellvertretend für viele Beispiele wird die Figur des Zombies bzw. sein charakteristisches Stöhnen im Folgenden näher unter die Lupe genommen werden.

⁴⁸ Vgl. Rec. ITU-R 1998: BT.1359-1.

⁴⁹ Sebastian 2006, Seite 33.

Normalerweise hat jeder Kinogänger eine genaue Vorstellung, wie sich der typische Zombie anhört und diese Vorstellung ist immer in etwa dieselbe. Ein anschauliches, bewusst ironisches Beispiel dafür findet sich in der Horrorkomödie ZOMBIELAND. Hier gibt Bill Murray, der im Film sich selbst spielt, eine Kostprobe seines Könnens indem er eine Gruppe Überlebender, als Zombie verkleidet, erschreckt. Das irgendwie nach Verstopfung klingende Stöhnen funktioniert so gut, dass er im Affekt erschossen wird (Abb. 27). Bei genauer Betrachtung, kann jedoch festgestellt werden, dass diese Vorstellungen nicht wirklich der Filmrealität entsprechen. Vielmehr entwickeln besonders Zombiefilme jüngerer Datums individuelle Klänge für die eigentlichen Stars dieser Filmgattung. Aus den Klängen wiederum ergibt sich eine unterschiedliche Wahrnehmung seitens des Publikums.

In der Neuverfilmung von DAWN OF THE DEAD werden hierfür Special Effects verwendet, also Klänge, „die eine künstliche Überhöhung erfahren oder vollkommen künstlich – heißt synthetisch – erzeugt werden“⁵⁰. Gerne kombiniert man dabei menschliche Schreie mit tierischen Lauten. Gegebenenfalls werden diese noch rückwärts abgespielt, gepitcht oder auch verhallt wiedergegeben. Dadurch erscheinen die Untoten wie Raubtiere auf der Jagd (was ja im Sinn der Handlung richtig ist), sie werden weiter entmenschlicht als es durch ihre bloße Erscheinung möglich wäre (Abb. 28). Völlig anders geht hingegen LAND OF THE DEAD vor. Hier wird bei der tonalen Darstellung der Zombies völlig auf Special Effects verzichtet. Die Untoten geben jedoch auch nicht das hohle, dümmliche Klischee-Stöhnen von sich, sondern Töne, wie sie vermutlich bei unseren Vorfahren vor der Entwicklung der Sprache üblich waren. Dadurch wird es ihnen ermöglicht Emotionen zu äußern, was sie wiederum näher an die Menschen heranrückt (Abb. 29). Dies entspricht dem Anliegen des Regisseurs George A. Romero, der in all seinen Zombiefilmen weniger die Untoten als vielmehr die Menschen als die wahren Monster darstellt, indem er das Verhalten der Überlebenden untereinander anprangert.

Somit wird klar, dass vor allem durch die auditive Darstellung von Filmfiguren die Wahrnehmung des Publikums beeinflusst werden kann. Denn die eigentlich sehr ähnlich aussehenden Zombies werden in dem einen Film völlig anders wahrgenommen, als in dem anderen.

⁵⁰ Lensing 2009, Seite 118.

5.2 Signal- und Symbolhafte Geräusche

„Klangobjekte, die einen gesellschaftlich definierten kommunikativen Gehalt haben, heißen umgangssprachlich ‘Signale’. Der kommunikative Gehalt von Signalen ist im Allgemeinen eine Handlungsaufforderung, die häufig mit einem Warnhinweis verbunden ist. Klanglich haben die meisten Signale eine sehr einfache Gestalt. Meist bestehen sie nur aus einem oder zwei Sinustönen (...) oder sie sind harmonisch strukturiert.“⁵¹

Diese bedeutungsvermittelnde Wirkung von Signalen macht sich auch das Horrorgenre häufig zunutze um die Gefahr vor dem Überirdischen, dem Eindringen des Bösen in die sogenannte heile Welt hervorzuheben. Anders als musikalische Hinweise auf Bedrohungen sind die Signale in der Regel unmittelbar in der filmischen Realität verankert und vermitteln ihre Bedeutung daher nicht nur dem Kinopublikum, sondern auch den Protagonisten. Bei dem Nebelhorn von THE FOG handelt es sich um ein klassisches Beispiel für Signale in Horrorfilmen (Abb. 30). Während es zu Beginn des Films noch die übliche Funktion eines Nebelhorns erfüllt, nämlich die Warnung vor dem Nebel, wird der Klang mit fortschreitender Handlung emotional aufgeladen, da sowohl das Publikum als auch die Protagonisten um die Gefahr der im Nebel verborgenen Geister wissen. Diese Vorgehensweise ist weit verbreitet.

In SILENT HILL dient beispielsweise eine Sirene, die klanglich an Fliegeralarme aus dem zweiten Weltkrieg erinnert, als Warnung vor aufziehenden bösen Mächten und ruft die Mitglieder einer Glaubensgemeinschaft in ihre vermeintlich sichere Kirche (Abb. 31). Beim ersten Erklingen des Signals wissen weder die Hauptfigur des Films noch das Publikum von der wirklichen Bedeutung. Dass es sich jedoch um eine Warnung handelt, ist aus dem Signalcharakter auch ohne Hintergrundwissen instinktiv spürbar. „Sirenenklänge sind auf einer übergeordneten gesellschaftlichen Ebene wirksam (...).“⁵²

Auch Glocken können eine Signalwirkung enthalten und spannen gleichzeitig den Bogen zu religiösen Elementen. Allerdings ist in ihrem Fall die Bedeutung bzw. der Charakter des Signals nicht universell gleich. Somit überschreitet die Glocke die Grenze zwischen Signal und Symbol.⁵³ „Symbole haben (...) keine festgeschriebenen Bedeutungen, sondern benötigen die interpretatorische Anstrengung, um verstanden

⁵¹ Flückiger 2010, Seite 159.

⁵² Flückiger 2010, Seite 160.

⁵³ Vgl. Flückiger 2010, Seite 166.

zu werden.“⁵⁴ Gerade im Horrorfilm wird nahezu vollständig auf die Signalfunktion von Glocken verzichtet. Zwar wird in THE FOG eine Kirchenglocke beim szenischen Übergang von der Küste zur Kirche eingesetzt (Abb. 32) und erfüllt damit eine gewisse „Orientierungsfunktion“⁵⁵, allerdings sitzt ihre wahre Bedeutung tiefer. Denn unmittelbar vor dem Szenenwechsel erzählt ein alter Seebär einer Gruppe von Kindern am Strand die Geschichte über den Mord an einer Schiffsbesatzung und davon, dass die rächenden Geister der Ermordeten zurückkehren werden. Unter diesem Aspekt tritt die Todessymbolik wesentlich mehr in den Vordergrund als die Lokalisierung.

„Die Filmsprache hat ein reichhaltiges Arsenal an Todessymbolen entwickelt, die darauf schließen lassen, dass die konkrete Darstellung des Sterbens als Tabu empfunden wird. (...) Das Symbol – so könnte man diese Beobachtungen interpretieren – ersetzt das Unaussprechliche.“⁵⁶

Neben der Todessymbolik spannt der Klang von Glocken, wie bereits erwähnt, den Bogen zur Religiosität. Zumindest beim westlichen Publikum, die Wirkung kann bei einem asiatischem Publikum durchaus anders ausfallen. Besonders Horrorfilme, die religiöse Motive als Fundament ihrer Handlung nutzen, wie beispielsweise THE OMEN, verwenden die symbolische Kraft der Glocke in besonders spannungsgeladenen Szenen. Wenn in der Neuverfilmung der Ziehvater des Teufelsohnes einen Mönch nach dem Verbleib der Mutter des Kindes befragt, verweigert dieser zunächst die Antwort. In dem Moment, da der Mönch sich abwenden will um sich weiter in Schweigen zu hüllen, ertönt die Glocke des Klosters (Abb. 33). Durch die kurz vor dem ersten Ton herrschende Stille erscheint ihr Klang dabei umso mächtiger. Sie erfüllt hierbei keinerlei Signalcharakter. Es geht nicht um die Lokalisierung oder die Tageszeit oder ähnliches. Ihr Erklingen ist explizit symbolisch zu deuten, was nicht heißen soll, dass der Klang in der Filmhandlung nicht existent ist, ganz im Gegenteil. Ihre dramaturgische Aufgabe besteht jedoch ausschließlich in der Symbolisierung der Stimme Gottes, die den Mönch ermahnt, sein Schweigen zu brechen. Die Ermahnung zeigt ihre Wirkung und der Mönch gibt in schriftlicher Form Antwort. Es bleibt festzuhalten, dass die Verwendung von Signalen und Klang-Symbolen im Horrorgenre stets einen tieferen Sinn verfolgt und häufig von ihrer ursprünglichen Funktion abweicht, bzw. im Lauf der Handlung an Bedeutungsgehalt dazugewinnt, indem sie emotional aufgeladen wird oder den Rezipienten zwingt ihre Bedeutung zu interpretieren.

⁵⁴ Flückiger 2010, Seite 164.

⁵⁵ Flückiger 2010, Seite 167.

⁵⁶ Flückiger 2010, Seite 168.

5.3 Gemutete Geräusche

Unter gemuteten Geräuschen versteht man Geräusche, die eigentlich auditiv wahrnehmbar sein müssten, im Film jedoch nicht zu hören sind. Dies kann sich sowohl auf das Leinwandgeschehen beziehen, als auch auf Off-Screen-Vorgänge. Würde der Zustand über einen längeren Zeitraum erfolgen, hätte er eine verfremdende Wirkung, wie bereits in Kapitel 5.1 erwähnt. In den meisten Horrorfilmen wird die Verfremdung jedoch mit alternativen Mitteln erzeugt und die gemuteten Geräusche erfüllen andere Aufgaben. Die Anwendung gemuteter Geräusche bzw. Vorgänge ist, anders als die Verwendung von Stille in der Atmo, in der Regel eher von kurzer Dauer, höchstens wenige Sekunden, und verfolgt zwei verschiedene Zwecke.

Das erste Ziel ist die Spannungssteigerung. Diese kann erfolgen, indem das Publikum einen Vorgang sieht, den die Filmcharaktere nicht sehen können, da er beispielsweise in ihrem Rücken stattfindet. Durch die Geräuschlosigkeit des entsprechenden Vorgangs wird dem Zuschauer impliziert, dass die Filmcharaktere auch auf akustischem Weg keine Chance haben von den Geschehnissen Kenntnis zu nehmen. Dergleichen ist unter anderem in *THE FOG* zu beobachten. Gegen Ende des Films flüchtet sich die Betreiberin einer Radiostation vor dem Nebel und den darin verborgenen Geistergestalten auf das Dach des Leuchtturms, in dem sich ihr Sender befindet. Einer der Geister folgt ihr die Leiter hinauf. Der Vorgang wird dabei auf der Tonebene völlig normal behandelt. Das Erklimmen der Leiter löst bereits im Off Geräusche aus, die leicht verstärkt werden, sobald die erste Hand On-Screen zu sehen ist. Dadurch wird sowohl der Filmfigur als auch dem Publikum ein klarer Orientierungspunkt geliefert. Im nächsten Moment erscheint jedoch auch hinter der Radiomoderatorin ein weiterer Geist, der sich ihr nähert und dabei keinerlei Geräusche verursacht (Abb. 34). Wie besprochen hat die Filmfigur keine Chance den Vorgang zu bemerken, der Zuschauer hingegen schon. Er rückt dadurch in die Position eines übergeordneten Beobachters, was in Horrorfilmen nicht immer gewünscht ist. In diesem Fall erfüllt diese Position jedoch einen besonderen Zweck. Der Zuschauer möchte die Filmfigur vor der nahenden Gefahr warnen, sie dazu veranlassen sich umzudrehen. Dieses Vorhaben ist natürlich unmöglich und erzeugt dadurch im Zuschauer einen enormen Spannungszustand.

Die hier beschriebene Taktik kann durch entsprechenden Kameraeinsatz noch verfeinert werden. Die Ausgangssituation bleibt dabei dieselbe. Der Zuschauer weiß von dem lautlosen Geschehen im Rücken der Filmfigur und ebenso von ihrer Unwissenheit. Rückt nun der Bildausschnitt per Kamerafahrt oder Bildmontage so nah

an die Filmfigur heran, dass die Gefahr im Rücken für den Zuschauer nicht mehr sichtbar ist, wird das Publikum mit dem Wissen des übergeordneten Betrachters in die potentielle Opferposition geschleudert. Es weiß um die Gefahr, es weiß um ihre Lautlosigkeit, aber es kann sie, ebenso wie die Filmfigur, nicht mehr länger lokalisieren. Diese Vorgehensweise ist unter anderem in dem Film *THE STRANGERS* zu erleben, in dem maskierte und äußerst sadistische Killer in das Blockhaus eines jungen Paares einbrechen und dieses terrorisieren (Abb. 35). Durch diese Taktik kann die Spannung, mit oder ohne Musik, über einen außergewöhnlich langen Zeitraum aufrechterhalten werden, da sie nicht auf akustischen Reizen fußt, sondern eben auf dem Fehlen dieser Reize. Das Gehör kann daher auch nicht ermüden, wie es bei einer sich permanent steigernden Musik unter Umständen passieren kann.

Eine abgewandelte Version dieser Taktiken bietet Werner Herzogs *NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT*. Wenn Dracula Lucys Zimmer betritt, ist zunächst nur die quietschende Türe zu hören. Dies ist sowohl für Lucy als auch das Publikum deutlich wahrnehmbar. Anders als in den bisherigen Beispielen weiß die Filmfigur also von der sich nähernden Gefahr. Das eigentliche Betreten des Zimmers gibt kein Geräusch von sich. Die Absicht dahinter ist eine, wenn auch nur kurzfristige, Spannungssteigerung, die ihren Höhepunkt findet, wenn sich die Türe wieder schließt und sich Draculas Schatten, der zuvor auf der Wand vor dem Zimmer zu sehen war, darauf abzeichnet (Abb. 36). Ein klares Zeichen also, dass der Vampir das Zimmer betreten hat ohne ein Geräusch dabei zu verursachen. Interessanterweise erzeugt die darauffolgende Annäherung an Lucy durchaus Schrittgeräusche, was zunächst einen Widerspruch darstellt, aus der Perspektive des Sounddesigns jedoch durchaus nachvollziehbar ist, da die Annäherung der Bedrohung dadurch auf akustischem Weg mehr Gewicht erhält. Sicherlich hätte es eine schockierendere Wirkung gehabt, wie in den Beispielen zuvor, auch die Annäherung an Lucy geräuschlos zu gestalten und den Vampir dann plötzlich ins Bild treten zu lassen, allerdings war dies nie die Absicht dieser Verfilmung. Herzogs Film ist kein Schocker im klassischen Sinn. Er kann besser als Grusel-Drama bezeichnet werden, was nicht im Geringsten herabwürdigend gemeint ist, ganz im Gegenteil.

Die zweite Funktion von gemuteten Geräuschen stellt die Unterstützung, genauer gesagt die Vorbereitung, eines Schock-Moments dar. Wie in Kapitel 7 später noch eingehend untersucht wird, entfaltet sich die Wirkung eines Schock-Moments am effektivsten, wenn zuvor Stille oder zumindest ein sehr kleiner Geräuschpegel erreicht wird. Würde beispielsweise ein sich nähernder Zombie bereits durch Geräusche vorangekündigt, die sich bis zum tatsächlichen Angriff durchziehen, würde man damit

das Publikum wohl kaum erschrecken können und das berühmte Zusammenzucken im Kinosessel bliebe aus. Ein anschauliches Beispiel, um beim Thema Zombie-Attacke zu bleiben, findet sich in DAWN OF THE DEAD. Eine Gruppe der Überlebenden der Zombie-Apokalypse durchsucht eine Tiefgarage, in der sowohl sie als auch das Publikum durch verschiedene Off-Geräusche in Alarmbereitschaft versetzt werden (näheres dazu im Kapitel Off-Screen-Geräusche). Die Geräusche entpuppen sich schließlich als streunender Hund. Direkt darauf erfolgt jedoch der befürchtete Zombie-Angriff, indem sich einer der Untoten lautlos der Gruppe von hinten nähert (Abb. 37). Die Annäherung ist für den Zuschauer sehr kurz sichtbar, etwa eine Sekunde, aber eben bewusst lautlos gestaltet, um für den darauffolgenden lauten und intensiven Angriff Platz zu lassen und ihm auf der Tonebene eine eindrücklichere Wirkung zu ermöglichen. Es entsteht ein sogenannter „Zirkuseffekt“⁵⁷.

„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. Ich nenne diese Erscheinung ‘Zirkuseffekt’, weil sie mit dem abgebrochenen Trommelwirbel vor atemberaubenden Kunststücken im Zirkus vergleichbar ist.“⁵⁸

Dasselbe Vorgehen wird in Steven Spielbergs JAWS angewandt, wenn eine der Hauptpersonen von einem Unterwasserkäfig aus dem Hai, mittels Giftinjektion, den Rest geben will. Unter Wasser ist zunächst ausschließlich das Rauschen des Meeres zu hören. Auf die geräuschhafte Darstellung von Vorgängen, wie dem Entkorken der Injektionsnadel oder dem Kontakt des Speeres mit den Käfigstangen wird bewusst verzichtet. Der kurz darauf in den Käfig krachende Hai wird wiederrum lautstark dargestellt und wirkt dadurch wie der Einschlag einer Kanonenkugel (Abb. 38).

Es wird daher ersichtlich, dass durch den Verzicht auf Geräusche die spannungsgeladenen und schockierenden Filmmomente optimal unterstützt werden können. Die Verletzung der realitätsnahen Wiedergabe kann dabei, insbesondere in diesem Genre, getrost in Kauf genommen werden, da das Publikum durch die daraus resultierende Spannung mehr in den Bann gezogen als abgestoßen wird. Hier bewahrheitet sich zweifellos das Sprichwort, dass weniger manchmal mehr ist.

⁵⁷ Flückiger 2010, Seite 236.

⁵⁸ Flückiger 2010, Seite 236.

5.4 Off-Screen-Geräusche

Geräusche, deren Quellen im Film ersichtlich sind, haben verschiedene Auswirkungen. Wie schon erwähnt, können sie die Filmrealität fördern oder sie auch bewusst zerstören. Sie können das Publikum verwirren, schockieren oder abstoßen, wie es die schlüpfenden, schmatzenden, schlitzenden und knackenden Geräusche von Splatter-Szenen tun. Das Gefühl der Spannung und Unruhe hingegen wird in den meisten Fällen durch Geräusche ausgelöst, deren Ursprung eben nicht auf der Bildebene des Films zu finden ist, zumindest nicht sofort. Derartige Geräusche können sowohl in der „zweiten auditiven Schicht“⁵⁹ stattfinden, also außerhalb der filmischen Realität und sich somit ausschließlich an das Publikum wenden, oder, was noch häufiger der Fall ist, sich innerhalb der Handlung und somit der „ersten auditiven Schicht“⁶⁰ abspielen. In letztgenanntem Fall werden sowohl die Filmcharaktere als auch das Publikum von derartigen Geräuschen alarmiert. Diese alarmierende Wirkung hat verschiedene Ursachen.

Zunächst muss die Annahme korrigiert werden, dass im Mainstream-Kino sämtliche Elemente der Tonspur ausgelöscht werden, die nicht für den Transport des Handlungsfortschritts relevant sind. Des Weiteren ist es nicht notwendig, jedem Geräusch eine Quelle zuzuordnen, ebenso wie es nicht die zwingende Aufgabe von Geräuschen sein muss, auf die Existenz einer Quelle hinzuweisen. Insbesondere im Horrorfilm werden häufig sogenannte „unidentifizierbare Klangobjekte“⁶¹, kurz UKOs, verwendet, die durch die Anonymität ihrer Quelle charakterisiert werden.⁶²

„Außerdem wird dem Rezipienten auch die Hilfestellung des Wiedererkennens verweigert, so dass es im Allgemeinen nicht zu einer Reduktion der Mehrdeutigkeit kommt. Vielmehr scheint die Erhaltung dieser Mehrdeutigkeit ein unausgesprochenes Ziel der bewussten Platzierung von UKOs zu sein.“⁶³

Einer der effektivsten Einsätze derartiger Klangobjekte findet in dem Film THE BLAIR WITCH PROJECT statt. Wie bereits in Kapitel 4 kurz angesprochen, ist die Handlung dokumentarisch inszeniert, als die Videoaufnahmen einer Gruppe Filmstudenten, die ein Wochenende zu Recherchezwecken in einem Wald verbringt, um eine Dokumentation über die Legende der Hexe von Blair zu erstellen. Auf den Einsatz von

⁵⁹ Sebastian 2006, Seite 38.

⁶⁰ Sebastian 2006, Seite 38.

⁶¹ Flückiger 2010, Seite 126.

⁶² Vgl. Flückiger 2010, Seite 126.

⁶³ Flückiger 2010, Seite 126.

Musik zur Spannungssteigerung wird komplett verzichtet. Die Spannung baut ausschließlich auf Off-Screen-Geräuschen auf, deren Ursprung nicht bekannt ist. Bis zum Ende des Films wird auch nicht aufgeklärt, woher die nächtlichen Laute im Wald stammen (Abb. 39). Es kann sich um Tiere handeln, die knackende Äste verursachen, um einen Psychopathen, der durch den Wald schleicht, oder eben um die Hexe, der die Filmstudenten nachforschen. Durch die Auswahl der Geräusche, wie beispielsweise Schreie, wird dem Publikum jedoch induziert, dass es sich auf keinen Fall ausschließlich um die natürlichen Vorgänge eines nächtlichen Waldes handeln kann. Dies wird auch durch den Verlauf der Handlung unterstützt, wenn die Studenten Figuren aus Ästen oder auch Blutspuren vor ihrem Zelt entdecken.

Der Einsatz solcher unidentifizierbaren Off-Geräusche wurde jedoch erst zu einem relativ späten Zeitpunkt, durch entsprechende Entwicklungen der Tontechnik in den 1970er Jahren, richtig ermöglicht. Zuvor war die Tonspur häufig so rauschanfällig, dass ähnlich klingende Geräusche wie Applaus und Regen ohne entsprechenden Bildeinsatz nicht voneinander zu unterscheiden waren. Erst eine bessere Auflösung des Tons ermöglichte daher überhaupt eine Definition von Geräuschen ohne Bildbezug, die ohne Definition möglicherweise als Fehler angesehen worden wären. Derartige Störungen wiederum hätten die verwendete Technik in den Vordergrund der Wahrnehmung gedrängt und somit die Realitäts-Erzeugung des Films zerstört. Daher wurde vor dieser Zeit auch das berühmt-berüchtigte 'See a dog – hear a dog'-Verfahren angewandt. Es wurde also zu jedem verwendeten Geräusch ein entsprechendes Gegenstück auf der Bildebene präsentiert. Nachdem die technischen Voraussetzungen jedoch geschaffen waren, stand den Filmemachern mit den unidentifizierbaren Klangobjekten schließlich ein neues Mittel der Spannungserzeugung zur Verfügung. Die Mehrdeutigkeit und die daraus resultierende Unsicherheit kann deshalb so emotional wirken, da sie von den Rezipienten als Kontrollverlust wahrgenommen wird.⁶⁴ „So gesehen ist das UKO ein Instrument zur gezielten Frustration des Rezipienten, das ein Gefühl von Ohnmacht und Angst erzeugt. Dieses Gefühl der Angst wird im Fall des UKO noch auf der Ebene des Instinkts verdoppelt.“⁶⁵

Derartige instinktive Alarmierungen funktionieren jedoch nicht nur bei unidentifizierbaren Klängen, sondern auch bei solchen, deren Herkunft kognitiv zugeordnet werden kann oder die zumindest später aufgezeigt wird. So wird in der angesprochenen Tiefgaragen-Szene aus DAWN OF THE DEAD durch den gezielten

⁶⁴ Vgl. Flückiger 2010, Seite 128 und 129.

⁶⁵ Flückiger 2010, Seite 129.

Einsatz von Off-Screen-Geräuschen, die eindeutig auf Bewegungen in der Nähe schließen lassen, eine gefährvolle Spannung bei Filmfiguren und Publikum erzeugt (Abb. 40). Die Ursache dieser aufkeimenden Spannung ist der „Orientierungsreflex“⁶⁶.

Unter diesem Reflex versteht man eine ganze Anzahl automatisch ablaufender physischer Reaktionen. Der Ursprung dafür ist in der Anfangszeit der Menschheit zu finden. Da das menschliche Sichtfeld sehr beschränkt ist, nachts nahezu auf Null, mussten die prähistorischen Menschen ihr Gehör nutzen um ihre Wahrnehmung zu erweitern. Geräusche, deren Ursprung nicht ersichtlich war, konnten Hinweise auf nahe Raub- oder auch Beutetiere sein. In beiden Fällen musste schnell reagiert werden, wenn das Überleben gesichert werden sollte. Daher werden aufgrund solcher Geräusche automatisch sämtliche Energiereserven des Organismus hochgefahren. Atmung und Herzschlag beschleunigen sich und der Rezipient versucht die Geräuschquelle zu finden. Da der Reflex auf die Einschätzung der gegenwärtigen Situation abzielt, wird er in der Psychologie als Orientierungsreflex bezeichnet.⁶⁷

Obwohl dem Publikum im Kinosaal keine reale Gefahr droht, funktioniert dieser Reflex tadellos. Daher ist er zu einer der Standardstrategien für die Erzeugung einer spannungsgeladenen Filmsituation geworden und findet praktisch in jedem Vertreter des Horrorgenres Anwendung. Der Charakter des Geräusches ist dabei nicht ausschlaggebend. Auf Anheiß bedrohlich wirkende Geräusche wie das Knacken von Ästen funktionieren ebenso gut wie verhältnismäßig neutrale Geräusche, beispielsweise Schritte. Bei der Verwendung von neutralen Geräuschen kann die Kombination mit der Musik bzw. das Fehlen eben dieser Musik großen Einfluss auf die angestrebte Wirkung haben. Ein Beispiel hierfür findet sich in der vergleichenden Analyse der DARK WATER-Verfilmungen in Kapitel 9.1, hier wird die Hauptperson durch Schrittgeräusche in der oberen Wohnung dorthin gelockt. Die Wirkung der Szene in den beiden Verfilmungen klafft dabei weit auseinander.

Ein zentraler Aspekt für die Auslösung des „Orientierungsreflexes“⁶⁸ ist hingegen die richtige Intensität. Wird das auslösende Geräusch zu leise dargeboten, findet keine Aktivierung statt. Fällt das Tonereignis wiederum zu laut aus, wird anstelle des „Orientierungsreflexes“⁶⁹ eine Abwehrreaktion ausgelöst.⁷⁰ Näheres dazu in Kapitel 7.

⁶⁶ Mikunda 2002, Seite 158.

⁶⁷ Vgl. Birbaumer 1973, Seite 157 und 158.

⁶⁸ Mikunda 2002, Seite 158.

⁶⁹ Mikunda 2002, Seite 158.

⁷⁰ Vgl. Birbaumer 1977, Seite 193.

Eine Gemeinsamkeit teilen sich alle Off-Screen-Geräusche: Sie ziehen unvermeidlich die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf sich.

5.5 Geräuschgestaltung in Horrorkomödien

Komische und ironische Momente gehören seit jeher zum Horrorgenre. So war es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Horrorkomödien auftauchten, die der Komik den Vorzug vor dem Grauen gaben. Inzwischen reicht die Bandbreite von reinen Jux-Filmen wie der SCARY MOVIE-Reihe bis hin zu Filmen, die einen gekonnten Spagat zwischen Grusel und Spaß schaffen, wie etwa THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS von Roman Polanski oder auch SHAUN OF THE DEAD. Wie schon auf die Erzeugung von Angst, hat der Ton auch auf die Erzeugung von Humor einen großen Einfluss. Sicher haben große Komödianten wie Charles Chaplin, Buster Keaton usw. eindeutig bewiesen, dass Humor auch ohne Ton ausgezeichnet funktionieren kann. Bei Horrorkomödien hingegen ist der Einsatz des Tons unverzichtbar. Der Grund dafür ist die häufige Gegenüberstellung von komischen und angsteinflößenden Elementen. Gerade letztere sind ohne den entsprechenden Ton nicht herstellbar.

Ein gutes Beispiel für die Ping-Pong-Wirkung von Horror- und Komikelementen stellt eine Gesangseinlage in SHAUN OF THE DEAD dar. Nachdem Shaun und sein Kumpel ihren Lieblingspub verlassen um nach Hause zu torkeln, singen sie ein Lied vor sich hin. Auf einmal steigt eine neue Stimme mit ein, die in den Gesangspausen unartikulierte Laute von sich gibt, die jedoch im Takt des Liedes erfolgen (Abb. 41). Der Zuschauer ist zu diesem Zeitpunkt bereits über eine grassierende Zombie-Grippewelle informiert worden und hat, anders als die Filmcharaktere, ein sich umarmendes Pärchen vor dem Pub als Zombie und Opfer identifizieren können. Er weiß also über die Zombiegefahr Bescheid und kann daher die unartikulierten Laute des Sängers als genretypisches Zombiestöhnen entlarven. Da der singende Zombie dabei im Bildhintergrund sowohl sichtbar als auch hörbar ist und durch die Musik ebenfalls keine Spannung induziert wird, entsteht für den Zuschauer keine allzu bedrohliche Stimmung und er kann sich relativ entspannt über die Unwissenheit der Hauptpersonen amüsieren. Das normalerweise grauenerregende Stöhnen der Untoten wird durch diese Einführung ebenfalls vollständig seines Schreckens beraubt.

Generell ist es für Horrorkomödien wichtig, das Gefühl von Anspannung nicht zu lange aufrecht zu erhalten, denn dies würde die Bereitschaft des Publikums, sich auf die Komik einzulassen, negativ beeinträchtigen. Lachen und gleichzeitig verspannt sein

funktioniert definitiv nicht. Daher finden Taktiken der Spannungserhaltung, wie die bereits angesprochenen gemuteten Geräusche oder auch langanhaltende, spannende Musik, keine Anwendung in Horrorkomödien. Anders verhält es sich mit den kürzesten Spannungsmomenten, den Schockmomenten. Diese werden wiederum sehr gerne in Horrorkomödien eingesetzt. Da sie nicht von langer Dauer sind, zuckt der Zuschauer zwar unvermeidlich zusammen, ist jedoch bereit, den im Anschluss stattfindenden komischen Momenten nachzugeben. Der Körper hat sich in solchen Fällen noch nicht auf die Spannung eingestellt, bevor der erlösende Witz kommt.

Ein derartiger Aufbau findet sich unter anderem in *SCARY MOVIE*. Hierbei hat sich ein Killer im Haus versteckt und terrorisiert sein Opfer Cindy per Telefonanruf. Sie entdeckt jedoch seine Füße, die hinter der Couch vorstehen. Dabei wird der Höhepunkt in der Musik auf der Tonebene durch ein deutlich wahrnehmbares Trippeln der Füße abgelöst (Abb. 42). Daraufhin fordert der Killer sie auf, sich umzudrehen, damit er sich erneut verstecken kann. Sein neues Versteck hinter dem Vorhang wird dabei sowohl vom Publikum als auch von Cindy im Voraus entdeckt. Nun baut die Musik Spannung auf, während sich Cindy dem Vorhang nähert. Der Zuschauer kann diese Differenz zwischen Ton- und Bildebene kaum ernst nehmen. Umso größer ist der Schreck, wenn der Killer plötzlich hinter einem völlig anderen Vorhang auftaucht. Das Publikum zuckt unweigerlich zusammen, die Musik entfaltet ihre Wirkung und straft damit die vorher herrschende Sicherheit ab. Allerdings nur kurz, denn im nächsten Moment stolpert der Killer über einen Blumenkübel, untermalt von einem lauten Sturzgeräusch. Dieses Geräusch vermindert die aufgekommene Spannung unverzüglich auf ein Minimum. Überhaupt stellt die übertriebene tonale Darstellung der komischen Momente und die daraus resultierende Zerstörung der aufkommenden Spannung die wichtigste Funktion von Geräuschen in den Horrorkomödien dar. Um bei der eben erwähnten Szene von *SCARY MOVIE* zu bleiben: Die anschließend einsetzende Verfolgungsjagd durch das Haus wird musikalisch zwar spannend aufgeladen, die Geräusche der Wurfgeschosse, die Cindy auf den Killer abfeuert, stehen jedoch deutlich im Vordergrund. Den Höhepunkt stellt ein Klavier dar, das die Treppe runtergerollt wird und dessen Klimpern gemeinsam mit den Bewegungen des nach unten eilenden Killers den bereits bekannten Micky-Mouse-Effekt erzeugt.

6. Atmo

„Atmosphären sind komplexe Klanggebilde. Atmos sind Schichtungen einer kompletten räumlichen Umgebung, die sich aus Soundeffekten und Geräuschen, manchmal auch Sprache (Walla) zusammensetzt.“⁷¹ In der Regel ist für eine Atmo der Point of View der Kamera stets zu berücksichtigen. Beobachtet also eine Filmfigur einen Vorgang, bleibt die Atmo auch dann unverändert wahrnehmbar, wenn dieser Vorgang nach einem Bildschnitt in Nahaufnahme zu sehen ist, um die Perspektive des Beobachters aufrechtzuerhalten.⁷² Da es im Horrorfilm in den meisten Fällen darauf ankommt, eine Nähe zwischen Publikum und Filmfigur zu schaffen, haben sich umgekehrt auch Strategien entwickelt, um Geschehen in der Totalen näher aus der Perspektive des Filmcharakters zu erleben. In DAWN OF THE DEAD wird die Atmo während der Flucht der Hauptperson in einem Auto daher durch eine Collage von eindrücklichen Chaos-Geräuschen erzeugt. Es entfaltet sich ein, von der Perspektive weitgehend losgelöster, Klangteppich aus Schreien, Brand-Geräuschen, Autounfällen und Explosionen, die die Eindrücke der Hauptperson schildern und symbolisch den Zusammenbruch der Zivilisation unterstreichen (Abb. 43). In den folgenden Unterkapiteln wird ein eingehender Blick auf genretypische Atmos bzw. die tonale Darstellung genretypischer Szenarien, die Einbeziehung der Atmo in das Geschehen und schließlich die Verwendung der Stille als eines der speziellsten Gestaltungsmittel des Horrorfilms geworfen.

6.1 Horroratmo = Klischee?

Es gibt Schauplätze, die untrennbar mit dem Horrorfilm verbunden sind. Das Labor eines verrückten Wissenschaftlers, eine dunkle Tiefgarage oder das leerstehende Haus am Ende der Straße sind Orte, die sich jeder vorstellen kann und die unvermeidlich einen kalten Schauer erzeugen. Den wohl am meisten zu erwartenden Ort im Horrorgenre stellt dabei sicherlich der Friedhof dar. Jeder weiß wie ein Friedhof aussieht bzw. im Film auszusehen hat, insbesondere nachts und jeder glaubt zu wissen, wie ein Friedhof im Horrorfilm zu klingen hat: Ein leichter Wind ist aufgekommen, typischerweise sobald das Friedhofstor erreicht wird, die Blätter der Bäume rascheln unheilvoll. Irgendwoher ertönt ein metallisches Quietschen. Ein rostiges Tor? Ein Wetterhahn? Oder doch etwas Überirdisches? Egal, denn im nächsten Moment ertönt schon das unvermeidliche Käuzchen ganz in der Nähe. Wenn es jetzt noch anfängt in der Ferne zu donnern, ist das einfach perfekt... Mal im Ernst:

⁷¹ Lensing 2009, Seite 104.

⁷² Vgl. Lensing 2009 Seite 105 und 106.

Jeder, wirklich jeder, stellt sich so oder zumindest so ähnlich die Friedhofs-Atmo im Horrorfilm vor.

Um der Wahrheit die Ehre zu geben, diese Vorstellung kommt nicht von Ungefähr und der Horrorfilm kann von einem solchen Vorwurf der Klischeebehaftung und -erzeugung auch nicht völlig freigesprochen werden. Bemerkenswert ist jedoch, dass Horrorfilme, die sich ernst nehmen, tunlichst vermeiden diese Klischees allzu ausgiebig zu bedienen. Man wird im Vergleich tatsächlich kaum zwei Filmfriedhöfe finden, die wirklich gleich klingen. Bei der Originalverfilmung von *THE OMEN* herrscht in der Tat auf dem Friedhof ein reger Luftstrom, zeitweise leider nur auf der Ton- nicht aber der Bildebene, doch das nur nebenbei. Am Rand des Friedhofs sind zudem noch Grillen zu hören, die verstummen, sobald das Gelände betreten wird (Abb. 44). Nun sind Grillen zwar auch ein gebräuchliches Geräusch in der Tongestaltung von Nachtszenen, da sie jedoch nachts tatsächlich sehr häufig zu hören sind, ist ihre Verwendung bei weitem nicht so klischeehaft wie das vermaledeite Käuzchen. Daher ist dieser Einsatz durchaus zu vertreten und löst im Publikum keine negativen Reaktionen aus. Im Gegenteil, das bewusste Verstummen der Grillen sei an dieser Stelle positiv erwähnt. Im Verlauf der Szene wird durch ein Hundehecheln noch die ebenfalls weitverbreitete Wolfsgeheul-Thematik angedeutet, aber zum Glück nicht ausgefüllt. Das wäre eindeutig zu viel des Guten gewesen. Auch die Neuverfilmung von *THE OMEN* greift den Wind tonal auf, hält sich dabei jedoch erfrischend zurück. Grillen sucht man hierbei vergebens, es liegt ja aber auch Schnee in der Szene und da wären Grillen doch etwas unangebracht. In Francis Ford Coppolas Verfilmung von *DRACULA* herrscht auf dem Friedhof hingegen kein Wind, es donnert auch nicht, überhaupt spielt das Wetter hier keine Rolle (Abb. 45). Überraschenderweise ertönt ein Vogel auf dem Friedhof. Wer jetzt jedoch endlich den Einsatz des Käuzchens oder wenigstens eines Uhus vermutet, wird wiederrum enttäuscht. Es handelt sich um eine gänzlich andere Vogelart.

Es ist daher festzustellen, dass Horrorfilme zwar auf die erwarteten Klischees anspielen, teilweise sogar Elemente davon verwenden, die Ausschöpfung solcher Klangbilder jedoch bewusst vermeiden. Aufgrund ihrer Vorhersehbarkeit würden derartige Atmos auch die ernste und vermeintlich realistische Stimmung der Szene zerstören. Bei den Rezipienten würde wohl eher Heiterkeit als Grusel ausgelöst werden. Nebenbei erwähnt nutzen Horrorkomödien und Parodien diese Tatsache wiederrum sehr gerne, um durch Überbetonung derartiger Klischees, auf Ton- sowie Bildebene, aufkommende Spannung im Keim zu ersticken.

Zurück zu DRACULA. Die Friedhofsszene endet mit dem Betreten einer Gruft. Nun ist so eine Gruft mindestens ebenso klischeebehaftet wie ein Friedhof und lässt unweigerlich Erwartungen an die Atmo entstehen. In einer Gruft hat es, wenn es nach den Zuschauererwartungen geht, gefälligst zu hallen. Egal ob die Stimmen der Darsteller oder sonstige Geräusche. Jedes Tonereignis muss unweigerlich von den Wänden reflektiert werden. Dass eine durchschnittliche Friedhofsgruft gar nicht über die notwendigen Raummaße verfügt um ein solches vielfaches Echo hervorzurufen, spielt dabei keine Rolle. In der Tat muss man jedoch so ehrlich sein, dass Realismus im Film auch nicht das oberste Gebot sein darf. Im Endeffekt zählt schließlich der Gesamteindruck. Wenn also ein Echo angebracht ist und die Stimmung der Szene unterstützt, ist der Gebrauch selbstverständlich auch in kleinen Räumen gerechtfertigt. Diese Fragen spielen für die Gruft-Atmo in DRACULA jedoch keine Rolle. Denn die Klischee-Erwartungen des Publikums werden, zum Glück, auch hier nicht erfüllt. Es gibt kein wahrnehmbares Echo. Lediglich ein minimaler Raumhall ist zu vernehmen und das leise Tropfen im Hintergrund einer Gruft fehlt sogar komplett.

Die Tatsache, dass sich die Filmemacher jedoch der Klischee-Vorstellung einer Gruft bewusst sind, ist in dem kurzen Auftritt einer Ratte, sowohl in Bild- als auch Tonebene, deutlich zu erkennen (Abb. 46). Ein kleiner, feiner, ironischer Seitenhieb. Bemerkenswert ist jedoch, dass in demselben Film die typische Gruft-Atmo durchaus Verwendung findet, nur eben nicht in einer Gruft. Ihr Einsatz wird für das Schloss von Graf Dracula in Transsylvanien aufgespart (Abb. 47). Hier finden sich sämtliche Elemente wieder. Alles klingt verhallt, von irgendwo klingt ein leises tröpfelndes Geräusch und selbst das leise Quiaken von Ratten ist zu hören. Gemischt wird diese Atmo mit leisen, rückwärts abgespielten Schreien, die ertönen wenn der Graf das Wort ergreift. Insgesamt entsteht durch diese Atmo die Assoziation von einer Gruft und löst bei dem Rezipienten Assoziationen an Tod und Verfall aus. Klischee-Atmos finden also durchaus Verwendung, werden dann jedoch von ihren Ursprungsorten losgelöst eingesetzt, um eine bestimmte Wirkung beim Publikum zu erzeugen.

6.2 Die Atmo als aktives Element

Gewöhnlich tritt die Atmo sehr leise als Hintergrunduntermalung in Erscheinung. Sie arbeitet auf einer subtilen, unterbewussten Ebene des Publikums und lässt klanglichen Raum für die Dialogverständlichkeit.⁷³ In einzelnen Fällen kann sie jedoch auch in den

⁷³ Vgl. Lensing 2009, Seite 104.

Vordergrund drängen und regelrecht zum Spielpartner der Filmfiguren werden. Derartiges geschieht unter anderem in Werner Herzogs NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT. Während des ersten Abendessens auf Draculas Schloss dominiert zunächst der Atem des Grafen die Tonebene. Im Hintergrund ist leise das Ticken einer Wanduhr zu hören. Als nächstes dringt das Heulen eines Wolfsrudels von außen herein. Dieses neue Atmo-Element wird direkt vom Grafen angesprochen und als *Musik der Kinder der Nacht* bezeichnet. Als er dann auch noch auf das *Gefühl eines Jägers* zu sprechen kommt, drängt die bisher sehr leise Wanduhr in den Vordergrund. Ihr Ticken wird leicht beschleunigt und wirkt als Symbol für Jonathans, ebenfalls beschleunigenden, Herzschlag. Dadurch wird mit Mitteln der Atmo auf subtile Weise sowohl das Jäger-Beute-Schema als auch das Gefühl des Opfers greifbar vermittelt (Abb. 48). Durch das Spiel mit der Dynamik der Atmo, kann diese also aktiv auf das Geschehen einwirken. Es ergibt sich „gestalterisch immer die Option das Verhältnis von Figur und Grund zu verändern, um dadurch beispielsweise dramatische oder psychologische Effekte zu erzielen (...).“⁷⁴

Dabei müssen nicht einmal verschiedene Atmo-Elemente in Erscheinung treten. In THE DARK wird ausgiebig das Geräusch des Meeres genutzt, um Gefahr und Verzweiflung herauszuarbeiten. In der betreffenden Szene unternimmt eine Mutter mit ihrer Tochter einen Spaziergang am Strand (Abb. 49). Zu Beginn wird die Atmo als klassisches Hintergrund-Element verwendet. Leises Meeresrauschen wird durch den Schrei einer Möwe ergänzt. Sobald die Mutter zu dem Platz sieht, an dem kurz zuvor noch ihre Tochter stand, und feststellen muss, dass diese nicht mehr dort zu sehen ist, drängt sich der Klang einer einzelnen Welle in den Vordergrund. Diese Welle zwingt sowohl die Mutter als auch das Publikum dazu, die potentielle Gefahr des Meeres zu bedenken. Danach kehrt das Meeresrauschen wieder dezent in den Hintergrund zurück um Platz zu machen für die Rufe der Mutter und insbesondere die fehlende Rückmeldung der Tochter. Eine erneute Steigerung des Meeresrauschens findet statt, sobald die Mutter am früheren Standpunkt ihrer Tochter ankommt. Jedoch fällt auch diese Steigerung nicht übermäßig groß aus. Das Meer wird also nach wie vor nur als eine eventuelle Erklärung für das Verschwinden der Tochter in das Bewusstsein von Mutter und Publikum zurückgerufen. Als jedoch der im Wasser schwimmende Schuh der Tochter entdeckt wird, findet eine rasante Steigerung statt. Zunächst ist diese hauptsächlich in der Musik bemerkbar. Bei genauem Hinhören gewinnt jedoch auch das Geräusch der Wellen etwas an Schärfe, um schließlich seine volle Wucht zu entfalten, sobald die Mutter ins Meer springt. Nach der kurzen Eintauchphase unter

⁷⁴ Lensing 2009, Seite 104.

Wasser dominieren die Geräusche des Meeres das Geschehen. Der grundsätzliche Lautstärkepegel des Wassers wird drastisch angehoben und die Betonung einzelner Wogen auf Bild- und Tonebene erzeugen zusätzliche Akzente. Die akute Bedrohung des Meeres wird dadurch greifbar. Die Musik beschränkt sich währenddessen auf einzelne perkussive Effekte. Erst wenn die Verzweiflung der Mutter die Oberhand gewinnt, drängt die Musik die Meeresatmo in den Hintergrund um die Emotionen der Filmfigur herauszuarbeiten. Den letzten Akzent der Szene übernimmt dennoch das Meer und spricht symbolisch mit einem finalen Brecher das Todesurteil des Mädchens aus. Zusätzlich wird durch diesen letzten Tonakzent die Stille der anschließenden Szene betont, die die Mutter alleine auf der Veranda zeigt.

Durch derartige, aktiv gestaltete Atmos können jedoch nicht nur dramatische und psychologische Effekte erzielt werden, sondern umgekehrt auch ironisierende Wirkungen. Eine Gratwanderung zwischen Dramatisierung und Ironisierung findet sich in SCREAM 4. Während eines Filmfestivals, das die fiktiven *Stab-Filme* zeigt, welche die Geschehnisse der bisherigen Scream-Reihe nacherzählen, findet ein tatsächlicher Mordanschlag auf eine der Hauptfiguren statt (Abb. 50). Bemerkenswert ist, dass sich das Geschehen auf der Festival-Leinwand mit dem Geschehen des tatsächlichen Mordversuchs deckt. Dadurch vermischen sich die beiden Atmo-Ebenen. Hält der reale Killer sein Opfer fest, findet dasselbe auf der Leinwand statt. Wehrt sich das Opfer in der Realität, tut es ihr Filmgegenstück ebenfalls. Die ganze Zeit über kommentiert das Festivalpublikum das Leinwandgeschehen und, ohne es zu bemerken, auch das tatsächliche Geschehen. Durch diesen bizarren Moment wird das Publikum von SCREAM 4 wiederum zwischen An- und Entspannung des tatsächlichen Mordversuchs und der komischen Gesamtsituation hin- und hergerissen. Gleichzeitig gelingt dem Regisseur Wes Craven ein ironischer Kommentar zu seinen bisherigen Filmen und dem Teen-Slasher-Genre im Allgemeinen, indem er klarstellt, dass im Prinzip alles schon mal genauso zu sehen war und das Rad in diesem Genre definitiv nicht mehr neu erfunden werden kann. Dadurch wird die vierte Wand zum Zuschauer gesprengt, indem er mehr oder weniger direkt angesprochen wird.

Auch SHAUN OF THE DEAD nutzt eine in den Vordergrund drängende Atmo für seine ironischen Momente. Dies geschieht zwar nicht auf dieselbe unterschwellige Weise, wie in SCREAM 4, jedoch entspricht die angewandte Holzhammer-Methode durchaus dem Humor des Films und ist daher absolut zu vertreten. Auf der Suche nach der elektrischen Sicherung für die Beleuchtung und den Fernsehapparat der Zufluchtsstätte schaltet die Hauptfigur Shaun versehentlich das Licht in einem Hinterzimmer an. Durch eine Glasscheibe der Türe ist zu erkennen, dass das Zimmer

vollgestopft ist mit Zombies, die, sobald sie im Lichtschein sichtbar werden, anfangen ihr typisches Zombiestöhnen von sich zu geben (Abb. 51). Shaun bemerkt die Zombies und schaltet das Licht schnell wieder aus. Der soundtechnische Clou dabei ist, dass die Zombies mit dem Erlöschen des Lichts sofort verstummen, was natürlich völlig unrealistisch ist, schließlich hat sich an der Schalldurchlässigkeit der Tür nichts geändert. Die Filmemacher setzen noch eins oben drauf, indem Shaun den Rollladen herunterzieht, als könne er damit die Bedrohung abschalten. Dass dem nicht so ist, wird Publikum und Filmfigur verdeutlicht, indem die Untoten kurz darauf wieder in Form von Klopfgeräuschen etc. zu hören sind. Dennoch ist dieser kurze Moment der Stille nach dem Ausschalten des Lichts von Bedeutung, um dem Gag der Szene Raum zu lassen, seine Wirkung auf das Publikum zu entfalten. Dieses Vorgehen kann für den Film übrigens als eine Art Running-Gag betrachtet werden. Schon im gesamten Verlauf des Films werden Zombies hörbar, sobald dünne Stoffvorhänge, Briefschlitze in Türen etc. geöffnet werden und verstummen, sobald diese vermeintlich schalldichten Gegenstände wieder geschlossen werden. Durch das übertrieben unrealistische An- und Abschalten der Atmo transportieren die Filmemacher einerseits die irrationalen Hoffnungen der Filmfiguren, andererseits aber auch die Komik der einzelnen Momente. Die eintretenden Augenblicke der Stille wirken dabei nicht bedrohlich, sondern werden durch die Kommentare und das Spiel der Darsteller aufgelockert. Dass dies nicht immer so sein muss und Momente der Stille bzw. Stille vermittelnde Atmos durchaus beängstigend sein können, zeigt das nächste Teilkapitel.

6.3 Stille

„Es kann vielleicht riskant erscheinen, auf die Stille als tondramaturgisches Mittel zurückzugreifen, die so gegensätzliche Effekte wie zum Beispiel Provokation und Ruhepunkt in sich vereinen kann. Aber die akustische Alltagssituation des heutigen Menschen, der ständigen Geräuschkulissen ausgesetzt ist, lässt Stille als Fremdwort, als ungewöhnliche Erfahrung mit Seltenheitswert und daher umso bedeutungsvoller erscheinen. Der Einsatz von Stille kann als ungewohntes, unerwartetes Mittel eine enorme Wirkung zeigen.“⁷⁵

In der Tat sind reale, wirklich stille Momente heutzutage sehr selten geworden. Der Großteil der Menschheit lebt in Gebieten mit reger Verkehrsanbindung. Die Zeiten der Globalisierung und Industrialisierung lassen die Nacht zum Tage werden und berauben

⁷⁵ Hampel 2006, Seite 57.

die nächtlichen Stunden ihrer einstigen Ruhe. Lediglich in ländlichen Gegenden kehrt gegen Abend noch Ruhe ein. Bei genauem Hinhören wird jedoch jeder feststellen, dass diese vermeintlich stillen Momente immer noch angefüllt sind von Geräuschen wie Vogelstimmen, Grillenzirpen usw. Kommt es gelegentlich doch zu einem Verstummen dieser gewohnten Geräuschkulisse, wie es beispielsweise bei einer totalen Sonnenfinsternis der Fall ist, wirkt die eintretende Stille alles andere als beruhigend. Die beunruhigende Wahrnehmung von Stille ist seit jeher in den menschlichen Empfindungen verankert, nicht erst seit ein lauter Alltag Normalität wurde. „Die bedrohliche Dimension der Stille resultiert aus der potentiellen Gefahr der Totenstille: Nur was tot ist, ist still.“⁷⁶ Diese Tatsache macht die Stille zu einem wichtigen Gestaltungsmittel des Sounddesigns von Horrorfilmen. Dabei ist zu beachten, dass Stille im filmischen Sinn normalerweise nicht als Abwesenheit eines Tonsignals verstanden werden darf.

„Mehr noch als die Lautstärke ist die Stille eine Relation, die vom Kontrast lebt. (...) Die Stille selbst ist Gegenstand des Plans, sie wird sorgfältig komponiert in Relation zu einer übergeordneten Struktur, die man Dynamik nennt, und planvoll ausgefüllt mit leisen Klangobjekten oder im äußersten Fall mit dem Bandrauschen.“⁷⁷

Diese Art der Stille wird als „relative Stille“⁷⁸ bezeichnet. Ihr Gegenstück wäre die „absolute Stille“⁷⁹, die sich durch einen totalen Nullpegel der Tonspur auszeichnet. Eine weitere bedeutende Unterscheidung ergibt sich aus der Funktion der Stille. Sie kann die Atmosphäre des Handlungsortes darstellen, oder auch als außerszenisches Gestaltungsmittel des Sounddesigns fungieren. Letzteres kann in der „Stille der Figur“⁸⁰ in Erscheinung treten. Hierbei wird die Geräuschkulisse des Ortes manipuliert, um die subjektive Wahrnehmung einer Filmfigur für den Rezipienten erfahrbar zu machen.⁸¹

Zwei Beispiele werden die Anwendung dieser verschiedenen Arten der Stille im Horrorgenre verdeutlichen. In THE DARK werden die verschiedenen Handlungsorte, genauer gesagt, die Welt der Toten von der realen Welt klanglich unterschieden, indem das Totenreich durch Stille gekennzeichnet wird (Abb. 52). Während der Handlung in der realen Welt werden Orte in Meeresnähe durch ein kontinuierliches

⁷⁶ Flückiger 2010, Seite 233.

⁷⁷ Flückiger 2010, Seite 232 und 233.

⁷⁸ Hampel 2006, Seite 64.

⁷⁹ Hampel 2006, Seite 63.

⁸⁰ Hampel 2006, Seite 64.

⁸¹ Vgl. Hampel 2006, Seite 63 und 64.

Meeresrauschen im Hintergrund sowie ergänzende Geräusche wie Möwenschreie, Windböen usw. charakterisiert, wie bereits in Kapitel 6.2 kurz beschrieben. Bei dem Strand des Totenreichs hingegen fehlen sämtliche Ergänzungsgeräusche und selbst das Meer wird nur durch das leise glucksende Geräusch einzelner Wellen und abfließenden Wassers gekennzeichnet. „Um bestimmte Orte voneinander abzuheben, kann Stille (...) als kontrastierendes Mittel eingesetzt werden. Als Gegensatz zu einer vorangegangenen geräuschvolleren Atmosphäre kann sie zum Beispiel Realität und Scheinwelt voneinander trennen.“⁸² Dadurch ergibt sich eine grundlegend bedrohliche Wirkung der Örtlichkeit. Der Film SILENT HILL nutzt die Stille während seines Höhepunktes nicht als Beschreibung der Atmosphäre vor Ort, sondern eben als die subjektive Wahrnehmung einer einzelnen Filmfigur. Während der in Kapitel 4.3 angesprochenen Szene, in der die fehlgeleiteten Anhänger einer Glaubensgemeinschaft von dem Geist eines, von ihnen verbrannten, Mädchens dahingerafft werden, nähert sich die Mutter des Mädchens der Erscheinung (Abb. 53). Während der Annäherung werden die Schreie der Sterbenden sehr leise gefadet, sodass für die kurze Unterhaltung nahezu völlige Stille herrscht. Dadurch wird das Publikum in den Körper der Mutter versetzt, hört, was sie hört und blendet alles andere, außer der Erscheinung der Tochter aus. Der Moment endet schließlich mit einer umso brachialer wirkenden Rückkehr der chaotischen Atmosphäre des Handlungsortes. Dieses Intermezzo ist die sogenannte „künstliche Stille. Sie ist eine ‘gestaltete’ Stille, die nicht realistisch und natürlich ist, sie ergibt sich nicht aus der Handlung oder Szene heraus, sondern ist ‘außerszenisch’ und aufgesetzt.“⁸³

Alles in allem gibt es die verschiedensten Möglichkeiten des Einsatzes von Stille. Insbesondere natürlich für den Horrorfilm. Denn die Annahme, Stille würde beruhigend wirken, stellt sich schnell als Trugschluss heraus. Ruhe, im Sinn von einer leisen Umgebung, mag sicherlich eine solche beruhigende Wirkung haben. Im Film können dadurch hochemotionale Momente entstehen und im Alltag kann Ruhe für alle Menschen ein wichtiger und heutzutage viel zu seltener Bestandteil der Entspannung sein. Stille hingegen hat nichts Entspannendes an sich. „Es ist jene Erfahrung der Stille, wie sie den Aufenthalt im schalltoten Raum charakterisiert, wo man so sehr auf sich selbst zurückgeworfen wird, dass man die eigenen Körpergeräusche als bedrohlich laut empfindet.“⁸⁴

⁸² Hampel 2006, Seite 69.

⁸³ Hampel 2006, Seite 74.

⁸⁴ Flückiger 2010, Seite 232.

7. Das Spiel mit den Zuschauererwartungen

Die meisten Zuschauer entscheiden sich nicht aufgrund einer ausgefeilten Handlung dafür einen Horrorfilm zu sehen. Auch die Hoffnung auf großartige schauspielerische Leistungen spielt dabei keine Rolle. Ausschlaggebend ist hauptsächlich die Erwartung auf Momente, die dem Publikum kalte Schauer über den Rücken jagen, stehende Nackenhaare verursachen, den Puls beschleunigen und das unweigerliche Zusammenzucken auslösen. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Taktiken und Zutaten des Spannungs- und Schockaufbaus.

7.1 Spannungsaufbau

Die Zutaten einer spannungsgeladenen Stimmung sind schnell aufgezählt und wurden in den vorhergehenden Kapiteln eingehend beleuchtet. Es handelt sich um Musik, Geräusche und die jeweilige Atmo. Entscheidend für die Entstehung der Spannung ist jedoch die Art und Weise der Verwendung dieser Elemente in Zusammenhang mit Frequenz, Timing und Lautstärke. Als Ausgangsmaterial für die Untersuchung des klassischen Spannungsaufbaus dient eine Szene aus SCREAM 4, in der zwei Teenager durch Anrufe und Textnachrichten eines Unbekannten terrorisiert werden und deshalb sichergehen wollen, dass die Haustüre abgeschlossen ist (Abb. 54). Den Startschuss der Spannung bildet die unerwartete Türklingel. Sie wird nicht übermäßig laut eingespielt und hätte an sich zunächst nichts Erschreckendes an sich. Die Schreie der beiden Mädchen als Reaktion darauf, führen jedoch dazu, dass auch das Publikum kurz zusammenzuckt. Noch mit den Schreien beginnt ein tiefer Basston zu erklingen, der unweigerlich ein bedrohliches Gefühl heraufbeschwört.

Durch die Betonung von Bässen wird eine Veränderung der akustischen menschlichen Alltagsempfindungen erreicht. Denn gewöhnlicher Weise werden tief-frequente Töne vom menschlichen Gehör nur schlecht verarbeitet. „Die Verstärkung auf der Wiedergabeseite durch den Dolby-Prozessor (...) arbeitet dieser natürlichen Limitierung des Ohrs entgegen.“⁸⁵ Tiefe, grollende Töne werden von der Menschheit seit jeher mit Naturphänomenen wie Donner oder Erdbeben und häufig auch dem Wirken einer übernatürlichen, bedrohlichen Macht assoziiert. Daher gewinnt die Anwendung derartiger Frequenzen einen zusätzlichen Bedeutungsraum. „Das Bedrohliche, das auf den Tonspuren in stereotypischer Manier durch donnernde Bässe symbolisiert wird, nährt sich aus dieser metaphysischen Dimension.“⁸⁶ So ist es auch

⁸⁵ Flückiger 2010, Seite 208.

⁸⁶ Flückiger 2010, Seite 210.

nicht verwunderlich, dass die Anwendung solcher brummenden Bässe in der Regel zur Unterstützung negativer Emotionen wie Angst und Gefahr genutzt wird.⁸⁷

Zurück zur Szene. Nach dem Klingeln nähert sich eines der Mädchen der Haustüre um nachzusehen, wer davor steht. Ihre Freundin versucht sie, erfolglos, davon abzubringen. Während der Annäherung gesellen sich zu dem tiefen Basston noch extrem hochfrequente Streicher. Dieses Zusammenspiel von extrem hohen und extrem tiefen Frequenzen gehört zum absoluten Standardvorgehen der filmischen Spannungserzeugung. Es gibt praktisch keinen Horrorfilm, sofern er nicht komplett auf Musikeinsätze verzichtet, der nicht derartig vorgeht.

Die hohen Frequenzen sorgen dabei für die charakteristische Gänsehaut, wie es auch beim Geräusch diverser Zahnarztinstrumente zu beobachten ist. Entscheidend ist dabei, dass die Entstehung einer Harmonie vermieden wird. „In nicht harmonischen Klangobjekten wirken sich massive Frequenzbündel in den Höhen als Schärfe aus. (...) Manche Physiologen gehen davon aus, dass die hohen Frequenzen über die Knochen zur Cochlea geleitet werden.“⁸⁸ Dieser Ansatz erklärt auch die markerschütternde Wirkung, zumal das menschliche Gehör in dem hier verwendeten Frequenzspektrum von 1 bis 5 kHz besonders empfindlich ist. Da der Einsatz von Höhen jedoch nicht ansatzweise so unterbewusst wirkt wie Basseinsätze, ist man seit den 1970er Jahren dazu übergegangen diese beiden Extreme in ihrer Anwendung miteinander zu kombinieren.⁸⁹

In der Szene von SCREAM 4 wird die Haustüre schließlich, nach einigem hin und her und einer weiteren, mit Tonakzenten effektiv inszenierten Textnachricht, doch noch geöffnet. Während des Vorgangs des Tür-Entriegelns nimmt die Lautstärke der untermalenden hoch-tief-frequenten Musik deutlich zu und gipfelt in einem perkussiven Akzent in dem Moment des tatsächlichen Öffnens. Niemand ist zu sehen. Dies wirkt sich tonal derart aus, dass Stille einzieht. Die Stille wird erzeugt durch ein Aushallen der Musik und eine lauter werdende Atmo, inklusiver entferntem Hundebellen und dem kategorischen Grillenzirpen. Dieser Moment der Stille wirkt einerseits, wie in Kapitel 6.3 beschrieben als Ortsbeschreibung. Andererseits entsteht dadurch, was noch wichtiger ist, ein Moment der Erwartung, wie schon in Kapitel 5.3 kurz erwähnt.

„Stille kann Warten unterstützen und akustisch symbolisieren. Warten ist eine zeitliche, auf ein Ziel hinggerichtete Situation. Man wartet auf etwas, was nach der

⁸⁷ Vgl. Flückiger 2010 Seite 208 – 210.

⁸⁸ Flückiger 2010, Seite 223.

⁸⁹ Vgl. Flückiger 2010, Seite 223 und 224.

*Zeit des Wartens eintritt. Einmal kann der Zuschauer dieses Ziel kennen, aber der Protagonist nicht, oder umgekehrt. In beiden Fällen kann das Warten unglaublich spannend sein. (...) Stille kann helfen Warteszene in die Länge zu ziehen und damit die Spannung zu steigern.*⁹⁰

So ist auch diese Verwendung der Stille, sozusagen die Ruhe vor dem Sturm, zu einer Standardstrategie des Horror-Sounddesigns geworden. Durch sie wird die Spannung nicht nur gehalten, es wird gleichzeitig noch auf der Tonebene Platz für den, in der Regel kurz darauf folgenden, Schock gemacht. Dieser Schock wirkt extrem effektiv, da er zeitlich nicht vorhersehbar erfolgt, zumindest sofern das Sounddesign nicht patzt und den Angriff durch ankündigende Geräusche vorwegnimmt. Außerdem hat sich das Gehör des Publikums zu diesem Zeitpunkt an die leisen Töne angepasst, weshalb die Lautstärke des Schocks, bei SCREAM 4 der Angriff des maskierten Killers, viel extremer wahrgenommen wird. Die dafür verantwortliche Eigenschaft des menschlichen Gehörs ist die Adaption.

Unter Adaption versteht man die Fähigkeit des Gehörs, sich an einen andauernden, gleichbleibenden Reiz anzupassen. Daraus resultiert eine im Lauf der Zeit leiser werdende Wahrnehmung des gleichbleibenden Tonsignals. Somit sind Beurteilungen der individuellen Lautstärkewahrnehmung auch stets, neben den Eigenschaften des jeweiligen Gehörs, von dem vorherrschenden Durchschnittspegel und dem Grad der Adaption abhängig.⁹¹

Durch die jahrzehntelange Anwendung dieses Spannungsaufbaus hat sich beim durchschnittlichen Kinopublikum jedoch eine Art Bewusstsein und Wiedererkennungswert für derartig gestaltete Momente entwickelt. Dies muss nicht zwangsläufig von Nachteil sein, ist es doch das erklärte Ziel der Filmemacher, die Rezipienten in Spannung zu versetzen. Wenn die Angelegenheit aufgrund jahrelanger Konditionierung des Publikums, durch vorher erlebte Horrorfilme, auch mit einfachen Mitteln erreicht werden kann, umso besser. Der eigentliche Schreckmoment darf hingegen nicht vorhersagbar werden, anderenfalls verpufft seine Wirkung vollständig. Daher haben Regisseure und Sounddesigner verschiedene Taktiken entwickelt, um die Vorhersagbarkeit zu unterlaufen und mit den Zuschauererwartungen zu spielen. Die simpelste dieser Taktiken stellt der Schockmoment ohne Vorankündigung dar. Auch hierfür findet sich ein Beispiel in SCREAM 4.

⁹⁰ Hampel 2006, Seite 78 und 79.

⁹¹ Vgl. Schick 1979, Seite 225 und 226.

Zwei andere Teenager, wieder einmal Mädchen, womit bewusst auf ein weiteres Horrorklischee angespielt wird, unterhalten sich über die Vorhersagbarkeit von Horrorfilmen. Plötzlich sticht eines der Mädchen ihrer Freundin mit einem Messer in den Bauch (Abb. 55). Der Stich selbst wird mit einem lauten akustischen Akzent betont. Im Voraus findet jedoch keinerlei Ankündigung in Form eines Spannungsaufbaus statt. Umso ironischer wirkt sich der letzte Satz vor der Messerattacke aus: *You can see everything coming*. Durch diese Vorgehensweise hat der Rezipient keine Möglichkeit sich auf den Schock vorzubereiten, dieser entfaltet seine volle Wirkung. Einziger Nachteil ist die kurze Lebensdauer des Effekts. Es handelt sich lediglich um eine Schrecksekunde, die ebenso schnell vergeht, wie sie aufgekommen ist. Bei einer durchschnittlichen Laufzeit von 90 Minuten kann daher nicht ausschließlich mit solchen Mitteln gearbeitet werden, zumal düstere Vorahnungen des Zuschauers den Filmgenuss ja auch durchaus aufwerten können. Daher ist eine abwechslungsreiche Gestaltung der Spannungs- und Schockmomente das wichtigste Element des Sounddesigns und zusätzliche Taktiken sind unverzichtbar. Eine der ausgefeiltesten und gewissermaßen gemeinsten ist der Fehllalarm.

7.2 Fehllalarm!

Die Taktik, die in dieser Arbeit als Fehllalarm bezeichnet wird, wird durch folgende Vorgehensweise charakterisiert:

Zunächst wird mit den üblichen soundtechnischen Mitteln eine Grundspannung aufgebaut. Mittellaute Off-Screen-Geräusche können zu Beginn Aufmerksamkeit erzeugen. Einsetzende tiefe Bässe sorgen für eine bedrohliche Stimmung und die ergänzenden, extrem hohen Frequenzen lassen dem Publikum die Haare zu Berge stehen. Die Lautstärke der Musik und Geräusche steigert sich, üblicherweise während die Filmprotagonisten sich der Quelle der Off-Screen-Geräusche nähern. Schließlich gipfelt das Ganze wahlweise in einen perkussiven Akzent oder einem Verhalten der aufgebauten Spannung, der exakt auf ein Gegenstück der Bildebene erfolgt. Als Beispiel kann erneut die bereits in Kapitel 5.3 und 5.4 angesprochene Tiefgaragen-Szene aus *DAWN OF THE DEAD* herangezogen werden. Hierbei wird auf exakt diese beschriebene Weise Spannung aufgebaut und entlädt sich durch ein verhaltenes Verpuffen der Spannungs-Atmo in dem Moment, in dem sich die Off-Screen-Geräusche als streunender Hund entpuppen (vgl. Abb. 40). Ein perkusiver Akzent wäre jedoch ebenso möglich und evtl. sogar wirkungsvoller gewesen. Aber Moment, ein

Hund? Richtig! Bei Fehlalarmen wird das Publikum in Spannung versetzt oder kurz geschockt, um im nächsten Moment von der absoluten Ungefährlichkeit der Situation in Kenntnis gesetzt zu werden. Von größter Wichtigkeit ist hier das Zusammenspiel von Bild und Ton, das sich durch exaktes Timing und eine enorme Lautstärke der Ton-Akzente auszeichnet. Doch das ist lediglich die halbe Miete. Die Filmschaffenden entwickelten eine Methode um den Fehlalarm und den daraus resultierenden Moment der Entspannung zu nutzen, um das Publikum auf falschem Fuß zu erwischen, indem sie den Fehlalarm um eine tatsächliche Gefahr erweiterten.

7.3 Doch kein Fehlalarm!!

Bei dieser Taktik folgt dem eben beschriebenen Aufbau des Fehlalarms in sehr kurzem Abstand ein zweites Schockmoment, in der Regel durch eine tatsächliche Gefahr. Bei dem Tiefgaragenbeispiel aus DAWN OF THE DEAD wird dies durch einen Zombie-Angriff ausgelöst, unmittelbar nach dem Auftauchen des Hundes (vgl. Abb. 37). Markenzeichen eines derartigen nachgesetzten Schockmoments ist ein abrupt deutlich angehobener Lautstärkepegel.

Durch einen extrem hohen Pegel wird die Lautstärke zu einem „expressiven Stilmittel“⁹². Die Assoziation zu Aggressivität liegt auf der Hand, zumal es dem menschlichen Verhalten entspricht. Das Erstaunliche an der Verwendung von lauten Tonereignissen ist, dass der Rezipient, selbst wenn er sich mental darauf vorbereiten kann, nicht in der Lage ist, sich ihrer Wirkung zu entziehen. Das Resultat solcher Lautstärkeverhältnisse äußert sich derart, dass das Publikum regelrecht in den Kinossessel gedrückt wird.⁹³

„Sie übt einen unmittelbaren und unwillkürlichen Einfluss auf die psychischen und vegetativen Funktionen aus, und zwar unabhängig von der Beschaffenheit und Bewertung des Reizes. (...) Mit anderen Worten verhindert die Einwirkung von großer Lautstärke die simultane Verarbeitung von anderen Reizen und damit auch die freie und aktive Informationssuche.“⁹⁴

Wahrnehmungspsychologisch betrachtet, lösen extrem laute Tonereignisse eine ähnliche und doch völlig andere Reaktion aus wie Off-Screen-Geräusche in einem

⁹² Flückiger 2010, Seite 237.

⁹³ Vgl. Flückiger 2010, Seite 237 bis 239.

⁹⁴ Flückiger 2010, Seite 239.

mittleren Intensitätsbereich, die im „Orientierungsreflex“⁹⁵ gipfeln (vgl. Kapitel 5.4). Die Gemeinsamkeit besteht in einer unwillkürlichen, reflexartigen Aktivierung der physischen Energien des Rezipienten. Dieser neue Reflex soll den Menschen jedoch nicht auf mögliche Gefahrenquellen aufmerksam machen, sondern ihn in die Lage versetzen, auf akut eingetretene Gefahren schnell und effektiv zu reagieren. Daher spricht man an dieser Stelle auch eher von einer Abwehrreaktion. Der Reflex löst dabei unangenehme Empfindungen bis hin zu Schmerzen aus. Dennoch nimmt das Kinopublikum derartige Empfindungen bei dem Besuch eines Horrorfilms gerne in Kauf. Die Erklärung findet sich darin, dass die, für die Aktivierung zuständigen, Hirnareale mit den „Belohnungs- und Bestrafungszentren“⁹⁶ verbunden sind, also den Bereichen des Gehirns, die entscheiden, ob Empfindungen angenehm oder unangenehm interpretiert werden.⁹⁷ Diese Tatsache würde alleine noch nicht für eine lustvolle Wahrnehmung sorgen. Entscheidend ist der Lerneffekt, der sich aus den Filmerfahrungen des Publikums ergibt. Das Publikum hat gelernt, dass der Rückgang derartiger, vorläufig unangenehmer, Aktivierungen durchaus angenehm sein wird.⁹⁸

7.4 Leitmotive

Als Leitmotiv wird, im Sinn dieser Arbeit, jede mehrfach verwendete klangliche Charakterisierung von Personen, Orten, Geschehnissen u.ä. mittels eines bestimmten Tonereignisses angesehen. Im klassischen Sinn ist dies ein musikalisches Thema. Allerdings können auch Geräusche diese Funktion übernehmen, sofern sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen.

„Es handelt sich beim Leitmotiv um einen Mechanismus zur dynamischen Symbolkonstruktion innerhalb des Werks und gleichzeitig um ein strukturbildendes übergeordnetes Prinzip. In einer Art Negativdefinition scheidet daher die (...) reine Anzeigefunktion aus (...).“⁹⁹

Wichtig sind also die Aufladung des Leitmotivs mit Bedeutung und die Anpassung an die fortschreitende Handlung.

Für den Horrorfilm haben Leitmotive insofern eine besondere Bedeutung, dass mit ihrer Hilfe eine wiederkehrende Gefahr dem Publikum in Erinnerung gebracht werden

⁹⁵ Mikunda 2002, Seite 193.

⁹⁶ Mikunda 2002, Seite 194.

⁹⁷ Vgl. Mikunda 2002, Seite 193 und 194.

⁹⁸ Vgl. Berlyne 1974, Seite 194.

⁹⁹ Flückiger 2010, Seite 185.

kann. Darüber hinaus bildet ihre Verwendung, ebenso wie ihre bewusste Nicht-Verwendung, für die Filmemacher die Möglichkeit, den Rezipienten aufgrund seiner Erwartungshaltung in die Irre zu führen.

Als Einstieg der Untersuchung von Leitmotiven wird das Hai-Thema der Filmmusik von JAWS herangezogen. Wie bereits in Kapitel 4.1 kurz angesprochen, zeichnet sich dieses musikalische Motiv von John Williams durch seine Einfachheit in Form von zwei abwechselnd gespielten Halbtönen aus. Die, für ein Leitmotiv zwingend nötige, Anpassung an das Leinwandgeschehen kann dabei durch simple Änderungen in der Spielweise, explizit im Tempo und der Lautstärke, erzeugt werden. Dadurch sind Variationen der Musik für Momente der Hai-Attacken oder eben der bloßen Anwesenheit möglich.¹⁰⁰

Die zweite erforderliche Eigenschaft eines Leitmotivs stellt die Aufladung mit Bedeutung dar. „Für das Gelingen der Bedeutungsübertragung ist das erste Auftreten des Leitmotivs entscheidend. Es muss strategisch so platziert sein, dass eine auffällige und eindeutige Interaktion zwischen Ton und Bild stattfindet.“¹⁰¹ Diese Bedingung erfüllt das Hai-Thema mit Leichtigkeit, indem es bereits in der Eröffnungssequenz des Films ertönt, während sich die Kamera aus subjektiver Perspektive des Hais unter Wasser bewegt (vgl. Abb. 4).

Die Besonderheit, speziell für das Horrorgenre, bildet die Art und Weise, wann die Leitmotive eingesetzt werden. In JAWS wird auf den Einsatz bewusst verzichtet, wenn beispielsweise zwei Kinder mittels einer Plastik-Haiflosse eine Panik am Strand auslösen (Abb. 56). Dadurch verspürt das Publikum ein nicht erklärbares Gefühl der Unvollständigkeit und Abwesenheit des Hais. Dieses Gefühl geht jedoch nicht so weit, dass sich das Publikum deshalb sicher ist, dass es sich um eine Attrappe handelt. Erweitert wird das Konzept dadurch, dass sich das Publikum ab dem Zeitpunkt der Auflösung gewissermaßen auf das Leitmotiv als Ankündigung verlässt. Diese Tatsache macht sich der Komponist, wie in Kapitel 4.1 bereits erwähnt, derart zunutze, dass er den ersten ausführlichen Anblick des Hais bewusst nicht durch das Leitmotiv ankündigt (vgl. Abb. 5). Daraus erfolgt eine Intensivierung des plötzlichen Auftauchens und des daraus resultierenden Schockmoments.

Wie bereits erwähnt, muss ein Leitmotiv nicht auf Musik beschränkt sein. Es ist ebenso durch Geräusche erzeugbar. Ein Beispiel hierfür findet sich in THE FOG, genauer gesagt

¹⁰⁰ Vgl. Anlagen 11.3.

¹⁰¹ Flückiger 2010, Seite 186.

in dem charakteristischen Klopfen der Seemanns-Geister an den Türen ihrer potentiellen Opfer. Dabei ist ein Unterschied zum musikalischen Leitmotiv zu beachten.

„Der Unterschied zum Original-Leitmotiv besteht darin, dass das Klangobjekt oder dessen Imitation eine vorgeformte Bedeutung symbolischer oder referentieller Art in einen narrativen oder visuellen Kontext einbringt, dessen Bedeutung sich in der Interaktion mit diesem Kontext durch Wiederholung wandelt.“¹⁰²

Das Geräusch muss zunächst mit Bedeutung angefüllt werden. Dies erfolgt in einer Szene, in der zwei der Hauptpersonen nachts durch ein Klopfen an der Tür aufgeschreckt werden. Zunächst wissen weder die Filmfiguren noch das Publikum, wer dieses Geräusch verursacht. Das Publikum hat jedoch den Filmcharakteren gegenüber einen Wissens-Vorsprung, da es in der vorherigen Szene Zeuge wurde, wie die Geister die Mannschaft eines Fischerbootes getötet haben. Wenn dann während des Klopfens in einer kurzen Kameraeinstellung der Seemannshaken gezeigt wird, der kurz zuvor als Mordwerkzeug der Geister in Erscheinung getreten ist, und nun gegen die Tür hämmert, weiß das Publikum endgültig, wer vor der Tür steht (Abb. 57).

Eine Veränderung des Motivs erfolgt durch eine Verstärkung des Klopfens im Lauf der Handlung (Abb. 58), sowie eine Einbindung des staccatoartigen Klopferäusches in die Musik (Abb. 59). Die Neuverfilmung des Stoffes bietet darüber hinaus einen zusätzlichen Bedeutungsgehalt. Im Lauf des Films ertönt das Klopferäusch während einer Rückblende und entpuppt sich als das Geräusch, mit dem sich die Mörder der leprakranken Schiffspassagiere viele Jahrzehnte vor der Haupthandlung Zutritt zu dem Schiff verschafften (Abb. 60). Das Klopfen wird in derselben Rückblende in abgewandelter Form nochmal verwendet, wenn die leprakranken Passagiere gegen die Deckluken schlagen und versuchen, dem brennenden Schiff zu entkommen (Abb. 61).

Geräusch-Leitmotive bieten somit die interessante Möglichkeit, eine weitere Bedeutungsebene ins Spiel zu bringen, um das Grauen des Effekts letztendlich zu intensivieren. „Zwei Bedeutungen formieren auf einer höheren Abstraktionsebene ein Superzeichen, welches sich über die wiederholte Exposition dynamisch entwickelt.“¹⁰³

¹⁰² Flückiger 2010, Seite 187.

¹⁰³ Flückiger 2010, Seite 187.

8. Zeitlich und kulturell bedingte Unterschiede im Sounddesign

Wie in vielen anderen Genres gehört es auch beim Horrorfilm zur gängigen Praxis, einstmals erfolgreiche Werke neu zu verfilmen. Neben Horrorfilmen aus den 1970er und 1980er Jahren wurden in den letzten Jahren vor allem auch Filme aus dem asiatischen, insbesondere japanischen Raum für ein breites Publikum zeitgemäß adaptiert. Dieses Kapitel widmet sich zwei Originalverfilmungen und deren Remakes und geht der Frage nach, ob *neu* automatisch auch *besser* ist.

8.1 Vergleichende Analyse von „The Fog“ (1980 und 2005)

THE FOG wurde erstmals 1980 von John Carpenter verfilmt und erfuhr 25 Jahre später sein Remake unter der Regie von Rupert Wainwright. Der Kern ist in beiden Verfilmungen derselbe. Die Gründungsväter eines Küstenstädtchens betrogen und ermordeten einst eine leprakranke Schiffsbesatzung, die um die Genehmigung zur Gründung einer Leprakolonie bat. Die Verschwörer stahlen das Gold und zündeten das Schiff mitsamt der Besatzung an. Viele Jahre später kehren die Geister der Ermordeten zurück um sich zu rächen.

Als charakteristisch für das jeweilige Sounddesign kann die Szene, in der das Geisterschiff erstmals auftaucht, angesehen werden. In der Originalverfilmung (Abb. 62) beginnt mit dem aufziehenden Nebel ein tiefer Ton unaufdringlich Spannung aufzubauen. Wenn die Besatzung eines Fischerbootes die Kajüte verlässt um nach dem ausgefallenen Motor zu sehen, wird die Tonspur durch Wellengeräusche ergänzt. Sobald sich schließlich das Geisterschiff aus dem Nebel schält, erklingt das Knarzen von Tauen und Planken. Dies ist die einzige Reaktion des Tons auf das Schiff. Es erfolgt kein übertriebener Tonakzent auf den Anblick. Das Schiff verschwindet aus der Sicht des Publikums und der Bootsbesatzung. Unmittelbar darauf erfolgt das Geräusch eines fallenden Ankers Off-Screen. Publikum und Filmcharaktere wissen, dass das Schiff immer noch anwesend ist, können jedoch die, durch den nach wie vor herrschenden tiefen Grundton assoziierte, mögliche Bedrohung nicht sehen. Daher versucht einer der Fischer genauer zu hören und fordert seinen Kollegen auf, zu schweigen. Die jetzt einsetzende Stille erzeugt das Sounddesign durch das Ende des Dialoges und durch eine Minimierung der Musikklaustärke und einem gleichzeitigen Betonen der Atmo in Form von Wellenrauschen und Wind. Wie bereits in den vorigen Kapiteln erwähnt, erfüllen derartige Momente der Stille mehrere wichtige Funktionen für die Erzeugung einer spannenden Situation. Sie unterstützen das bange Warten der Filmcharaktere, machen den Vorgang des Wartens für das Publikum spürbar und wirken als Vorbereitung für den evtl. einsetzenden Schockmoment. Dieser erfolgt in der

Originalverfilmung auch kurz darauf durch den ersten Säbelstich in den Rücken eines der Männer. Unterstützt wird der Stich durch einen perkussiven Geräuschakzent, der an das Geräusch eines Gewittersturms erinnert. Gleichzeitig wird die Musik, genauer gesagt der leicht vibrierende tiefe Grundton, wieder eingefadet und bildet neben den Schnitt- und Stichgeräuschen das einzige Element der Tongestaltung. Wind und Meeresrauschen werden bewusst weggelassen, um die Aggression und Gewalt des Augenblicks zu betonen.

In der Neuverfilmung fällt die Gestaltung derselben Szene deutlich anders aus. Nachdem der Nebel das Fischerboot eingehüllt hat, bestimmt eine Vielzahl von Klangelementen den Ton (Abb. 63). Neben dem unvermeidlichen tiefen Grundton kommen noch ein rhythmisches, schleifendes Geräusch dazu, sowie das Knarzen des Fischerbootes. Wenn dann auch noch ein Mitglied der Bootsbesatzung völlig grundlos in den Nebel ruft und sich erkundigt, ob jemand da ist, wird der Aufbau einer greifbaren, spannenden Atmo endgültig negativ beeinträchtigt. Das Auftauchen des Geisterschiffes wird schließlich erst mit einer Schiffsglocke Off-Screen angekündigt, um dann im nächsten Moment mit einem staccatoartigen Streicherakzent massiv betont zu werden. Hier macht sich eine gewisse Planlosigkeit des Sounddesigns bemerkbar. Wenn der Anblick des Schiffes unbedingt als Schockmoment wirken soll, ist die Ankündigung durch ein so deutlich vernehmbares Geräusch wie eine Schiffsglocke gänzlich ungeeignet. Wäre beispielsweise eine Aktivierung des „Orientierungsreflexes“¹⁰⁴ als Vorbereitung für den tatsächlichen Schock angestrebt gewesen, wäre dafür ein leiseres Geräusch wie etwa das Knarzen von Schiffstauen sinnvoller. Ein plötzlicher Schock ohne vorherigen Spannungsaufbau, als soundtechnische Alternative, wird durch eine derartige, glockenhelle Ankündigung natürlich ebenfalls gänzlich unwirksam.

Dieses Übermaß an Sounddesign kann leider als Paradebeispiel eines gängigen Problems vieler Neuverfilmungen des Horrorgenres angesehen werden. Ebenso wie zu viele Köche einen Brei verderben, stellen zu viele Klangelemente auf einmal den Tod jeglichen Spannungsaufbaus dar. Die Möglichkeiten des Sounddesigns sind durch viele technische Entwicklungen um ein vielfaches größer als vor 30 oder 40 Jahren. Allerdings bilden diese Möglichkeiten keinen Ersatz für ein fehlendes Konzept. Des Weiteren ist zu beobachten, dass Horrorfilme der letzten Jahre auf einen subtilen Einsatz des Sounddesigns zunehmend verzichten. Stattdessen wird das Publikum mit einer Vielzahl an extrem lauten Tonakzenten regelrecht bombardiert. Für

¹⁰⁴ Mikunda 2002, Seite 158.

Schockmomente mag diese Taktik durchaus richtig sein, schließlich fördert eine derartige Lautstärke die gewünschte Abwehrreaktion der Rezipienten. Werden derartige Akzente jedoch zu oft in der Phase der Spannungserzeugung angewandt, wirken sie schnell kontraproduktiv. Dies soll nicht heißen, dass eine große Dynamik im Spannungsaufbau fehl am Platz wäre, ganz im Gegenteil, zu viele und zu schnell aufeinanderfolgende Tonakzente verfehlen jedoch einerseits die Auslösung des „Orientierungsreflexes“¹⁰⁵ und ermüden darüber hinaus, verschuldet durch die Adaptionfähigkeit des menschlichen Gehörs, die Aufmerksamkeit des Publikums. Die Wirkung von Ausgewogenheit sollte daher nicht unterschätzt werden und manchmal ist weniger eben doch mehr.

8.2 Vergleichende Analyse von „Dark Water“ (Japan und USA)

Das US-Remake DARK WATER aus dem Jahr 2005 beruht auf dem japanischen Film HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA, der drei Jahre zuvor unter der Regie von Hideo Nakata entstand. Der Film handelt von einer Mutter, die mit ihrer kleinen Tochter in eine neue Wohnung zieht. In demselben Gebäude haust der Geist eines toten Mädchens, das von ihren Eltern im Stich gelassen wurde. Um ihre Tochter vor diesem eifersüchtigen Geist zu retten, bietet die Mutter dem Geistermädchen an, sie fortan in der Geisterwelt als Ersatzmutter zu begleiten.

Obwohl die Handlung in beiden Versionen dieselbe ist, unterscheiden sich die Filme doch sehr in ihrer Erzählweise. Dies bedeutet, gerade im Horrorgenre, zwangsläufig eine andere Art des Sounddesigns. Die japanische Originalverfilmung baut auf anhaltende Gänsehautmomente. Als Beispiel dient hierfür eine Szene, in der die Mutter durch Geräusche in die Wohnung des nächsten Stockwerks gelockt wird (Abb. 64).

Während der Annäherung an die obere Wohnung fehlt jegliche Musikuntermalung. Es herrscht Stille, abgesehen von den Geräuschen, die die Mutter selbst verursacht. Daher werden sowohl die anlockenden Schritte aus der vorherigen Szene als auch die Annäherung an die Wohnung höchstens unterschwellig mit Spannung aufgeladen. Nach dem Betreten der Wohnung steigt der Geräuschpegel mit dem Bildschnitt schlagartig an. Fließendes Wasser bestimmt ab hier die Tonebene. Spannungssteigernde Musik, wie man sie im westlichen Film erwarten könnte, sucht man hier weiterhin vergebens. Dennoch wird durchaus Spannung erzeugt. Das schlagartige Ansteigen des Wasserrauschens verleiht ihm etwas Unnatürliches. Hier

¹⁰⁵ Mikunda 2002, Seite 158.

wird eine Eigenart der asiatischen Tongestaltung erkennbar: Das Sounddesign hat wesentlich weniger die Aufgabe der Realismus-Erzeugung, wie im westlichen Kino.

Asiatische Sounddesigner sehen ihre Arbeit als Gestaltungskunst, die durchaus auch künstlich wirken darf, sofern sie die Situation unterstützt. Nebenbei erwähnt ist ein derartiges Vorgehen auch auf der Bildebene vieler Filme aus Fernost in Form von extrem kräftigen Farben und Lichtern zu beobachten.

Zu dem rauschenden Wasser gesellt sich noch der Klang einer verfremdeten Mädchenstimme, die die Spannung abrundet. Beim Erkunden der Wohnung taucht die Tochter der Mutter auf. Das Erscheinen des Mädchens wird jedoch nicht durch einen Akzent des Sounddesigns zum Schocker gemacht, sondern fügt sich gerade durch die Stille des Vorgangs in die unheimliche Stimmung der Szene ein. Wenn schließlich der Schatten eines weiteren Kindes an einer Wand zu sehen ist, verzichtet allerdings auch der japanische Film nicht auf einen gewissen Schockmoment. Dieser fällt jedoch wesentlich weniger staccatoartig aus, als es in westlichen Filmen der Fall ist. Ein metallisches, anhaltendes Kreischen unterstreicht den Moment, in dem die Mutter spürt, dass sie nicht alleine mit ihrer Tochter in der Wohnung ist. Ohne sich umzudrehen verlässt sie langsam die Wohnung. Das kreischende Geräusch begleitet die Szene weiter.

Asiatische Horrorfilme verwenden also selbst Schockmomente weniger als klangliche Explosionen, sondern vielmehr als neue Spannungsstufe, die sich wiederum über eine längere Zeit durchziehen kann. Musik spielt hierbei eine untergeordnete Rolle. Dieses Sounddesign stellt im Prinzip das genaue Gegenteil zum Sounddesign des US-Remakes dar.

In der amerikanischen Verfilmung bauen bereits während der Annäherung an die Wohnung der Einsatz von tiefen Streichern und Klavier eine Grundspannung auf (Abb. 65). Als sich durch das Klopfen der Mutter die Tür öffnet, setzen extrem hohe Streicher ein und bilden die klassische Grundstimmung von Spannungsszenen im westlichen Kinofilm. Im weiteren Verlauf der Szene spielen einzelne Musikakzente eine wichtige Rolle. Der Anblick der überfluteten Wohnung, Puppen im Kinderzimmer etc. werden deutlich und perkussiv betont. Die Atmosphäre der Wohnung und des rauschenden Wassers finden nur im Hintergrund statt. Die Musik beherrscht die Szene, baut immer wieder einzelne, kurze Spannungshöhepunkte auf und lässt sie wieder abflachen. Den Höhepunkt der Szene bildet ein klassischer Fehlalarm. Das Auftauchen einer Gestalt hinter der Mutter wird, exakt auf das Bild getimt, mit einem Musikakzent unterstrichen.

Publikum und Filmfigur erschrecken. Die Gestalt entpuppt sich als der Hausmeister, daraufhin endet die Musik und die Spannung klingt aus.

Westliche Horrorfilme setzen also deutlich verstärkt auf den Einsatz von Musik zur Spannungserzeugung. Außerdem legen sie mehr Wert auf einzelne Spannungshöhepunkte und Schockmomente, als ihre asiatischen Vorbilder. Dementsprechend sind auch Taktiken wie Fehlalarme eher im westlichen als im fernöstlichen Horrorfilm zu finden.

Darüber zu urteilen, welche Vorgehensweise des Sounddesigns die Bessere ist, wäre sicherlich verschwendete Zeit. Es sind zwei gänzlich verschiedene Herangehensweisen, die beide auf ihre Art funktionieren. Durch jahrelange Seh- und Hörgewohnheiten kann man zwar davon ausgehen, dass ein westliches Publikum eher auf westliche Strategien reagiert, als ein asiatisches Publikum und umgekehrt, dies sagt jedoch nichts über die Qualität des Sounddesigns aus. Am interessantesten dürften wohl Mischformen dieser beiden unterschiedlichen Gestaltungsansätze sein. Beide bieten Vor- und Nachteile. Kombiniert man nun die Vorteile, kann man evtl. Nachteile wie die Vorhersehbarkeit eines klassischen, westlichen Spannungsaufbaus auf ein Minimum reduzieren.

9. Fazit

Viele Aspekte entscheiden über den Erfolg oder Misserfolg eines Films. Ein gutes Drehbuch, begabte Schauspieler und eine kreative Inszenierung sind nur einige der grundlegenden Zutaten. Für das Horrorgenre hat sich jedoch früh das Sounddesign als Hauptzutat herauskristallisiert. Hier entscheidet sich, ob dem Publikum das Fürchten gelehrt wird. Im Lauf der Jahrzehnte haben sich verschiedene Strategien und Elemente der Filmtongestaltung speziell für dieses Genre entwickelt. Einige davon sind schon sehr alt und haben dennoch nichts an ihrer Kraft verloren. Vergleicht man die musikalische Untermalung einer spannenden Szene von NOSFERATU aus dem Jahr 1921 mit einer entsprechenden Szene eines aktuellen Horrorfilms, kann man feststellen, dass sich am grundsätzlichen Aufbau wenig verändert hat. Extrem hohe Töne in Verbindung mit extrem tiefen, der Einsatz von disharmonischen Streichern und perkussiven Akzenten, die auf das Bild getaktet sind. All dies findet nach wie vor Verwendung und entfaltet auch nach wie vor seine Wirkung auf das Publikum. Neuere Methoden wie der gezielte Einsatz von Off-Screen-Geräuschen, extremen Lautstärkepegeln usw. zielen auf die urzeitlichen Reflexe der Menschen und verhindern eine mentale Abwehrstrategie seitens der Rezipienten.

Doch alle Möglichkeiten des modernen Sounddesigns sind vergebens, wenn nicht ein durchdachtes Konzept hinter ihrer Anwendung steht. Daher ist es wichtig, die Strategien und Regeln des genrespezifischen Sounddesigns zu kennen und zu verstehen. Nicht um ihnen sklavisch zu folgen, sondern um mit ihnen experimentieren zu können ohne auf erfolgreiche Zufallsprodukte hoffen zu müssen. Versteht der Sounddesigner, wie die einzelnen Bestandteile vom Publikum interpretiert werden, kann er eine neue Bedeutungsebene öffnen, die einerseits Spannung induziert und andererseits ein kognitives Verständnis für den tieferen Sinn anregt. Ebenso wie der klassische Spannungsaufbau des westlichen Horrorkinos erst dann sinnvoll modifiziert werden kann, wenn seine ursprüngliche Konstruktion und Wirkungsweise erkannt worden ist.

Erfolgen Änderungen hingegen ohne die Beachtung der Grundsätze des Horrorsounds, kann es schnell passieren, dass die erhoffte Wirkung beim Publikum bereits im Ansatz verpufft. Ein kontinuierlich hoher Lautstärkepegel während des Spannungsaufbaus kann nicht funktionieren. Ebenso wie eine nahende Gefahr, die sich im Rücken eines Filmcharakters deutlich hörbar nähert, zwar durchaus realistisch sein mag, der Spannung allerdings alles andere als förderlich ist. Ganz im Gegenteil,

das Publikum würde sich zwangsläufig die Frage stellen, ob die Filmfigur wirklich zu blöd ist, sich umzudrehen.

Das Bewusstsein der renommierten Regeln, kombiniert mit dem Mut und der Kreativität für neue Ideen, wird Sounddesignern jedoch auch in Zukunft die Möglichkeit geben, die Urängste des Publikums zu wecken. Durch die Verwendung alter und neu entwickelter Strategien kann darüber hinaus die Vorhersehbarkeit vermieden bzw. bewusst mit ihr gespielt werden, um die Rezipienten in die Irre zu führen, sie in falscher Sicherheit zu wiegen und sie dann im richtigen Moment eiskalt zu erwischen. Denn letztlich haben sie sich aus einem Grund für einen Horrorfilm entschieden und nicht für eine romantische Komödie:

„Es herrscht ein heimliches Einverständnis zwischen Machern und Publikum (...) Schauererfahrungen und Gänsehaut, Schrecken und Angst miteinander zu zelebrieren, den eigenen dunklen Seiten, unausgelebten Begierden, uneingestandenem Neigungen, größten Ängsten zu begegnen.“¹⁰⁶

Dies geht zweifellos am besten in einem dunklen Raum und vor allem mit laut aufgedrehten Boxen.

¹⁰⁶ Vossen 2004, Seite 13.

10. Quellenverzeichnis

10.1 Literatur, Internet und DVD-Info-Material

Berlyne, Daniel E. 1974: Konflikt, Erregung, Neugier, nach: Mikunda, Christian 2002: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. WUV-Universitätsverlag, Wien.

Birbaumer, Niels 1973: Neuropsychologie der Angst (Hg.), nach: Mikunda, Christian 2002: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. WUV-Universitätsverlag, Wien.

Birbaumer, Niels 1977: Psychophysiologie der Angst (Hg.), nach: Mikunda, Christian 2002: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. WUV-Universitätsverlag, Wien.

Brüggemann, Tina 2004: The Fog – Nebel des Grauens, in: Vossen, Ursula (Hrsg.): Filmgenres. Horrorfilm, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart.

Calvör, Caspar 1714: Saxonia Inferior Antiqua, zitiert nach: Hentschel, Frank 2011: Töne der Angst. Die Musik im Horrorfilm. Bertz + Fischer GbR, Berlin.

Flückiger, Barbara 2010: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Schüren Verlag GmbH, 4. Auflage. Marburg.

Hampel, Noemi 2006: Die Möglichkeiten des Einsatzes von Stille im Film, in: Bartel, Frank/Kock, Ingo (Hrsg.): Tonkunst. Filmkunst und Sounddesign. VISTAS Verlag, Berlin.

Heller, Berndt 2007: Die Musik, aus: Begleitheft der DVD NOSFERATU – Eine Symphonie des Grauens. Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung/Transit Film GmbH, München.

Hentschel, Frank 2011: Töne der Angst. Die Musik im Horrorfilm. Bertz + Fischer GbR, Berlin.

King, Stephen 2011: Danse Macabre. Die Welt des Horrors. Neubearbeitete, vollständige Taschenbuchausgabe. Wilhelm Heyne Verlag, München.

Kinowelt Home Entertainment GmbH 2006: Audiokommentar von Werner Herzog, aus: NOSFERATU PHANTOM DER NACHT, ARTHAUS Edition.

Lederle, Josef 2004: Das Omen, in: Vossen, Ursula (Hrsg.): Filmgenres. Horrorfilm, Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart.

Lensing, Jörg U. 2009: Sound-Design. Sound-Montage. Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmtönen, 2. Auflage, Fachverlag Schiele & Schön GmbH, Berlin.

Mikunda, Christian 2002: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. WUV-Universitätsverlag, Wien.

Pellinka, Klaus 1981: Das große Tonfilmbuch. Band1 Nachvertonung. Laterna magica, München.

Rec. ITU-R 1998: BT.1359-1. URL: http://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bt/R-REC-BT.1359-1-199811-I!!PDF-E.pdf [Stand: 25. Juni 2012].

Schick, August 1979: Schallwirkung aus psychologischer Sicht, nach: Flückiger, Barbara 2010: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Schüren Verlag GmbH, 4. Auflage. Marburg.

Sebastian, Peter 2006: Geräusche als Musik – Musik aus Geräuschen: Die klangliche Emanzipation des Geräusches im Spielfilm, in: Bartel, Frank/Kock, Ingo (Hrsg.): Tonkunst. Filmkunst und Sounddesign, VISTAS Verlag, Berlin.

Stiglegger, Marcus 2010: Terrorkino. Bertz + Fischer GbR, Berlin.

Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. 2007: Sonderausstattung, Jerry Goldsmith zur Omen Filmmusik (deutsche Untertitel), Damien und die Kirche, aus: DAS OMEN, collectors edition.

Universal Studios 2004: The making of Jaws (englische Untertitel), aus: DER WEISSE HAI, special edition.

Vossen, Ursula 2004: Einleitung, in: Vossen Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm. Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart.

10.2 Filmverzeichnis

THE BLAIR WITCH PROJECT USA 1999

Regie: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez
Sound Mix: Dana Meeks
Musik: Tony Cora
Kinowelt Home Entertainment, Leipzig 2000

BRAM STOKER'S DRACULA USA 1992

Regie: Francis Ford Coppola
Production Mix: Robert Janiger
Sounddesign: Leslie Shatz
Musik: Wojciech Kilar
Sony Pictures Home Entertainment, München 2002

THE DARK BRD/UK 2005

Regie: John Fawcett
Production Sound Mix: John Rodda
Musik: Edmund Butt
Constantin Film, München 2006

DARK SHADOWS USA 2012

Regie: Tim Burton
Production Sound Mix: Tony Dawe
Sounddesign: Tom Sayers, Julian Slater
Musik: Danny Elfman
Warner Home Video, Hamburg 2012

DARK WATER USA 2005

Regie: Walter Salles
Sound Mix: Glen Gauthier
Sounddesign: Frank Gaeta, Scott Sanders
Musik: Angelo Badalamenti
Buena Vista Home Entertainment, München 2006

DAWN OF THE DEAD USA 2004

Regie: Zack Snyder
Production Sound Mix: John Thomson
Musik: Tyler Bates
Universal DVD, Hamburg 2004

THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS (Tanz der Vampire) UK 1967

Regie: Roman Polanski
Sound Editing: Lionel Selwyn
Musik: Krzysztof Komeda
Warner Home Video, Hamburg 2005

THE FOG (Nebel des Grauens) USA 1980

Regie: John Carpenter
Sound Mix: Craig Felburg
Sounddesign: William L. Stevenson
Originalmusik: John Carpenter
Musik: Charles Bornstein
Kinowelt Home Entertainment GmbH, Leipzig 2004

THE FOG (Nebel des Grauens) USA/Kanada 2005

Regie: Rupert Wainwright
Supervising Sound Mix: Jon Taylor, Brad Sherman
Sounddesign: Stephen P. Robinson
Musik: Graeme Revell
Sony Pictures Home Entertainment, München 2006

FRAILTY (Dämonisch) USA 2001

Regie: Bill Paxton
Sound Mix: Susumu Tokunow
Sounddesign: Lance Brown, Jay Nierenberg, Tim Walston
Musik: Brian Tayler
Kinowelt Home Entertainment GmbH, Leipzig 2003

HALLOWEEN (Rob Zombies Halloween) USA 2007

Regie: Rob Zombie
Sound Mix: Buck Robinson
Supervising Sounddesign: Scott Sanders
Musik: Tyler Bates
Universum Film GmbH, München 2008

THE HILLS HAVE EYES USA 1977

Regie: Wes Craven
Sound Mix: Jan Schulte
Musik: Don Peake
Laser Paradise, Neu-Anspach 2005

HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (Dark Water) Japan 2002

Regie: Hideo Nakata
Sounddesign: Cesar Inserni
Musik: Kenji Kawai, Shikao Suga
Highlight DVD, München 2004

JAWS (Der weiße Hai) USA 1975

Regie: Steven Spielberg
Sound: John R. Carter, Robert Hoyt
Musik: John Williams
Universal DVD, Hamburg 2004

JU-ON: THE GRUDGE Japan 2000

Regie: Takashi Shimizu
Sound: Komatsu Masato
Musik: Shiro Sato
Highlight DVD, München 2004

LAND OF THE DEAD USA/Frankreich/Kanada 2005

Regie: George A. Romero
Sound Mix: Robert Fletcher
Musik: Reinhold Heil, Johnny Klimek
Universal DVD, Hamburg 2006

NIGHT OF THE LIVING DEAD (Nacht der lebenden Toten) USA 1968

Regie: George A. Romero
Sound: Marshall Booth, Gary Streiner
Musik: Scott Vladimir Licina
KSM GmbH, Wiesbaden 2007

A NIGHTMARE ON ELM STREET (Mörderische Träume) USA 1984

Regie: Wes Craven

Sound Mix: James LaRue

Musik: Charles Bernstein

Warner Home Video, Hamburg 2008

NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS Deutschland 1922

Regie: Friedrich Wilhelm Murnau

Musik: Hans Erdmann

Universum Film GmbH, München 2007

NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT BRD/Frankreich 1979

Regie: Werner Herzog

Sound: Harald Maury

Musik: Popol Vuh, Florina Fricke, Charles Gounod, Richard Wagner

Kinowelt Home Entertainment GmbH, Leipzig 2006

THE OMEN (Das Omen) USA 1976

Regie: Richard Donner

Sound: Gordon Everett

Musik: Jerry Goldsmith

Twentieth Century Fox Home Entertainment, Frankfurt a.M 2007

THE OMEN (Das Omen) USA 2006

Regie: John Moore

Sound Mix: Chris Carpenter, Andy Koyama

Musik: JMarco Beltrami

Twentieth Century Fox Home Entertainment, Frankfurt a.M 2007

PANS LABYRINTH Spanien/Mexiko 2006

Regie: Guillermo del Toro

Sound Design: Martín Hernández

Musik: Javier Navarrete

Senator Home Entertainment, Berlin 2007

PARANORMAL ACTIVITY USA 2010

Regie: Oren Peli

Sound Design: David Barbee, Mark Binder, Edmond J. Coblentz Jr.

Universum Film GmbH, München 2010

PSYCHO USA 1960

Regie: Alfred Hitchcock

Sound: William Russel, Waldon O. Watson

Musik: Bernard Herrmann

Universal DVD, Hamburg 2006

RINGU Japan 1998

Regie: Hideo Nakata

Sound: Yoshiya Obara

Musik: Kenji Kawai

e-m-s, Dortmund 2003

ROSEMARY'S BABY USA 1968

Regie: Roman Polanski
Sound: Harold Lewis
Musik: Christopher YOUNG
Paramount Home Entertainment, Unterföhring 2004

SCARY MOVIE USA 2000

Regie: Keenen Ivory Wayans
Sounddesign: Sandy Berman
Production Sound Mix: Richard Lightstone
Musik: David Kitay
Highlight Communications AG, Pratteln 2002

SCREAM USA 1996

Regie: Wes Craven
Sound Mix: Richard Bryce Goodman
Musik: Marco Beltrami
STUDIOCANAL GmbH, Berlin 2011

SCREAM 4 USA 2011

Regie: Wes Craven
Sounddesign: Donald J. Malouf, Todd Toon
Sound Mix: Jeffrey Bloomer
Musik: Marco Beltrami
Universal DVD, Hamburg 2011

SHAUN OF THE DEAD GB 2004

Regie: Edgar Wright
Sound Mix: Nigel Heath
Musik: Dan Mudford, Pete Woodhead
Universal DVD, Hamburg 2005

SHINING GB 1980

Regie: Stanley Kubrick
Sound Mix: Bill Rowe, Lionel Strutt
Musik: Wendy Carlos, Rachel Elkind u.a.
Warner Home Video, Hamburg 2008

SILENT HILL Kanada/Japan/Frankreich/USA 2006

Regie: Christophe Gans
Sounddesign: Nicolas Becker, Ken Yasumoto
Sound Mix: David Lee, Daniel J. Meyers
Musik: Jeff Danna, Akira Yamaoka
Concorde Filmverleih GmbH, Grünwald 2006

THE STRANGERS USA 2008

Regie: Bryan Bertino
Sound Mix: Jeffree Bloomer
Musik: Tomandandy
STUDIOCANAL GmbH, Berlin 2012

ZOMBIELAND USA 2009

Regie: Ruben Fleischer
Sound Mix: Mary H. Ellis
Musik: Dave Sardy
Sony Pictures Home Entertainment, München 2010

10.3 Abbildungsverzeichnis

Abb.1, 3	NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS Universum Film GmbH, München 2007.
Abb.2, 18, 23, 28, 37, 40, 43	DAWN OF THE DEAD Universal DVD, Hamburg 2004.
Abb.4, 5, 38, 56	JAWS Universal DVD, Hamburg 2004.
Abb.6	HALLOWEEN (Rob Zombies Halloween) Universum Film GmbH, München 2008.
Abb.7, 8	SHINING Warner Home Video, Hamburg 2008.
Abb.9, 30, 32, 34, 57, 58, 59, 62	THE FOG (Nebel des Grauens) Kinowelt Home Entertainment GmbH, Leipzig 2004.
Abb.60, 61, 63	THE FOG (Nebel des Grauens) Sony Pictures Home Entertainment, München 2006.
Abb.10, 14, 44	THE OMEN (1976) Twentieth Century Fox Home Entertainment, Frankfurt a.M 2007.
Abb.33	THE OMEN (2006) Twentieth Century Fox Home Entertainment, Frankfurt a.M 2007.
Abb.11, 12, 36, 48	NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT Kinowelt Home Entertainment GmbH, Leipzig 2006.
Abb. 13, 31, 53	SILENT HILL Concorde Filmverleih GmbH, Grünwald 2006.
Abb.15, 26, 45, 46, 47	BRAM STOKER'S DRACULA Sony Pictures Home Entertainment, München 2002.
Abb.16	PANS LABYRINTH Senator Home Entertainment, Berlin 2007.
Abb.17, 50, 54, 55	SCREAM 4 Universal DVD, Hamburg 2011.
Abb.19, 27	ZOMBIELAND Sony Pictures Home Entertainment, München 2010.
Abb.20	THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS Warner Home Video, Hamburg 2005.
Abb.21, 41, 51	SHAUN OF THE DEAD Universal DVD, Hamburg 2005.
Abb.22, 29	LAND OF THE DEAD Universal DVD, Hamburg 2006.
Abb.24, 65	DARK WATER Buena Vista Home Entertainment, München 2006.

- Abb.64 **HONOGURAI MIZU No SOKO KARA** Highlight DVD, München 2004.
- Abb.25, 49, 52 **THE DARK** Constantin Film, München 2006.
- Abb. 35 **THE STRANGERS** STUDIOCANAL GmbH, Berlin 2012.
- Abb.39 **THE BLAIR WITCH PROJECT** Kinowelt Home Entertainment, Leipzig 2000.
- Abb.42 **SCARY MOVIE** Highlight Communications AG, Pratteln 2002.

11. Anlagen

11.1 Abbildungen

1. NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS



Universum Film GmbH, München 2007

2. DAWN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2004

3. NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS



Universum Film GmbH, München 2007

4. JAWS (DER WEIßE HAI)



Universal DVD, Hamburg 2004

5. JAWS (DER WEIßE HAI)



Universal DVD, Hamburg 2004

6. HALLOWEEN (ROB ZOMBIES HALLOWEEN)



Universum Film GmbH, München 2008

7. SHINING



Warner Home Video, Hamburg 2008

8. SHINING



Warner Home Video, Hamburg 2008

9. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2004

10. THE OMEN (DAS OMEN)



Twentieth Century Fox Home Entertainment,
Frankfurt a.M 2007

11. NOSFERATU – PHNATOM DER NACHT



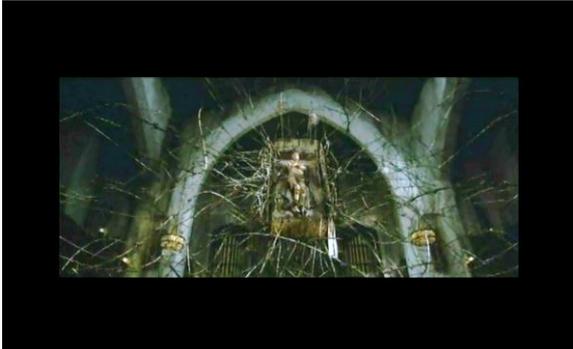
Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2006

12. NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2006

13. SILENT HILL



Concorde Filmverleih GmbH, Grünwald 2006

14. THE OMEN (DAS OMEN)



Twentieth Century Fox Home Entertainment, Frankfurt a.M 2007

15. BRAM STOKER'S DRACULA



Sony Pictures Home Entertainment, München 2002

16. PANS LABYRINTH



Senator Home Entertainment, Berlin 2007

17. SCREAM 4



Universal DVD, Hamburg 2011

18. DAWN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2004

19. ZOMBIELAND



Sony Pictures Home Entertainment, München 2010

20. THE FEARLESS VAMPIRE KILLERS



Warner Home Video, Hamburg 2005

21. SHAUN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2005

22. LAND OF THE DEAD



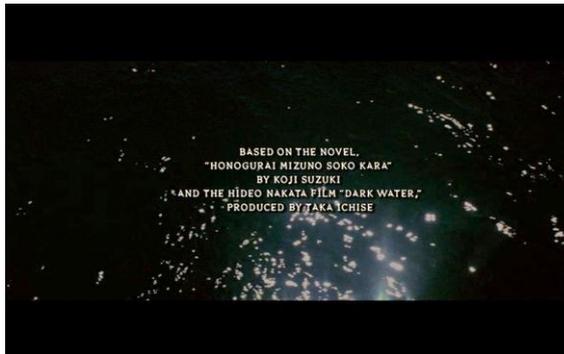
Universal DVD, Hamburg 2006

23. DAWN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2004

24. DARK WATER



Buena Vista Home Entertainment, München 2006

25. THE DARK



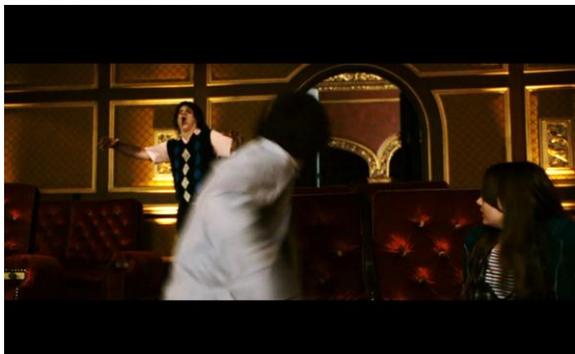
Constantin Film, München 2006

26. BRAM STOKER'S DRACULA



Sony Pictures Home Entertainment, München 2002

27. ZOMBIELAND



Sony Pictures Home Entertainment, München 2010

28. DAWN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2004

29. LAND OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2006

30. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH, Leipzig 2004

31. SILENT HILL



Concorde Filmverleih GmbH, Grünwald 2006

32. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2004

33. THE OMEN (DAS OMEN) 2006



Twentieth Century Fox Home Entertainment,
Frankfurt a.M 2007

34. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2004

35. THE STRANGERS



STUDIOCANAL GmbH, Berlin 2012

36. NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2006

37. DAWN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2004

38. JAWS (DER WEIßE HAI)



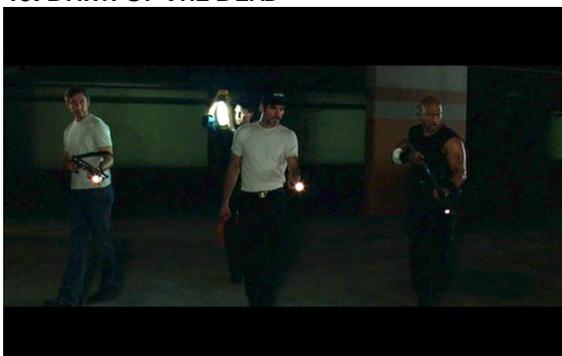
Universal DVD, Hamburg 2004

39. THE BLAIR WITCH PROJECT



Kinowelt Home Entertainment, Leipzig 2000

40. DAWN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2004

41. SHAUN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2005

42. SCARY MOVIE



Highlight Communications AG, Pratteln 2002

43. DAWN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2004

44. THE OMEN (DAS OMEN)



Twentieth Century Fox Home Entertainment, Frankfurt a.M 2007

45. BRAM STOKER'S DRACULA



Sony Pictures Home Entertainment, München 2002

46. BRAM STOKER'S DRACULA



Sony Pictures Home Entertainment, München 2002

47. BRAM STOKER'S DRACULA



Sony Pictures Home Entertainment, München 2002

48. NOSFERATU – PHANTOM DER NACHT



Kinowelt Home Entertainment GmbH, Leipzig 2006

49. THE DARK



Constantin Film, München 2006

50. SCREAM 4



Universal DVD, Hamburg 2011

51. SHAUN OF THE DEAD



Universal DVD, Hamburg 2005

52. THE DARK



Constantin Film, München 2006

53. SILENT HILL



Concorde Filmverleih GmbH, Grünwald 2006

54. SCREAM 4



Universal DVD, Hamburg 2011

55. SCREAM 4



Universal DVD, Hamburg 2011

56. JAWS (DER WEIßE HAI)



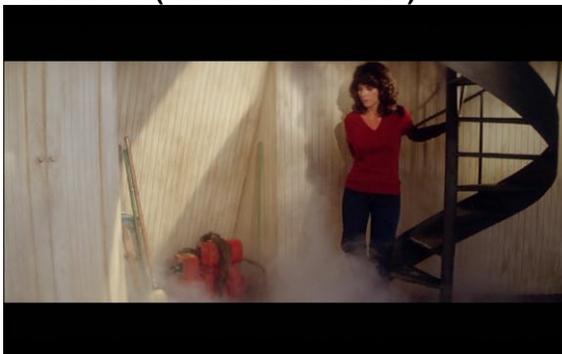
Universal DVD, Hamburg 2004

57. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2004

58. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2004

59. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2004

60. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS) 2005



Sony Pictures Home Entertainment,
München 2006

61. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS) 2005



Sony Pictures Home Entertainment,
München 2006

62. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS)



Kinowelt Home Entertainment GmbH,
Leipzig 2004

63. THE FOG (NEBEL DES GRAUENS) 2005



Sony Pictures Home Entertainment,
München 2006

64. HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (DARK WATER)



Highlight DVD, München 2004

65. DARK WATER



Buena Vista Home Entertainment, München
2006

11.2 Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens. Die Musik

Es ist bekannt, dass Hans Erdmann für NOSFERATU eine eigene Musik geschrieben hat und diese zur Premiere in Berlin dirigierte. Die Noten zu dieser Musik waren bislang verschollen.

Bekannt und erhalten sind jedoch Erdmanns Schriften zur Filmmusik. Mit seinem „Handbuch der Filmmusik“ und diversen Artikeln und Kritiken war er der wichtigste Theoretiker dieses Gebietes seiner Zeit. Er verfasste als Musikkolumnist Beiträge im *Reichsfilmbblatt*, theoretische Abhandlungen in der Zeitschrift *Filmtechnik* und war u.a. der Redakteur der Fachzeitschrift *Film-Ton-Kunst*.

(...)

Interessant ist, dass einige Musikstücke wiederholt in unterschiedlichen szenischen Zusammenhängen genannt werden. So soll z.B. das Musikstück „I.E. Vernichtet“ einmal – als Kondukt – ruhig und ernsthaft und ein anderes Mal aggressiv – als „unentrinnbares Geschick“ – äußerst brutal erregt gespielt werden. Erdmanns fantasievolle Wandlungen der Musikstücke zum Film sind für das Verständnis des Filmes sinnstiftend und bilden damit ein kunstvolles musikalisches Netz von Leitmotiven und Bezügen der Handlungen. So gibt es Motive für Personen wie z.B. den Vampir, Ellen und Hutter, aber auch für szenische Inhalte wie Abschied, Verfolgung, Wahn etc..

(...)

Bei der musikalischen Illustration, die im Übrigen weitgehend von seinem Kollegen Giuseppe Becce entwickelt wurde und dessen Erkenntnisse er im gemeinsamen „Handbuch der Filmmusik“ verarbeitet hat, steht Erdmann ganz in der Tradition seiner Zeit. In der Komposition seiner hoch chromatisch linearen Kontrapunkte wie durch seine äußerste Zurückhaltung auf reine Klangeffekte ist Erdmann der kompositorischen Filmmusik-Praxis seiner Zeit jedoch weit voraus. Er ist einer der Ersten, der die „mode technic“, die sich dramaturgisch nur auf die Klangfarbe bezieht, für die Filmmusik anwandte.

(...)

Quelle: Heller Berndt 2007: Die Musik, aus: Begleitheft der DVD Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens. Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung/Transit Film GmbH, München

11.3 Transkript Steven Spielberg und John Williams

Steven Spielberg: I had always wanted to be in business with John Williams, all my life. When he said yes to *Sugarland*, we became friends... and obviously I wanted him to do every picture I ever made, and *Jaws* came second. When he finally played the music for me on the piano... he previewed the main *Jaws* theme. I expected to hear something kind of... weird and melodic, and kind of tonal, but eerie...and of another world, almost a bit like outer space inside... And what he played me instead with two fingers on the lower key was... dan dan dandandandandandan... At first, I began to laugh. I thought he was... He had a great sense of humour and I thought he was putting me on. And he said, „No, that’s the theme for *Jaws*.“ And I said, „Play it again,“ and he played it again... and he played it again, and it suddenly seemed right. And John found the signature for the entire movie.

John Williams: One could alter the speed of this ostinato. It could be note, note... Any kind of alteration of speed to very slow... very fast, very soft, or very loud...

Steven Spielberg: Part of the genius of John Williams is how he spots music... and how he places music in a movie. John did not want music to celebrate a red herring. He only wanted music to signal the actual arrival of the shark.

John Williams: There were opportunities in the movie to advertise the shark with the music... and also opportunities when we don’t have the music... and the audience has the sense of an absence. They sense the absence of the shark... because they don’t hear the „thumb-thumb“ as we have conditioned them to do that. But then you may go one step further and we know now that the shark really is there... but we haven’t advertised it with music. So its attack comes out of silence... now because you’ve been conditioned to have the music every time... when you don’t, when the shark arrives it’s even more terrifying. It’s one of the beauties of the film medium... that it’s the combination of the visual and the situation... this being the shark or the knifing scene... in Hitchcock’s *Psycho*, combined with the notes. That combination of sound... and image forming a memory.

Steven Spielberg: I think the score was clearly responsible for half the success of that movie.

Quelle: Universal Studios 2004: THE MAKING OF JAWS (englische Untertitel), aus: DER WEISSE HAI, special edition.

11.4 Transkript Jerry Goldsmith

Jerry Goldsmith: Der *Weißer Hai* war gerade rausgekommen. Der Film hatte ein sehr effektives Ostinato, mit einem Halbton, der hin und her ging. Es war ein einfaches, aber sehr effektives und dynamisches Motiv. Dick war von der Dynamik sehr beeindruckt. Ihm gefiel es so gut, weil es den Film praktisch vorwärts trieb. Ich fand schon immer, dass dies eine bedeutende Funktion der Musik ist – nämlich das Tempo zu bestimmen und eventuell zu ändern. Dadurch kommt eine zusätzliche Dynamik in einen Film. Ich glaube, das [sic] war das Einzige, was Dick mit mir durchsprach. Ich glaube, ich war damals in Los Angeles, und er rief aus London an. Er sagte, dass er gerade den *Weißer Hai* gesehen hatte und die Musik ihm gefiel und ob wir vielleicht so etwas bei dem *Omen* machen könnten. Und tatsächlich entwickelte sich ein starkes rhythmisches Motiv, das [sic] ganz schlicht begann und dann immer intensiver wurde.

Quelle: Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. 2006: Jerry Goldsmith zur *Omen* Filmmusik (deutsche Untertitel), *Damien und die Kirche*, aus: *DAS OMEN*, collectors edition.

11.5 Transkript Werner Herzog

(...) Hier eine ganz ungewöhnliche Musik. Das ist aus der georgischen, damals georgischen, Sowjetrepublik. Ein Chor, den habe ich einmal irgendwo gefunden und dachte, das muss auf dieses Bild passen, obwohl es keine Tanzmusik ist. (...) Seltsam, wie Musik funktioniert, die ganz gegen den Takt geht. Also, es gibt ja einen Tanz-Takt und wir haben tatsächlich dort auch Musik gespielt, auf dem Platz, damit die Leute sich dann auch entsprechend bewegen konnten, rhythmisch. (...) Da wurde wirklich gefiedelt und gespielt. (...)

Quelle: Kinowelt Home Entertainment GmbH 2006: Audiokommentar Werner Herzog, aus: *NOSFERATU PHANTOM DER NACHT*, ARTHAUS Edition.