

Natürliche Verbündete
Die wechselseitige Beziehung
von Bild und Ton im Film

Jana Dugnus
Matrikelnummer 14050

Diplomarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien
Fakultät Electronic Media
Hochschule der Medien Stuttgart
30. Juni 2008

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt
Zweitprüfer: Prof. Moritz Bergfeld

Erklärung

Freiburg, den 30. Juni 2008

Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe. Die Arbeit wurde in dieser oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungskommission vorgelegt.

JANA DUGNUS

Kurzfassung

Die Ansicht, Film sei ein „visuelles Medium“, ist in der Lehre, in der Öffentlichkeit und auch in der Filmproduktion weit verbreitet und oft eine Art Dogma. Dieser Ansatz hat zur Folge, dass Ton selten als ein gegenüber dem Bild gleichberechtigtes erzählerisches Mittel eingesetzt wird. Diese Problematik ist die Grundlage der theoretischen Untersuchungen der vorliegenden Arbeit.

Die Arbeit beschäftigt sich mit den Chancen und Schwierigkeiten, welche das audio-visuelle Zusammenspiel mit sich bringt: in historischer, praktischer, kreativer und filmtheoretischer Hinsicht. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Etablierung einer umfassenden Terminologie zur Beschreibung und Einordnung von Filmtönen in seiner Beziehung zum Bild. Besonders die Überlegungen Michel Chions werden dabei berücksichtigt.

Die Möglichkeit, gestalterische Mittel benennen und beschreiben zu können, ist die Voraussetzung, um sich mit audio-visueller Gestaltung auseinanderzusetzen und sie künstlerisch in der Praxis anzuwenden. Um die vorgestellte Terminologie auf ihre Wirksamkeit zu untersuchen, wird diese in zwei audio-visuellen Analysen beispielhaft angewandt. Als Konsequenz der angestellten Untersuchungen liefert die vorliegen-

de Arbeit Vorschläge zur Optimierung des audio-visuellen Zusammenspiels in Ausbildung und Praxis.

Die angesprochenen Themen sind sowohl auf die Zielgruppe angehender und ausgebildeter Filmemacher als auch auf filminteressierte Laien ausgerichtet. Auch Ausbildungsstätten audio-visueller Gestalter können aus den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit einen Nutzen ziehen.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
1. Die historische Betrachtung audio-visueller Verbindungen	
1.1. Bestrebungen vor Erfindung der Filmtechnik (bis 1894)	10
1.2. Bestrebungen in der Filmtechnik bis zur Einführung des Tonfilms (1894 bis 1927)	12
1.3. Weiterentwicklungen seit Beginn der Tonfilmära (1927 bis heute)	19
2. Das audio-visuelle Ungleichgewicht	
2.1. Filmwahrnehmung	25
2.2. Filmproduktion	31
3. Das narrative Potenzial der auditiven Ebene im Film	
3.1. Sound-Design: die Gestaltung der Tonspur	34
3.2. Systematisierung von Filmton	37
3.3. Funktionen von Filmsound	44
3.4. Die „ideale“ Verbindung zwischen Ton und Bild	59
4. Audio-visuelle Analyse nach der Methode von Michel Chion	
4.1. Chions Methodik zur Analyse audio-visueller Sequenzen	62
4.2. Audio-visuelle Analyse einer Szene aus „Touch of Evil“	64
4.3. Audio-visuelle Analyse einer Szene aus „Der Pate“	68

5. Vorschläge zur Optimierung des audio–visuellen Zusammenspiels in Ausbildung und Praxis	
5.1. Bedingungen des „New Hollywood“	74
5.2. Ausbildung	75
5.3. Filmpraxis	76
Essenz	79
Literaturverzeichnis	82
Abbildungsverzeichnis	83
Filmliste	85
Index	87

Einleitung

„Images and sounds, like strangers who make their acquaintance on a journey and afterwords cannot separate.“
(Robert Bresson)

Wir sitzen im Kino. Wir sind freudig erregt und sehr gespannt auf den von uns ausgewählten Film. Dann geht das Licht aus. Die Vorhänge fahren zur Seite und innerhalb weniger Minuten tauchen wir ein, in eine andere Welt, in eine Geschichte, die uns durch ihre Bilder und Töne so eindringlich erzählt wird, dass alle anderen Menschen und die Umgebung um uns herum scheinbar verschwinden. Wir werden Teil der Geschichte und „erleben“ diese, bis zu dem Moment, in dem die Endtitel sich über die Leinwand schieben und uns mit diesem Ritual wieder zurück in die Wirklichkeit holen. Wenn der Film gut war, fühlen wir uns verändert, betrachten die Welt mit anderen Augen und es fällt uns schwer, aus der soeben „erlebten“ Geschichte wieder in den Alltag zurückzukehren. Die Wirkung, die dieses audio-visuelle Spektakel auf uns hat, ist umso bemerkenswerter, als dass dabei nur zwei der insgesamt sieben uns zur Verfügung stehenden Sinne angesprochen wurden: Sehen und Hören.

Berichten wir Freunden einige Zeit später von unserem Erlebnis, heißt es: wir haben einen schönen Film „gesehen“. Bereits in diesem für die Beschreibung des Kinoerlebnisses üblichen Wort deutet sich das Ungleichgewicht im audio-visuellen Zusammenspiel an. Abgesehen davon, dass dies nur eine Frage der Formulierung ist, mangelt es nicht nur im Publikum, sondern auch einem Großteil der Filmemacher an Bewusstsein, wie akustisches Material zum Erfolg eines Films beiträgt. Bilder werden anders wahrgenommen, wenn dazu Töne gespielt werden, genauso wie Töne anders gehört werden, wenn gleichzeitig dazugehörige Bilder zu sehen sind. Der Film als

audio-visuelles Zusammenspiel braucht zum Funktionieren also gleichermaßen beide Elemente. In der Praxis der Filmproduktion, aber auch in der Ausbildung von Filmemachern, gilt Ton jedoch öfter als „Diener des Bildes“, welcher das Bild beim Erzeugen der filmischen Realität unterstützt, als ein gleichberechtigter Partner. Auditive Elemente nehmen daher seltener als das Bild eine filmerzählerische Rolle ein. Seine Wertschätzung erfährt Ton eher als „Retter in letzter Not“, wenn Stimmungen, die das Bild transportieren sollte, nicht wirkungsvoll genug oder nicht eindeutig sind.

Die Wahrnehmung von Ton findet vornehmlich unbewusst statt, während Sehen meist ein bewusst gesteuerter Vorgang ist. Unbewusste Prozesse lassen sich ihrer Natur nach nur schwer in Worte fassen. Diese Schwierigkeit ist Ursache für eines der Probleme, die im Zusammenhang mit auditiver Gestaltung auftreten: es gibt kaum allgemein gültiges Vokabular, um auditive Gestaltungsmittel adäquat zu beschreiben. Dies erschwert die Kommunikation und verkompliziert, zusätzlich zur unbewussten Wahrnehmung, die kritische Auseinandersetzung mit Filmtönen, in der Filmpraxis wie in der Ausbildung.

Dementsprechend erhalten angehende Filmemacher oder Mediengestalter in den meisten Fällen ein profundes Wissen über die Mittel der Bildgestaltung, wogegen auditive Gestaltungsmittel und vor allem das narrative Potenzial des Tons selten auf dem Lehrplan stehen. In der Filmproduktion äußert sich die mangelnde Wertschätzung des Tons am deutlichsten in der Verteilung finanzieller und zeitlicher Ressourcen, welche

bis auf wenige Ausnahmefälle immer zugunsten des Visuellen ausfällt.

Gegenstand der Untersuchung der vorliegenden Arbeit ist die wechselseitige Beziehung von Ton und Bild im Film. Das Ungleichgewicht, welches sowohl von Beschäftigten der Branche, vor allem von Film–Sound–Designern, als auch von Vertretern der Lehre bemängelt wird, motiviert ein weiteres Anliegen der Autorin: die Stärkung des Bewusstseins für die Bedeutung der auditiven Ebene im audio–visuellen Zusammenspiel.

Obwohl es auch Dokumentarfilme gibt, welche Ton auf hervorragende Art und Weise nutzen, um die beobachtete Realität wiederzugeben (zum Beispiel der preisgekrönte Film „Workingmans Death“), beschränkt sich die Autorin bei Ihrer Untersuchung auf den Bereich des szenischen Films, da in diesem die Bandbreite der gestalterischen Möglichkeiten durch den Faktor Phantasie in der Erzählung erheblich vergrößert wird.

Zielgruppe dieser Arbeit sind, neben filminteressierten Laien vor allem derzeitige und angehende Filmmacher, welche ihre gestalterische Vokabular über die visuelle Ebene hinaus erweitern möchten. Auch Bild–Editoren, welche bereits Berufserfahrung mit sich bringen, denen es jedoch an passendem Filmton–Vokabular für die Kommunikation mit dem Regisseur mangelt, können aus den hier präsentierten Tatsachen und Anregungen einen Nutzen ziehen. Des Weiteren bietet sich die Lektüre der Arbeit auch für Ausbildungsstätten von Mediengestaltern oder Filmhochschulen an, welche ihre Ausbildungsinhalte um die Untersuchung audio–visueller Beziehungen er-

gänzen wollen.

Vor allem der Teil der Leser, welcher sich noch in der Ausbildung befindet, sollte die Möglichkeiten und Grenzen des Tons (und des Bildes) möglichst gut kennen lernen. Diese Arbeit will dazu inspirieren, begeistern, ermutigen und motivieren.

In Kapitel 1 erhält der Leser einen historischen Überblick über die vielfältigen Bemühungen, Bild und Ton zu vereinen, um so audio–visuelle Erlebnisse zu schaffen. Das Hauptgewicht liegt hierbei auf den technischen Errungenschaften, da diese eng verbunden sind mit den ästhetischen Idealen und Strömungen der jeweiligen Epoche. Außerdem schaffen die dargestellten Fakten eine Grundlage, um den heutigen Entwicklungsstand einzuordnen. Die Betrachtung ist in drei Perioden aufgeteilt: Die erste Etappe betrachtet die Bestrebungen vor Erfindung der Filmtechnik, in der Künstler–Erfinder verschiedenste Formen audio–visueller Apparate herstellten. Die zweite Phase beginnt mit der Geburt der Idee zum Tonfilm und beschreibt die vielfältigen und beschwerlichen Bemühungen, Ton und Bild synchron in einem Medium zu vereinen. Die dritte Phase beschäftigt sich mit den Entwicklungen, welche seit dem Durchbruch zur „Tonfilmära“ auf diesem Gebiet stattgefunden haben.

In Kapitel 2 untersucht die Autorin, welche Gründe es für eine nachgeordnete Rolle des Tons im audio–visuellen Zusammenspiel gibt. Dazu wird zuerst der Bereich der Filmwahrnehmung untersucht. Da der Zwang zum wirtschaftlichen Erfolg den Prozess der Filmproduktion beeinflusst, findet auch dieser

Bereich Beachtung. Hier wird der Frage nachgegangen, wer auf welcher Grundlage die Entscheidungen über auditive und visuelle Gestaltungsmittel trifft. Außerdem erfolgt ein Exkurs in die Kulturhistorik, welche mögliche Gründe für das oft bemängelte, fehlende auditive Training in der westlichen Kultur liefert.

Kapitel 3 beschäftigt sich mit dem Problem, dass gebräuchliches Vokabular für die Beschreibung von Film als audio-visuelle Kreation kaum vorhanden ist. Da kommunikative Mittel jedoch die Basis für eine kritische Auseinandersetzung mit dem Phänomen darstellen, werden zu Beginn dieses Kapitels nicht nur grundlegende Konzepte des Sound-Design besprochen, sondern auch verschiedene Ansätze für eine Systematisierung und Beschreibung von Filmton diskutiert. Im zweiten Teil werden die vielfältigen Möglichkeiten, mit denen Ton zum Erzählen einer Geschichte beitragen kann, aufgezeigt. Einen Schwerpunkt bilden dabei die Überlegungen Michel Chions, die eine elementare Grundlage zur Beschreibung audio-visueller Wechselbeziehungen darstellen. Michel Chion ist Komponist experimenteller Musik, Verfasser zahlreicher Bücher und lehrt die Systematik audio-visueller Beziehungen an verschiedenen Filmhochschulen und der Universität de Paris.

Da vor der Anwendung in der Praxis auch die audio-visuelle Analyse von Filmen zur Vergrößerung des auditiven (und visuellen) Bewusstseins beitragen kann, werden in Kapitel 4 zwei Film-Szenen nach einer von Michel Chion vorgeschla-

genen Methode audio-visuell analysiert. Mit „Touch of Evil“ und „The Godfather“ wurden zwei Filme ausgewählt, welche für ihren bemerkenswerten Umgang mit Ton bekannt sind.

Kapitel 5 beschreibt, welche Schritte in Praxis und Ausbildung unternommen werden können, um das Bewusstsein für die Bedeutung der auditiven Ebene für ein erfolgreiches audio-visuelles Zusammenspiel zu stärken. Damit verbunden steht auch die zu beantwortende Frage, ob es erkennbare Trends in die vorgeschlagenen Richtungen gibt.

Die Arbeit schließt mit der Zusammenfassung der Ergebnisse der einzelnen Untersuchungen und gibt einen Ausblick auf die Zukunft der audio-visuellen Beziehungen des Films.

Kapitel 1

Die historische Betrachtung audio–visueller Verbindungen

„Reevaluating the role of sound in film history and according it its true importance is not purely a critical or historical enterprise. The future of the cinema is at stake. It can be better and livelier if it can learn something valuable from its own past.“

(Michel Chion)

1.1 Bestrebungen vor Erfindung der Filmtechnik (bis 1894)

1.1.1 Ideen und Apparaturen der „Audio-Vison“

Bereits für Pythagoras (ca. 570 bis 510 v. Chr.) hatten die Töne der Musik ein sichtbares Äquivalent auf der Skala des Farbspektrums. Wollte man weiter ausholen, könnte man auch zurückgehen bis zu den teilweise abstrakten Gemälden der Cro-Magnon Menschen in Höhlen, von denen angenommen wird, dass sie audio-visuellen Darstellungen dienten. Wenn das flackernde Kerzenlicht zu religiösen Gesängen aufleuchtete, sahen die Anwesenden mit erstaunten Augen abstrakte Muster und herdenähnliche Figurationen an den Wänden vorbeihuschen (vgl. Moritz 1987: 18).

Der älteste überlieferte Hinweis auf Farbmusik, wie die Verbindung zwischen Ton und Bild bis zur Erfindung der Filmtechnik oft bezeichnet wird, findet sich bei Aristoteles. In „*Peri Aithestos kai Aistheton*“ (dt. Über die Sinne und was diese erfassen können) notierte er die Beobachtung, dass Farben in einer natürlichen Reihenfolge mit harmonischen Intervallen auftreten —so wie Musiknoten (vgl. Moritz 1987: 19).

Als einer der ersten, der passend zur Musik farbige Lichter an Wände projizierte gilt auch Leonardo da Vinci. Als Zeremonienmeister während höfischer Feierlichkeiten soll er bunte Glasfilter verwendet haben, um Farben mit musikalischer Begleitung an Wände zu werfen (vgl. Moritz 1987: 19). Ein

weiteres Zeugnis der audio-visuellen Versuche da Vincis liefert der Filmhistoriker Henrich Fraenkel (1956: 22). Er beschreibt, wie da Vinci Musiker aufspielen ließ, während er die Mona Lisa zeichnete. Barbara John (2004) ergänzt diese Notiz mit dem Hinweis, dass er auf diese Art und Weise hoffte, der Portraitierten einen heiteren Gesichtsausdruck abzugewinnen.

Der Jesuitenpater Louis-Bertrand Castel stellte 1729 seine Idee eines so genannten „*clavecin oculaire*“ (dt. optisches Cembalo) vor. Das Gerät bestand aus einem konventionellen Cembalo, um das ein Rahmen von zwei mal zwei Metern gebaut war, welcher 60 kleine Fenster in fünf Reihen für 12 Oktaven enthielt. In jedem dieser Fenster befand sich ein farbiges Glas. Die verschiedenen Farbabstufungen entsprachen jeweils einer bestimmten Note der Cembalo-Tastatur. Wurde eine Notentaste heruntergedrückt, wurde der Vorhang vor einem bestimmten Fenster gelüftet und gab für einen Moment den Blick auf die entsprechende Farbe frei. Mit einer weiteren Verbesserung seines Systems erreichte Castel schließlich einen großen Grad an Bekanntheit. Er benutzte nun 500 Kerzen, deren Licht durch ein Spiegelsystem verstärkt wurde, um die Farben wiederzugeben (vgl. Moritz 1987: 21).

In den nachfolgenden 150 Jahren gab es Dutzende von Komponisten und Erfindern, die Farborgeln ähnlicher Art entwickelten. Von diesen sei an dieser Stelle nur ein letzter genannt: Frédéric Kastner erfand 1870 das „*Pyrofon*“. Mithilfe chemischer Gase produzierte diese Maschine eine farbige Stichflamme und gleichzeitig einen Ton, wenn die Gase in einer Glas-

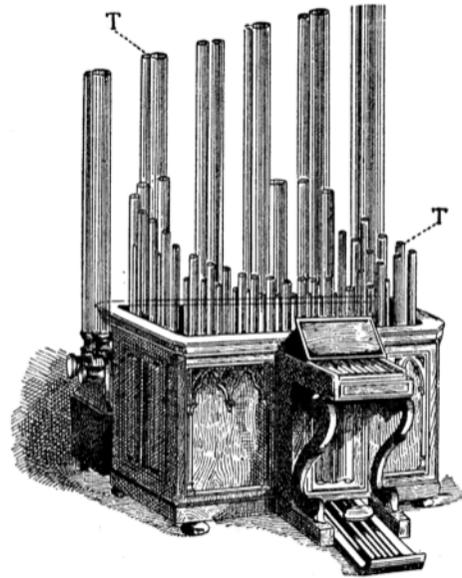


Abbildung 1.1: Abbildung eines Pyrophons, wahrscheinlich das von Kastner konstruierte, Zeichnung aus einem wissenschaftlichen Handbuch von 1890. (Quelle: <http://runeberg.org/huru/0102.html>, 26.06.2008)

röhre angezündet wurden (vgl. Moritz 1987: 22). Dieses Instrument war „ein Zwitter aus Musik und Physik, aus Kunst und Experiment“ (Daniels 2004) und erregte auch das Interesse von Richard Wagner, der es als gelungene technische Umsetzung seines Gesamtkunstwerk-Gedankens ansah. Er plante, ein solches Instrument zu erwerben und es in Bayreuth für seine Opern zu verwenden, konnte diesen Plan aufgrund der Bankrotterklärung seines finanziellen Förderers Ludwig II jedoch nicht in die Tat umsetzen.

1.1.2 Wagners Gesamtkunstwerkgedanke

Auch wenn das Pyrofon in Wagners Opern nicht zum Einsatz kam, manifestierte sich die gedankliche Nähe Wagners zu den Erfindern der audio-visuellen Apparate in seinem Wirken. In der Schrift „Das Kunstwerk der Zukunft“ (1850) entwarf er die Idee für ein Zusammenspiel der Künste als Gesamtkunstwerk. Dafür veranlasste er den Bau des Bayreuther Festspielhauses, das zur Aufführung Wagners eigener Dramen dienen sollte. Die Musikinszenierung mit einem Orchester im Bühnengraben, das die Aufmerksamkeit des Publikums ganz auf das Zusammenspiel von Musik und Bühnenbild fokussierte, gilt als ein Vorläufer kinematographischer Aufführungen (vgl. John 2004).

Alle weiteren Ideen und Apparaturen der „Audio-Vison“ im frühen 20. Jahrhundert endeten in einer Sackgasse, denn die aufwendig konstruierten Geräte zeigten immer nur die Kompositionen ihrer Erbauer. Das wohl größte Manko dieser Erfindungen war ihre Spezialisierung, die dazu führte, dass sich keine Nachfolger fanden, welche die Geräte nutzen, pflegen oder weiterentwickeln wollten (vgl. Daniels 2004).

Die Erfindung des frühen Tonfilms markiert einen Scheidepunkt zweier Strömungen: die frühen Tonfilmpioniere hatten vor allem die möglichst naturgetreue Reproduktion von Realität als Ziel. Die Künstler-Erfinder der audio-visuellen Apparate sind eher als frühe Vertreter einer Richtung der Medienkunst einzuordnen, die noch heute existiert und unter anderem als „Visuelle Musik“, „Farbmusik“ bzw. „Lumia“ bezeichnet

net wird.

Die Idee der Farbmusik wurde bis heute immer wieder von Künstlern aufgenommen und weiterentwickelt. Darunter finden sich nicht nur die Vertreter der Avantgarde der 1920er und 30er Jahren wie Viking Eggeling, Walther Ruttmann und Oskar Fischinger, sondern auch VJs (Visual Jockeys), welche auf Partys zusammen mit DJs (Disc Jockeys) Musik und dazugehörige Bilder live produzieren.

1.2 Bestrebungen in der Filmtechnik bis zur Einführung des Tonfilms (1894 bis 1927)

1.2.1 Die Erfindung des Tonfilms

Als erster kommerziell erfolgreicher Tonfilm der Filmgeschichte gilt „Jazz Singer“, ein Film von Alan Crosland, der 1927 in amerikanischen Kinos uraufgeführt wurde (vgl. Müller 2003: 77). Das älteste heute erhaltene Stück Tonfilm entstand allerdings bereits zwischen Herbst 1894 und Frühjahr 1895. Es wird als „Dickson Experimental Sound Film“ (<http://www.archive.org>) bezeichnet, dauert 21 Sekunden und zeigt einen Mann, der Violine vor einem Phonographen-Horn spielt, während zwei Männer zur Violinenmusik tanzen. Die Töne und Bilder dieser Sequenz wurden mit einem Kinematographen bzw. einem Phonographen gleichzeitig aufgezeichnet. Dennoch existiert das Material als Film mit Synchronsound erst seit 2000. In diesem Jahr digitalisierte und synchronisierte der Editor Walter Murch Bild- und Tonmate-

rial, welches jahrelang getrennt gelagert und nie als zusammengehörig erkannt wurde (Ondaatje 2004: 94).

Sowohl Kinematograph als auch Phonograph waren Erfindungen aus der Werkstatt von Thomas Alva Edison. Den Phonograph, ein mechanisches Wachswalzen-System zur Aufzeichnung von Ton, hatte Edison bereits 1877 entwickelt (vgl. Müller 2003: 75). Ein Jahr später begann er, sich mit der Aufzeichnung bewegter Bilder zu beschäftigen. Dazu brachte ihn nicht sein Interesse am Film selbst, sondern die Idee, Bilder synchron zu seinem Phonographen-Ton ablaufen zu lassen: „In the year 1887 the idea occurred to me that it was possible to devise an instrument which should do for the eye what the phonograph does for the ear, and that by a combination of the two all motion and sound could be recorded and reproduced simultaneously.“ (zitiert aus Aufzeichnungen Edisons aus dem Jahre 1890 in Jossé 1984: 22f.)

So erfand Edison den „Kinematographen“, auf den er 1888 das erste Patent anmeldete. Das Prinzip der darin beschriebenen Maschine erfüllt bereits alle Anforderungen, die für die Herstellung flimmerfreier und optisch scharfer Filme notwendig sind und gilt deshalb heute als die erste Filmkamera der Welt. Das erwähnte Patent enthielt auch den Vorschlag, die Aufnahme von Tönen und bewegten Bildern miteinander zu koppeln. Es stellt somit die erste (gedankliche) Verbindung von Phonograph und einer kinematographischen Einheit dar (vgl. Jossé 1984: 27).

Vor allem William Kennedy Laurie Dickson, Edisons Chefin-

genieur, bemühte sich um die Verbindung von laufenden Bildern und Tonaufnahmen. Während eines Auslandsaufenthalts Edisons stellte er ein Tonbild (Aufführungsform mit externer Verbindung zwischen einem Ton- und Bildwiedergabegerät) her und führte es Edison nach dessen Rückkehr im Oktober 1889 vor. Die ungefähr neun Sekunden dauernde Sequenz zeigte ihn selbst, wie er seinen Hut hob und Edison begrüßte: „Good morning, Mr. Edison, glad to see you back. I hope you are satisfied with the kinetophonograph“ (Dickson zitiert nach Jossé 1984: 31). Probleme, Bild und Ton synchron miteinander ablaufen zu lassen, deuteten sich schon damals an. Trotz der Schwierigkeiten stellte Edison das Kinetophon im Jahr 1895 öffentlich vor. Die enttäuschte Reaktion der Öffentlichkeit und ihre Missachtung gegenüber den „Kinetoskop-Guckkästen mit nicht synchronisierter Musikbegleitung“ (Jossé 1984: 33) äußerte sich im kommerziellen Misserfolg der Kinetophon-Herstellung.

1.2.2 Tonbilder

Es gab daraufhin eine große Anzahl von Erfindern, die eine Verbesserung von Edisons Apparaten anstrebten. Sie alle wollten eine Verbindung zwischen einem Phonographen (später auch Grammophon) und einem kinematographischen Gerät zur Bildwiedergabe herstellen. Die im Folgenden vorgestellten Fakten zur Tonbildzeit liefert vor allem Jossé (1984).

Die erste bekannte öffentliche Vorführung von Tonbildern neben einer Testvorführung 1899 in Paris datiert auf das Jahr 1900 während der Weltausstellung in Paris. Damals präsen-

tierten drei Erfindergruppen ihre Entwicklungen. Die erste zeigte per Hand kolorierte Tonbilder mit einem System namens „Phonorama“. Das besondere an diesem System war, dass die Töne zeitgleich auf mehreren Phonographen aufgenommen worden waren. Bei der Wiedergabe wurden sie so kombiniert, dass sie die aufgenommene Geräuschkulisse realistisch wiedergaben. Es handelte sich also um einen Vorläufer heutiger Mehrkanalverfahren (vgl. Jossé 1984: 54ff.).

Das zweite vertretene System war das von Henry Joly. Dieser hatte eine Zeigervorrichtung entwickelt, mit der die synchrone Aufnahme von Bild und Ton gesteuert werden konnte. Zwei konzentrisch angeordnete Zeiger, von denen der eine vom Phonographen, der andere vom Kinematographen angetrieben wurde, sollten sich während der Aufnahme mit gleicher Geschwindigkeit drehen. Solange sich die beiden überdeckten, war die synchrone Aufnahme und Wiedergabe gewährleistet. Das besondere an Jolys Vorrichtung war, dass mit ihr alle handelsüblichen Geräte in beliebiger Kombination verbunden werden konnten.

Das meiste Aufsehen erregten Clément Maurice und Henri Lioret mit dem „Phono Cinema Théâtre“. Die beiden begannen mit ihrer Zusammenarbeit erst kurz vor der Weltausstellung und hatten daher keine Zeit für die Entwicklung und Erprobung einer mechanischen Verbindung zwischen Bild und Ton. Das System hatte keinen anderen „Synchronmechanismus“ als den Vorführer. Als besondere Attraktion wurden die Vorführungen des „Phono Cinema Théâtre“ dennoch empfun-

den, denn sie zeigten beliebte Pariser Theaterdarsteller in berühmten Bühnenszenen, so zum Beispiel Sarah Bernhardt in der Duellszene aus „Hamlet“ (vgl. Jossé 1984: 58).

Die Weltausstellung markierte den Höhepunkt der ersten Phase der Tonbildproduktion. Nach ihr trennten sich die meisten Geldgeber von den Erfindergruppen. Diese zogen sich daraufhin entweder ganz aus dem Bereich zurück oder beschlossen, ihre System ohne weitere öffentliche Vorstellungen weiter zu entwickeln.

Zwischen 1900 bis 1906 forschten hauptsächlich zwei „Erfinder-Unternehmer“ im Bereich der Tonbildproduktion: Gaumont in Frankreich und Messter in Deutschland. Gaumont erhielt 1901 sein erstes Patent auf das „Chronophone“, welches den Kinematograph und den Phonograph auf elektrischem Weg koppelte. Messter folgte 1903 mit einem Tonbildsystem namens „Biophon“. Die Aufnahme des Tons erfolgte bei ihm vor der Aufnahme der Bilder. Damit die Schauspieler ihre Gesten und Mundbewegungen dennoch am Ton orientieren konnten, wurde der Ton während der Bildaufzeichnung auf einem Phonograph wiedergegeben (vgl. Jossé 1984: 68ff.).

Alle weiteren Geräte, deren Herstellung zwar ab 1907 boomte, deren Präsenz jedoch immer nur kurz andauerte, waren mehr oder weniger Varianten der von Messter und Gaumont vorgestellten Systeme. Die meisten der kleinen Herstellerfirmen wollten mit dem Tonbild einen raschen Profit erzielen, und gingen daher immer den unproblematischsten und billigsten Weg. Sie finden in der Filmgeschichtsschreibung nur beiläufig

Erwähnung (vgl. Jossé 1984: 84).

Auch Edison gab sich nicht mit der öffentlichen Missachtung seines 1895 vorgestellten Kinetophons zufrieden. In einer öffentlichen Vorführung im Januar 1913 stellte er eine weiterentwickelte Version seines Filmtonapparates vor und erntete dafür großen Beifall. Leider konnte diese Begeisterung nicht beibehalten werden, denn bei darauf folgenden Vorführungen funktionierte das System nur unzulänglich (vgl. Weis, Belton 1985: 7). Als im darauf folgenden Jahr die bisherigen Kunden ihre Verträge mit Edison kündigten, stellte dieser seine Bemühungen, den Phonograph mit bewegten Bildern zu synchronisieren, ein.

Ende des Tonfilmbooms

Messter und Gaumont kamen mit der Weiterentwicklung ihrer Geräte der Lösung des Synchronproblems zwar Stück für Stück näher, doch keiner der bestehenden Mängel (geringe Lautstärke, kurze Abspieldauer der Tonaufnahmen, fehlende elektrische Synchronmechanismen) konnte prinzipiell beseitigt werden (vgl. Jossé 1984: 102). Die Unzulänglichkeiten der zeitgenössischen Technologie führten —in Kombination mit wirtschaftlichen Einbußen und dem ästhetischen Umdenken des Publikums— schließlich zum Ende des Tonfilmbooms (vgl. Müller 2003: 80). Tonbilder waren in der Herstellung aufwändiger und teurer als stumme Filme. Dieser Mehraufwand zahlte sich schon bald nicht mehr aus: die Einnahmen, die mit Tonbildern erzielt werden konnten, sanken um 1909 drastisch und befanden sich 1910 auf dem Niveau des stum-

men Films. Außerdem begann das Publikum die künstlerische Ausdrucksform der langen, stummen Filme, gegenüber dem Ideal der naturgetreuen Realitätswiedergabe des Tonbildes zu bevorzugen. Die meisten deutschen Hersteller stellten die Tonbildproduktion um 1909/1910 ein, 1914 verschwanden die Tonbilder auch aus den kleinsten Kinos (vgl. Jossé 1984: 104 und Müller 2003: 81). Es folgten die Jahre der „stummen Filme“.

1.2.3 Die Zeit der Stummfilme

Obwohl der Stummfilm eine eigene Kunstform ist und seine Wirkung auch ohne akustische Begleitung entfaltet, gab es auch hier verschiedene Formen des audio-visuellen Zusammenspiels, hauptsächlich durch Musik, gelegentlich aber auch durch Sprache oder Geräusche.

Musik im Stummfilm

Der Aufwand der musikalischen Begleitung war während der gesamten Stummfilmära von Kino zu Kino unterschiedlich. „Vom Musikautomaten, der Platten- und Grammophon-Musik, dem einzelnen Pianisten oder Geiger kleiner Kinos über Duos, Trios und Saloncombos bis zum großen Orchester in unterschiedlicher Besetzung“, waren alle Varianten vorhanden (Müller 2003: 90). Ursachen dafür lagen zum Beispiel in der personellen Ausstattung des jeweiligen Kinos: eine einzelne Person mit einem „reisenden Kino“ konnte weniger aufwendige musikalische Darbietungen bieten als ein ortsfestes Kino. So kam es, je nach finanziellen und praktischen Gege-

benheiten, sowohl zu komplett stummen Aufführungen, als auch zu großen Orchesterbegleitungen von Filmen. Vor allem in großen Varietés war es üblich, dass man bei Filmaufführungen zum Beispiel „das Heransausen eines Schnellzugs unter betäubendem Orchestergeräusch geboten bekam“ (Müller 2003: 87).

Doch nicht nur in der Anzahl der begleitenden Instrumente gab es enorme Unterschiede. Auch das musikalische Niveau variierte. Es ist von „verstimmten Klavieren in kleinen Provinzkinos, dilettierenden musikalischen Laien oder Kirchen- als Kinomusikern“ die Rede, „die auch Komödien mit getragenen Klängen untermalten“ (Müller 2003: 91).

Zwischen 1919 und 1929 veröffentlichte Giuseppe Becce in insgesamt sechs Bänden die „Kinothek“, eine musikalische Sammlung „kurzer, strukturell anpassungsfähiger Charakterstücke zur stimmungsmäßig adäquaten Begleitung immer wiederkehrender filmischer Situationen“ (Thiel 2001). Diese Stummfilmpartitionen waren selten echte Originalkompositionen, zumeist waren es Kompilationen, in denen Fremdwerte neben von Becce komponierten Stücken standen.

Auch komplette Originalkompositionen für Filme wurden selten in Auftrag gegeben, denn diese originalen Filmmusiken veränderten sich auf dem Weg des Films bis in die Kinos wegen unterschiedlicher Musikerbesetzungen manchmal bis hin zur Unkenntlichkeit. Ausnahmen bilden hier zum Beispiel die Originalkompositionen von Gottfried Huppertz für „Metropolis“ und „Die Nibelungen“ (Regie Fritz Lang) oder für „Die Sym-

phonie des Grauens“ (Regie Friedrich Wilhelm Murnau).

Trotz der weit verbreiteten Kritik zeitgenössischer Kinokritiker (allen voran Rudolf Arnheim und Bela Balasz) an der unkünstlerischen Stummfilmmusik gab es auch Künstler, die eine deutliche Abweichung zu der üblichen Praxis darstellten. Davon seien an dieser Stelle Edmund Meisel und Arnold Schönberg genannt. Edmund Meisel vertrat mit seinen Kompositionen für „Panzerkreuzer Potemkin“ und „Berlin — Sinfonie einer Großstadt“ ein spezifisch audio-visuelles Musikdenken. Seine innovativen Leistungen als Filmkomponist können demnach auch nicht anhand überlieferter Notentexte, sondern nur „als audio-visuelle Beziehungsqualität in einer Filmvorführung mit Musikbegleitung“ beurteilt werden (Thiel 2001).

Arnold Schönberg schuf mit seiner „Begleitmusik zu einer Lichtspielszene“ (op. 34), (1930) illustrative Musik in dodekaphonischer Technik, welche sich durch „äußerste konstruktive Strenge“ auszeichnet. In Verbindung mit extra dafür erfundenen Filmszenen würde diese Komposition nach Meinung eines damaligen Kritikers ihren Zweck, „phantastisch schreckhafte Gefühle zu erzeugen“ gut erfüllen (Thiel 2001). Als „Filmmusik“ welche ohne einen bereits vorhandenen Film komponiert wurde, ist Schönbergs „Begleitmusik“ ein Vorläufer der Kompositionen von Ennio Morricone, welche zu vielen Filmen Sergio Leones im Voraus komponiert wurde.

Sprache im Stummfilm

Sprache im Stummfilm wurde repräsentiert durch die Institution des „Erklärers“. Dieser hatte vor allem in den ersten Jahren der Stummfilmära die Aufgabe, die kurzen Filmstreifen zu kommentieren. Da bei den frühen Filmvorstellungen die knapp eine Minute langen Filme meistens keine Titel hatten, war es üblich, dem Publikum anzukündigen, wo man sich beim folgenden Film befand und welcher Gegenstand zu sehen war (vgl. Müller 2003: 94). Je nach schauspielerischer Begabung sprachen Erklärer auch die Rollen der Darsteller mit jeweils veränderter Stimme. Anspruchsvollere Kinobesitzer verpflichteten gelernte Schauspieler, um die Rollen der Filmgestalten zu sprechen. Gegen Ende 1910 entstanden in den USA Firmen, die Schauspielergruppen an Theaterbesitzer vermittelten. Die größte dieser Vermittlungsfirmen, Humanuva Co., hatte 22 Sprechgruppen unter Vertrag (vgl. Jossé 1984: 46f.).

Das Erklären von Filmen wurde unüblich, je mehr sich seit 1911 mittellange Filme durchsetzten. Zugleich gewann die stimmungsunterstützende Kinomusik an Bedeutung. In der von ihr geschaffenen Atmosphäre wurde das gesprochene Wort als „unliebsam und störend“ (Müller 2003: 95) empfunden. Das Ende des Berufsstandes „Erklärer“ fand irgendwann zwischen den 10er – und 20er Jahren statt. Die letzten beiden Erwähnungen von 'Erklärern' in Aufsätzen der deutschen Kinofachpresse stammen von 1915 bzw. Anfang 1916, wobei nicht auszumachen ist, ob der Berufsstand zu diesem Zeitpunkt noch existierte.

Geräusche im Stummfilm

Schon in den 1910er Jahren wurde versucht, Geräusche synthetisch zu erzeugen. Dabei hatte zum einen das Orchester den Auftrag, Geräusche, die auf der Leinwand vorkamen, akustisch zu illustrieren. Zum anderen war man auch im Aufspüren passender Hilfsmittel findig: „Windmaschinen, bestehend aus rotierenden Holzzylindern, die an Textilien entlang schleiften, erzeugten tosende Hurrikane, Erbsen und Bleikugeln in Sieben und Trommeln vertonten je nach Handhabung Regen oder Brandung“ (Flückiger 2001: 279). Viele dieser Techniken der Geräuschsubstitution gibt es noch heute. Die Rolle des Geräuschemachers hatte meist der Mann am Schlagzeug inne.

Ab 1908 wurden den Theaterbesitzern auch Geräuschmaschinen angeboten. Die Systeme, die meist wie ein Orchestrion aussahen und über eine Tastatur bedient wurden, trugen Namen wie Noisograph, Soundograph oder Exelsior Sound Effects Cabinet. Sie sollten die Skala der Toneffekte erweitern und ihre Produktion automatisieren (vgl. Flückiger 2001: 280 und Jossé 1984: 47f.).

Doch schon bald deutete sich eine Distanzierung gegenüber der Imitation von Geräuschen im Bild an. Der stereotypen Verwendung der immer gleichen Geräusche wurde man nach mehrmaliger Verwendung des gleichen Geräusches in einem Film schnell überdrüssig. Außerdem machten sich musikalische Untermalung und Geräuscheffekte in ihrer Lautstärke gegenseitig Konkurrenz. Eine weitere, ganz

pragmatische Schwierigkeit der Geräuschimitation erwähnt der Stummfilmmusik-Spezialist Karl Heinz Dettke. So gingen Autohupe, Tramwayglocke, Telefonklingel und Pistolenschuss zum großen Vergnügen des Publikums oft zu früh oder zu spät los (vgl. Müller 2003: 99). Während ein falscher Zeitpunkt die Wirkung komischer Filme eventuell noch unterstützte, konnte er diese bei ernsten Themen komplett ruinieren. Hans Erdmann, ein maßgeblicher zeitgenössischer Kinomusik-Theoretiker, legte 1926 Prämissen für Geräuschimitation fest. Unbedenklich fand er Geräusche nur bei Grotesken und Sensationsfilmen. In der Zukunft sollte auf die Verwendung von Geräuscheffekten immer mehr und schließlich ganz verzichtet werden (vgl. Müller 2003: 100). So setzte sich mit der Zeit eine selektive Imitation nur derjenigen visuellen Angebote durch, bei denen eine akustische Umsetzung den Effekt des Bildes steigern oder betonen konnte.

1.2.4 Voranschreiten der Tonfilmtechnologien

Forschung an Magnet- und Lichtton

Während der Stummfilm seine Blüte erlebte, forschten die Verfechter des Tonfilms weiter an technischen Verfahren. Dabei wurde unter anderem das Nadeltonverfahren, welches schon beim Tonbild zum Einsatz gekommen war, weiterentwickelt. Von großer Bedeutung war hier das von Ernst Vorbeck eingereichte Patent für eine „Einrichtung zur elektromagnetischen Aufzeichnung von Tönen“ (Jossé 1984: 129).

Doch auch an der photographischen Aufzeichnung von Schall-

wellen, Lichtton genannt, wurde intensiv geforscht. Der als bedeutenster Lichttonpionier vor dem ersten Weltkrieg geltende Eugène Augustin Lauste erhielt 1907 ein Patent auf ein fast komplettes System. Es fehlten die Elektronenröhre für eine Verstärkung der aufgenommenen Töne und leistungsstarke Lautsprecher (vgl. Jossé 1984: 114). Lauste hatte große Schwierigkeiten, Geldgeber für seine Forschungsarbeiten zu finden. Als 1914 der Krieg ausbrach, verarmte er und musste sein Projekt aufgeben.

Das erste Lichtton-Filmprogramm im deutschsprachigen Raum wurde 1922 im größten Berliner Kino, dem „Alhambra“, aufgeführt. Verantwortlich dafür zeigte sich Hans Vogt, Dr. Jo Engl und Joseph Masolle, die sich 1918 zusammenschlossen und später unter dem Namen Triergon bekannt wurden. Als nach einer erfolgreichen Premiere im „Alhambra“ Angebote aus der Filmindustrie ausblieben, wurde deutlich, dass die Filmgesellschaften dem Tonfilm ablehnend gegenüberstanden und eine Verwertung nicht stattfinden konnte (vgl. Jossé 1984: 169). Diese Ablehnung war nicht verwunderlich, denn die Stummfilme liefen erfolgreich in den Kinos und eine Umstellung auf Tonfilme mit dem neuen Lichttonverfahren wäre kostspielig gewesen. Des Weiteren konnten Stummfilme ohne erheblichen Aufwand international vertrieben werden, da beim Export in ein anderes Land nur die Schrifttafeln ausgetauscht werden mussten. Bei Tonfilmen hätte dagegen der ganze Film in einer anderen Sprache neu aufgezeichnet werden müssen.

Im Januar 1925 gelang es der Triergon, nach zahlreichen vergeblichen Anläufen, einen Lizenzvertrag mit der UFA abzuschließen (vgl. Jossé 1984: 206). Nach anfänglichen Schwierigkeiten begannen daraufhin Ende November unter großem Zeitdruck Dreharbeiten zu der Verfilmung des Märchens „Das Mädchen mit den Schwefelhölzern“. Der 20-minütige Streifen sollte bereits am 20. Dezember 1925 seine Premiere feiern. Die Qualität der Tonwiedergabe der damaligen Aufführung war jedoch so schlecht, dass die Zeitungen berichteten, „der Film habe sich durchgekrächt“ (Jossé 1984: 208), bevor er nach zwei Tagen wieder aus dem Programm genommen wurde.

Der Durchbruch zum Tonfilm

1926 erfolgte die zweite öffentliche Premiere eines Tonfilms. Es handelte sich dabei um einen Nadelton- und nicht —wie zu erwarten gewesen wäre— um einen Lichttonfilm. Als Weiterentwicklung zum Nadeltonverfahren der Tonbilder verband auch das „Vitaphone“ genannte System einen Plattenspieler mit einem Projektor, inzwischen allerdings mit einer durchgehend elektro-akustischen Aufnahme, Verstärkung und Wiedergabe. Die Frequenz des Wechselstromnetzes steuerte Plattenspieler und Projektor und garantierte eine exakte Übereinstimmung ihrer Laufgeschwindigkeit (vgl. Flückiger 2001: 31f.). „Don Juan“ hieß der Film und feierte im Gegensatz zum deutschen System eine viel beachtete und bejubelte Premiere. Er war der erste mit Musik vertonte lange Spielfilm, in dem ein Soundtrack das Live-Orchester ersetzte. Dialog gab es in

diesem Film noch nicht.

Während die deutsche Tonfilmarbeit 1927 durch eine „negative Innovationsentscheidung“ von Seiten der UFA ihres stärksten Antriebes beraubt war, wurden die Tonfilmproduzenten in Amerika durch den Erfolg des „Don Juan“ ermutigt. Im Oktober 1927 brachten die Warner Brothers den Film „The Jazz Singer“ in die Kinos. Dieser enthielt als konzeptionellen Fortschritt gegenüber „Don Juan“ in die Handlung integrierte Gesangsstücke. In der endgültigen Version des Films gibt es auch zwei Sprechleinlagen des Darstellers Al Jolson, welche laut Jossé auf Initiative des Darstellers selbst und Sam Warner in den Film integriert wurden. Obwohl der Regisseur und die drei anderen Warner Brothers von den Sprechszenen nicht begeistert waren, wurden sie im Film belassen. Diese Entscheidung machte Filmgeschichte, denn bei der Uraufführung am 6. Oktober 1927 hatte der Film einen noch nie erlebten Publikumserfolg. 1927 gilt deswegen als das Jahr, in dem die Tonfilmgeschichte begann.

„Jazz Singer“ veränderte die Einstellung gegenüber dem Tonfilm grundsätzlich, denn „zum ersten Mal wurde Sprache nicht isoliert für ein Vorprogrammstück, sondern für den Film selbst angewandt“ (Jossé 1984: 242). Ein weiteres Novum erwähnt Rick Altman in seinem Essay „The Sound of Sound“. Demnach verwendet „Jazz Singer“ erstmals eine Art von Dialog, der nicht theatralisch und für ein größeres Publikum bestimmt ist, sondern als intim präsentiert wird. Dieses private Gespräch zwischen dem Darsteller und seiner Film-Mutter machte den

Zuhörer zu einer Gruppe von auditiven Voyeuren (vgl. Altman (o.J.)).

1.3 Weiterentwicklungen seit Beginn der Tonfilmära (1927 bis heute)

1.3.1 Umstellung auf den Tonfilm

Während 1927 und 1928 in Deutschland völlig dem Stummfilm gehörten, hatte der „Jazz Singer“ in Amerika die meisten Skeptiker davon überzeugt, dass die Tonfilminitiative ernst zu nehmen war. „Jazz Singer“ war mit seinen zwei Sprechleinlagen noch ein „part-talkie“. Der Übergang zum „100%-talkie“ fand mit der Uraufführung des Warner Brothers Film „Lights of New York“ 1928 statt. 1929 wurden in den USA erstmals mehr Tonfilme als Stummfilme produziert (vgl. Jossé 1984: 258).

In Deutschland löste die Einführung des Tonfilms eine Welle von Protesten aus. Zu Beginn musste der Tonfilm nicht nur gegenüber den Beschäftigten der Stummfilmindustrie sondern auch gegen die Widerstände des Kinopublikums, der Filmkritik und der Kinobesitzer durchgesetzt werden. Dabei richtete sich der Protest nicht gegen den Tonfilm, er galt eher dem Untergang des Stummfilms (vgl. Müller 2003: 12). Dennoch wurden auch in Deutschland bereits 1930 mehr Ton- als Stummfilme produziert (vgl. Jossé 1984: 270) und die Filmtheater zügig auf die Technik zur Wiedergabe von Tonfilm umgestellt.

Obwohl nach dem Zweiten Weltkrieg auch ein Magnettonverfahren eingeführt wurde, mit einer Magnetspur ähnlich dem Tonband neben dem Bild, dominiert in den Kinos auch heute noch das Lichttonverfahren.

1.3.2 Technische Neuerungen

Das größte Hindernis für die Schaffung komplexerer Tonspuren war zu diesem Zeitpunkt, dass ganze Akte in einem Durchgang gemischt werden mussten, da die Lichttonkamera während der Aufnahme nicht gestoppt werden konnte (vgl. Flückiger 2001: 38). Sowohl die Sprache, die Toneffekte und die Musik wurden live zum Bild eingespielt, in einer schalldichten Tonregie am Set abgemischt und von der Lichttonkamera aufgezeichnet. Zwei Entwicklungen räumten dieses Hindernis aus dem Weg: die separate Aufzeichnung von Ton und Bild auf zwei verschiedene Filmstreifen, welche in vielen Studios ab Mitte 1929 eingeführt wurde und die Einführung von Schnittmaschinen mit drei oder vier Tonköpfen (Moviolas). Diese ermöglichten die Mischung von mehreren Tonspuren in eine (vgl. Weis/Belton 1985: 391).

Ein Vorzeigeprojekt für die damaligen Möglichkeiten der Endmischung war der Film „King Kong“ (USA 1933, Merian C. Cooper), in dem die Geräusche Murray Spivaks und die Musik Max Steiners kleine animierte Figuren zum Leben erweckten. Andere Filmemacher, welche die Möglichkeiten des Tons früh erkannten und für ihre Arbeiten nutzten waren zum Beispiel Rouben Mamoulian mit „Applause“ (1929), Alfred Hitchcock mit „Blackmail“ (1929), René Clair mit „Sous les toits de Pa-

ris“ (1930) und Fritz Lang mit „M – eine Stadt sucht ihren Mörder“ (1931).

1.3.3 Mehrkanalformate

Einige Jahre nach Einführung der Tontechnik in die Studios und die Filmtheater gab es auch erste Ambitionen zur Verwendung von Stereoton im Film. Die erste gut dokumentierte Stereoanwendung im Kino war „Fantasia“ (USA 1940, Walt Disney) (vgl. Flückiger 2001: 46). Zum ersten Mal saß das Publikum in einem Kino umgeben von Sound. Das Tonlayout bestand aus drei Tonspuren und einer Steuerspur mit Tonimpulsen, welche die Verstärkung der verschiedenen Spuren definierte. Ziel dieser aufwendigen Anordnung war die Betonung der direktionalen Charakteristik eines Symphonieorchesters. So wurden zum Beispiel die Bläser klar von den Streichinstrumenten getrennt. Für eine Premiere in Los Angeles wurden zusätzlich 96 kleine Lautsprecher installiert, die den Sound von einem oder mehreren Hauptkanälen wiedergaben. Da die Installation dieses Systems sehr teuer war, wurde sie insgesamt nur in sechs Kinos durchgeführt (vgl. Weis/Belton 1985: 418).

Als die Filmindustrie Anfang der 50er Jahre eine Schwächung durch das Fernsehen erlitt, wollte sie dem durch die Einführung von Breitwandformaten begegnen. Mit diesen kamen zeitweise auch technisch perfekte Mehrkanalformate in das Kino. Diese basierten größtenteils auf Magnetton, der eine bessere Klangqualität und einen größeren Signal-Rausch-Abstand hatte. Da die Umstellung auf die neuen Formate für

die Kinobesitzer aber sehr teuer war, verzichteten die meisten darauf, was zur Folge hatte, dass sich die technischen Neuerungen lange Zeit nicht durchsetzen konnten (vgl. Flückiger 2001: 47).

Das erste unter den neu eingeführten Formaten war CinemaScope, ein 4-Kanal-System mit drei Lautsprechern hinter der Leinwand (Links, Mitte, Rechts) und einem vierten hinten im Kinosaal, der als Effektkanal für Geräusche reserviert war. Sein vollständiges Potenzial entfaltet CinemaScope bei der Darstellung großer Klangkörper mit großer Dynamik, z.B. Menschenmassen (Flückinger 2001). Dementsprechend häufig wurde dieses Format für Monumentalfilme und Musicals verwendet. Der erste CinemaScope-Film war „The Robe“ (USA 1953, Henry Koster).

Das nächste Format, Todd-AO, wurde 1956 vorgestellt. Es handelt sich dabei um ein 6-Kanal Magnettonsystem mit echtem Stereoton. Fünf Kanäle verteilen sich auf die Lautsprecherpositionen links, halblinks, Mitte, halbrechts, rechts und ein sechster Kanal speist den Surround-Lautsprecher im hinteren Teil des Kinos. Die Breitwandformate Cinerama und Panavision benutzten dieselbe Anordnung. Als erster Film wurde 1955 „Oklahoma“ mit dem Todd-AO Verfahren aufgezeichnet. Ein Vorteil von 6-Kanal-Formaten gegenüber den bisherigen 4-Kanal-Formaten war die bessere Abdeckung verschiedener horizontaler Positionen auf der Leinwand, welche so genannte Soundlöcher bei bewegten akustischen Quellen verhinderten.

Eine ökonomisch günstigere Variante war der Perspecta Ste-

reophonic Sound, ein pseudostereophonisches Verfahren. Es wurde 1954 entwickelt und ordnete je ein Monosignal unterschiedlich positionierten Lautsprechern hinter der Leinwand zu. Dabei entstanden sowohl bei der Produktion als auch im Kino nur minimale zusätzliche Kosten (vgl. Flückiger 2001: 49f.).

1.3.4 Klangliche Veränderungen durch Dolby

1976 kam Dolby Stereo mit dem Film „A Star is born“ in die Kinos. Dolby Stereo ist ein matriziertes 4-Kanal-System, bei welchem vier Kanäle durch mathematische Operationen auf zwei Spuren enkodiert und bei der Wiedergabe wieder dekodiert werden. Informationsträger ist eine Lichttonspur, deren klangliche Charakteristik durch das Dolby Rauschunterdrückungsverfahren verbessert wurde. Mit der Einführung von Dolby Stereo entstanden eine Reihe von Filmen, die diesen technischen Fortschritt zu „feiern“ schienen. Die „sensationelle Darstellung von Bewegung, Geschwindigkeit und Masse, welche während der Dolby-Frühphase in die Tonspuren einzog, stellte eine sinnlich wahrnehmbare Verbindung zwischen der Technologie und ihren Inhalten her“ (Flückiger 2001: 51).

Auch Chion verweist darauf, dass vor allem Geräusche mit Dolby Stereo wieder ins Kino kamen (vgl. Chion 1990: 147ff.). Dennoch stellte Dolby Stereo an sich weder eine Neuentwicklung bei der Erschließung des Kinoraumes noch eine qualitative Verbesserung der bereits bestehenden Stereoformate dar: alle 4- bis 6-Kanal Stereoformate schlossen Surround Beschallung im hinteren Teil des Kinos ein. Die Qualitäten des

Magnettonformats erreichte Dolby erst 1987 mit der Weiterentwicklung Dolby SR (Spectral Recording). Zu den bedeutendsten Filmen dieser Jahre zählen „Star Wars“ von George Lucas (USA, 1977), „Alien“ von Ridley Scott (USA, 1979) und „Apocalypse Now“ von Francis Ford Coppola (USA, 1979). Der letztere verwendete ein Split-Surround Verfahren, das erste 5.1 Format laut unserer heutigen Definition. Mit „Apocalypse Now“ prägte Walter Murch außerdem den Begriff „Sounddesign“.

1.3.5 Digitale Hall- und Verzögerungsgeräte

Eine weitere Neuerung in der Gestaltung der Tonspur setzte Anfang der 80er Jahre ein. Digitale Hall- und Verzögerungsgeräte, welche sämtliche Raumparameter inklusive typischer Klangverfärbungen errechnen können, kamen auf den Markt und lösten einen „Hallboom“ (Flückiger 2001: 59) in den Filmen aus. Neue räumliche Tiefendimensionen erschlossen sich dem Film und eine Vielzahl von Positionen im Raum, mit denen einzelne Objekte voneinander unterschieden werden konnten, wurden möglich. Die erweiterte Raumdimension ist ein Grund für die komplexe Architektur zeitgenössischer Tonspuren (vgl. Flückiger 2001: 59f.).

1.3.6 Automatisierung der Mischung

Ein weiterer Schritt zur Verdichtung der Tonspuren war die Automatisierung der Mischung. Dies löste die damalige Arbeitsweise, ganze Akte in einem Durchlauf zu mischen, ab. Bei dem in den späten 60er Jahren eingeführten Rock'n Roll

Verfahren, bewegte sich die Mischung der Magnettonbänder in kleinen Abschnitten vorwärts, fehlerhafte Stellen wurden gegebenenfalls durch die erneute Aufnahme überschrieben. Doch auch hier musste der Mischtonmeister nach wie vor jede Veränderung von Hand durchführen (vgl. Flückiger 2001: 61).

Die exzessive Tonbesessenheit Francis Ford Coppolas gilt als Katalysator für die Einführung der automatisierten Mischung. Er lies in sein Produktionszentrum American Zoetrope in San Francisco ein maßgeschneidertes Tonstudio mit einer automatisierten Mischkonsole einbauen (vgl. Flückiger 2001: 61). Durch die Befreiung der Hände, wurde es theoretisch möglich, eine unendliche Menge von Tönen zu mischen, denn während der Mischung konnten ab nun beliebig viele Reglerpositionen und periphere Einstellungen gespeichert werden.

1.3.7 Digitale Formate

Ab Anfang der 90er Jahre erfolgte eine weltweite Umstellung auf digitale Formate. Obwohl diese gegenüber guten analogen Aufnahmen kaum hörbare Unterschiede besitzen, bietet die Digitalisierung der Tonspur einige Vorteile. Sie liegen vor allem in der mathematischen Struktur, welche sich beliebig oft ohne Qualitätsverluste kopieren lässt. Außerdem machen sie Eingriffe in das Klangmaterial „weit jenseits der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit möglich“ (Flückiger 2001: 62). Jede Charakteristik des Schalls lässt sich mit dieser Technik bearbeiten.

Für die Bearbeitung des digitalen Klangmaterials wurden „Digital Audio Workstations“ entwickelt. Diese werden ab Ende der 80er Jahre in der Filmpostproduktion verwendet. Durch die weltumspannende Weiterentwicklung der Computertechnologie verfügen die Workstations heute über eine große Anzahl kleiner Unterprogramme (Plug-ins), welche die schnelle Anwendung von Effekten und manuell entworfenen Filtern ermöglichen.

Trotz dieser Zeit sparenden Innovation des Arbeitsprozesses lassen sich nur wenig hörbare Veränderungen der Klanglichkeit der Tonspuren bemerken. Lediglich ein Hang zu kühler Perfektion und dichter Schichtung, sowie deutlich mehr wahrnehmbare Klangobjekte könnten eine Folge der Vereinfachung der Tonmontage am digitalen Arbeitsplatz sein (vgl. Flückiger 2001: 68).

Zwischen den hier dargestellten Entwicklungen —von den musikalisch unterlegten Feuertänzen der Cro-Magnon Menschen bis zu den hochdigitalisierten und –automatisierten Arbeitsprozessen der heutigen Zeit liegen unzählige Schritte der Entwicklung. Dennoch gibt es Gründe, die heutige Filmemacher und Produzenten davon abhalten, Ton und Bild als gleichgestellte Gestaltungsmittel des Films anzuerkennen und zu verwenden. Diese sollen in Kapitel 2 genauer untersucht werden.

Kapitel 2

Das audio-visuelle Ungleichgewicht

„Nicht-sehen trennt den Menschen von Dingen, nicht-hören trennt ihn von den Menschen.“

(Immanuel Kant)

In diesem Kapitel wird der Frage nachgegangen, warum Ton eine nachgeordnete Rolle im audio-visuellen Zusammenspiel inne hat. Dazu soll untersucht werden, wer die Entscheidungsträger bei der Produktion von Filmen sind und auf welcher Grundlage sie ihre Entscheidungen treffen. Da die Produktion von Filmen eng damit zusammenhängt, wie Filme wahrgenommen werden, soll im Teil „Filmwahrnehmung“ zunächst betrachtet werden, wie Wahrnehmung funktioniert, wie Kino die Sinne berührt und inwiefern sich die Wahrnehmung von Bild und Ton unterscheidet.

2.1 Filmwahrnehmung

Nicht selten wird behauptet, dass die gegenwärtige westliche Kultur eine „visuelle Kultur“ sei. Auch Chion unterstützt diese These und ergänzt, dass die Ausrichtung am Visuellen dazu führt, dass die Menschen in visuellen Bereichen im Schnitt viel besser trainiert sind als in auditiven (vgl. Chion 1990: 33). Dies wirkt sich auch auf die Fähigkeit zur Wahrnehmung auditiver Gestaltung von Filmen aus.

Autoren der Kulturhistorik führen den Beginn einer „Herrschaft des Auges“ unter anderem auf die Erfindung des Buchdruckes (Schafer 1988: 17) und auf den Einfluss Gelehrter und einflussreicher Personen vergangener Epochen zurück (Jütte 2000: 76f.). In wie weit unsere Wahrnehmung tatsächlich von kulturhistorischen Einflüssen geprägt ist, bleibt offen. Bedeutender für die hier angestellten Betrachtungen sind die Bedingungen der stammesgeschichtlichen Entwick-

lung des Menschen, welche in die folgende Untersuchung zur Wahrnehmung von Bild und Ton einfließen.

2.1.1 Wahrnehmung – eine Begriffsklärung

Durch (szenische) Filme wird versucht, eine filmische Realität in die Köpfe der Zuschauer zu projizieren. Um zu verstehen, wie diese wahrgenommen wird, ist es zunächst wichtig nachzuvollziehen, wie Realität wahrgenommen wird, welche Prozesse dafür sorgen, dass die physische Welt mit den Sinnen erfasst werden kann und wie daraus ein interpretierbares Abbild im Kopf des Menschen entsteht. Kurz: Wie nimmt der Mensch seine Umwelt mithilfe von Ton und Bild, transportiert durch Licht und Schall, wahr?

Allgemeine Beschreibung der Wahrnehmung

Die Gesamtheit aller Dinge, die der Mensch potentiell wahrnehmen kann, wird als verfügbarer Stimulus bezeichnet. Gerät etwas Bestimmtes ins Zentrum der Aufmerksamkeit, wird es zum beachteten Stimulus. Der beachtete Stimulus gelangt an die Rezeptoren, an welchen eine Transformation des Stimulus in ein elektrisches Signal stattfindet. Die elektrischen Signale breiten sich anschließend durch ein System neuronaler Bahnen aus, vom Sinnesorgan zum Gehirn, dann innerhalb des Gehirns. Im Gehirn dienen die elektrischen Signale zum Erkennen der Stimuli und dem Einordnen in Kategorien, welche ihnen eine Bedeutung verleihen. Dem Erkennen folgt meist eine Handlung oder eine Zustandsänderung, zum Beispiel motorische Aktivität oder die Steigerung der Aufmerk-

samkeit. Dabei ist von Bedeutung, dass wir unserer Außenwelt nicht vorurteilslos und naiv gegenüberstehen. Dort, wo die Sinnessignale ausgewertet werden, existieren ErkennungsfILTER, die auf die Eigenschaften und Gegenstände unserer Erfahrungswelt abgestimmt sind und die Bestandteile der Außenwelt sehr schnell erkennen (vgl. Goldstein 2008: 4ff.).

Unsere Wahrnehmung ist also zu einem Großteil von den im Laufe des Lebens gemachten Erfahrungen abhängig. Durch den ständigen Abgleich der aufgenommenen Reize mit den im Gehirn abrufbaren Kategorien wird die schnelle Erfassung der Umwelt ermöglicht. Dabei erregen nur die Reize unsere Aufmerksamkeit, die von unserer Erwartung aufgrund von Erfahrung abweichen. Um die Aufmerksamkeit der Zuschauer über eine lange Zeit zu fesseln, machen sich Filmemacher diese Mechanismen der menschlichen Wahrnehmung zunutze.

2.1.2 Sinnes-Kino und Geschichten-Kino

Kino bedeutet für das Publikum das tiefe Eintauchen in eine Geschichte, in die trotz starker emotionaler Anteilnahme nicht eingegriffen werden kann. Der Verlauf eines Films ist linear, das heißt, er steht im Gegensatz zu dem von interaktiven Medien (z.B. Computerspiel), von vornherein fest. Nun wäre es logisch, wenn Kinobetreiber alle erdenklichen Mittel verwenden würden, um Zuschauer in Geschichten hineinzuziehen, so wie es in Aldous Huxleys Roman „Brave new world“ (USA, 1932) geschieht. Dort geht die Bevölkerung in so genannte „Feelies“ (Fühlkinos), versinkt in pneumatischen Sesseln und wird nicht nur mit Bildern und Tönen, sondern auch mit spe-

ziellen Düften umnebelt. Hier wandelt sich das Kino mithilfe mehrerer sensorischer Kanäle zu einem Ort der vollständigen Immersion.

Die Idee eines „Kino der Sinne“ findet sich vereinzelt auch in der Realität wieder. Bekanntestes Beispiel sind die IMAX Kinosäle, in denen Bilder auf Leinwandflächen von etwa 500 m² in Kombination mit 6-Kanal-Tonsystemen gezeigt werden. Durch die große, das gesamte Blickfeld ausfüllende Projektion und ein Subbass-System, welches Schallwellen im nicht mehr hörbaren Bereich abstrahlt, haben die Zuschauer das Gefühl, sich innerhalb der simulierten Welt zu befinden und diese zu sinnlich zu erfahren. Andere Varianten des „sinnlichen Kinos“ sind z.B. Geruchskinos (im Frühjahr 2008 wurde die Projektion des Trailers zum Film „27 Dresses“ in 14 deutschen Kinos von Düften im Saal begleitet) oder Erlebniskinos, in denen neben der 3D-Projektion der Bilder die Kinositze hydraulisch bewegt werden, so dass die Besucher Stöße und Beschleunigungen körperlich empfinden (zum Beispiel im Bavaria Film Park in München).

Die Art der sensuellen Erfahrung in „normalen“ Kinos unterscheidet sich mal mehr, mal weniger von der Erfahrung in IMAX- oder ähnlichen Kinos. Während Multiplex-Kinos ihre Besucher massiv beschallen und große Leinwände einsetzen, finden sich in kleineren Programmkinos oft kleine Leinwände und weniger aufwendige Sound-Anlagen. Trotz der unterschiedlichen Ausstattung gelingt einem das Eintauchen in die im Film erzählte Geschichte in kleinen Kinos genauso wie in

einem großen Multiplex-Kinosaal. Dafür sorgt vor allem die Möglichkeit der Identifikation mit den Figuren der Geschichte, welche möglich ist, weil wir sehen und hören, was der Erzähler bzw. die Figuren der Geschichte sehen, hören und erleben.

Da auditive und visuelle Reize mithilfe von Signalträgern über längere Strecken transportiert werden, sind Sehen und Hören im Gegensatz zu Riechen, Schmecken und Tasten für den Menschen Fernsinne. Bild und Ton ermöglichen, sich inmitten eines Film zu befinden und doch die ganze Zeit in bequemen Kinossesseln zu sitzen.

Diese zwei Sinneskanäle können wiederum andere sensorische Empfindungen in uns erzeugen. So wissen und spüren wir, dass jemand stark friert, wenn er mit den Zähnen klappert, zittert und seine Augenbrauen gefroren sind. Chion erwähnt in diesem Zusammenhang die These der „Transsensorischen Wahrnehmung“. Diese besagt, dass man sich die einzelnen Sinne nicht als voneinander abgegrenzte und isolierte Bereiche vorstellen sollte, sondern vielmehr als Kanäle. Werden kinetische Ereignisse, die Grundelemente der Kunst, durch einen einzigen Kanal übertragen, transportieren sie andere Sinne durch diesen Kanal mit. Als Beispiel nennt Chion die konkrete Musik, welche in ihrer bewussten Ablehnung des Visuellen „Visionen mit sich trägt, die schöner sind als Bilder es sein könnten“ (Chion 1990: 137). Die hier verbleibenden Erinnerungen können durchaus mehr visuell als akustisch sein.

Bild und Ton bringen also zwei für die Filmwahrnehmung bedeutende Eigenschaften mit sich: Wahrnehmung über größere

Entfernungen hinweg und die Fähigkeit zur Erzeugung anderer Sinneseindrücke über visuelle und auditive Kanäle. Doch inwiefern unterscheidet sich die Wahrnehmung von Bild und Ton?

2.1.3 Wahrnehmung von Bild und Ton

Sehen ist bewusste Wahrnehmung – Hören unbewusste

Den wichtigsten Unterschied zwischen der Wahrnehmung von Bild und Ton stellt die bewusste bzw. unbewusste Verarbeitung der visuellen und auditiven Informationen dar. Das auditive System gleicht ankommende Informationen ständig mit bisherigen Erfahrungen ab. Es leitet diese, sofern keine Abweichung von normalen, also gefahrlosen Situationen festgestellt wird, ohne dass diese uns bewusst werden, weiter. Nur bei nicht zur Situation passenden Schallreizen horchen wir auf und richten unsere Aufmerksamkeit auf das Geräusch und seine Quelle. Dieses Szenario gilt, bis auf wenige Ausnahmen (zum Beispiel bei einem Konzertbesuch, bei dem wir uns bewusst auf den Klang konzentrieren) für den Alltag, aber auch für den Kinobesuch. So können sich Rezipienten von Kinofilmen öfter an die gesehenen Bilder erinnern, als an das, was gehört wurde. Doch nicht nur im Nachhinein bleiben eher Bilder in unseren Gedanken haften als Töne, auch während der Filmrezeption werden Gestaltungsmittel der Tonebene oft über die des Bildes wahrgenommen. „Je besser der Ton desto besser das Bild“, fasst Michel Chion das Phänomen, das er mit dem Begriff „Added value“ in seinem Buch „Audio-Vision“ eingehend beschrieben hat, zusammen (siehe auch Kapitel 3).

Ton besitzt damit —mehr als das Bild— die Möglichkeit, eine assoziative Wirkung zu entfalten und „unsere Wahrnehmung unbemerkt zu durchdringen und kurzzuschließen“ (Chion 1990: 33). Um die bewusste bzw. unbewusste Verarbeitung visueller und akustischer Signale besser zu verstehen, ist es notwendig, den Aufbau und die Funktionsweise der beiden Sinnesorgane zu betrachten.

Funktion der Sinne

Auge und Ohr hatten in der Entstehungsgeschichte des Menschen Funktionen, die bedeutend für das Überleben eines Stammes waren. Das Auge entwickelte sich durch den gerichteten, fokussierenden Blick zum Organ der Jagd. Das Ohr ermöglichte als Warnorgan durch seine nie aussetzende und 360° umfassende Wahrnehmung, dass unsere Vorfahren rechtzeitig auf drohende Gefahren von allen Seiten aufmerksam werden konnten. Inzwischen hat der Mensch in der Biosphäre nicht mehr die Rolle des Gejagten sondern nur noch die des Jägers. Das Auge dient seitdem hauptsächlich zur Orientierung und dem eindeutigen Erkennen von Objekten und das Ohr ermöglicht das Verstehen von Sprache und damit die Teilnahme an zwischenmenschlicher Kommunikation.

Aufbau der Sinnesorgane

Das Ohr kann im Gegensatz zu den Augen nicht durch Lider verschlossen werden und dementsprechend auch nicht „weghören“. Es ist es den auditiven Reizen ständig ausgesetzt. Zum weiteren Aufbau und der Verarbeitung der auditiven bzw. vi-

suellen Reize, sei auf die Abbildungen 2.1 und 2.2 verwiesen.

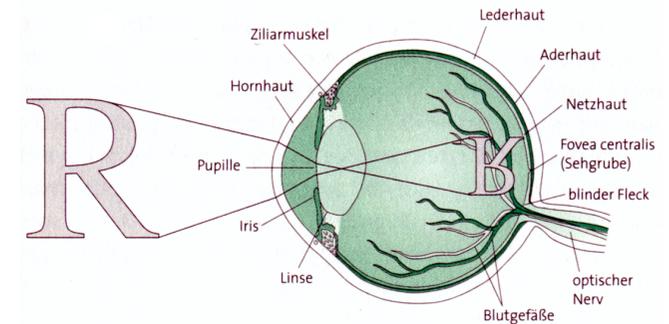


Abbildung 2.1: Anatomischer Längsschnitt durch das Auge: Die von Objekten reflektierten Lichtstrahlen treten durch die Hornhaut und werden in der Linse gebrochen. So entsteht auf der Netzhaut ein scharfes Abbild unserer Umwelt. Lichtempfindliche Rezeptorzellen auf der Netzhaut, wandeln die Lichtreize in elektrische Impulse um. Diese werden durch den Sehnerv und verschiedene Hirnregionen bis zum visuellen Cortex geleitet. Dort werden die Impulse erkannt und in bekannte Kategorien eingeordnet (z.B. Gesichter, Objekte, Orte). Dem Erkennen folgt eine Verschiebung der Aufmerksamkeit oder eine Handlung. (Quelle: Gegenfurtner 2003:29)

Ortung/ Orientierung im Raum

Linkes und rechtes Auge erzeugen geringfügig gegeneinander verschobene Bilder. Die Verschiebung ermöglicht dem visuellen System, die räumliche Tiefe zu berechnen. Die Ortung eines Objektes über das Gehör verwenden wir, wenn visuelle Informationen nicht zur Verfügung stehen (zum Beispiel wenn das Objekt sich hinter uns befindet oder in der Dunkelheit). In diesen Fällen können wir uns über Schall orientieren, al-

lerdings mit weitaus weniger Sicherheit als die Augen dies ermöglichen. Die Tongestaltung in Filmen nutzt diese Unsicherheit, wenn der Kinobesucher das Monster in seiner Nähe zwar hört, durch eine verhinderte Sicht aber nicht weiß, wo genau es sich befindet.

Geschwindigkeit der Verarbeitung und zeitliche Auflösung

Die Verarbeitung akustischer Reize findet wesentlich schneller statt als die visueller. Das Auge nimmt langsamer wahr als das Ohr, weil es gleichzeitig im Raum und in der Zeit wahrnehmen muss. Das Ohr dagegen isoliert ein Detail des auditiven Feldes und folgt diesem Punkt nur in der Zeit (vgl. Chion 1990: 11).

Dementsprechend ist auch das Auflösungsvermögen des Ohres in einem bestimmten Zeitraum feiner als das des Auges. So kann das Ohr in einem sehr kurzen Zeitabschnitt eine komplexe Serie akustischer Verläufe oder verbaler Phoneme erkennen, während das Auge im gleichen Zeitraum nur weiß, dass sich etwas bewegt hat, ohne das Ereignis genau analysieren zu können (vgl. Chion 1990: 134/135). Beispiele für diese Unterschiede finden sich in nahezu allen Film-Actionszenen, in denen der Verlauf schneller Bewegungen zu einem großen Teil über den Sound erkannt wird und über diesen auch erst seine Wirkung entfaltet.

Aufmerksamkeit/ Selektion

Die Selektion der wahrzunehmenden Reize erfolgt beim Auge am Beginn des Wahrnehmungsvorgangs und damit viel früher als beim Ohr. Mit dem Auge nimmt der Mensch nicht alle Reize gleich hoch aufgelöst dar. Erst durch das Fokussieren mit der Fovea, dem Punkt des schärfsten Sehens, wird eine hochdetaillierte Auflösung visueller Information ermöglicht. Alle anderen Bereiche im visuellen Feld haben eine weitaus geringere Auflösung. Die Fovea ist bei ausgestrecktem Arm nur daumennagelgroß. So ist man manchmal lange damit beschäftigt, einen Raum „abzuscannen“, ehe man den oder die Bekannte/n entdeckt hat. Die geringe Größe der Fovea wird ausgeglichen durch die große Geschwindigkeit, mit der sich unsere Augen bewegen können. Diese ermöglicht es uns je nach Bedarf einen Punkt in der Umgebung länger oder viele Punkte schnell nacheinander zu betrachten (vgl. Gegenfurtner 2003: 48).

Auch bestimmte Geräusche kann der Mensch gezielt aus einem diffusen Geräuschgemisch herausfiltern. Um eine akustische Figur vor einem disparaten Hintergrund zu erkennen, müssen zuerst alle ankommenden Schallreize prozessiert werden. Erst später wird der so genannte Nutzsall zu den höheren Zentren der Schallverarbeitung im Cortex transportiert, während die nicht relevanten Anteile durch hemmende Prozesse ausgefiltert werden. Die Fähigkeit unseres Gehirns zur Selektion aus einer Palette von akustischen Reizen ist auch unter der Bezeichnung „Cocktail Party Effekt“ bekannt und bedeutet, dass man sich auf einer Veranstaltung mit einer großen

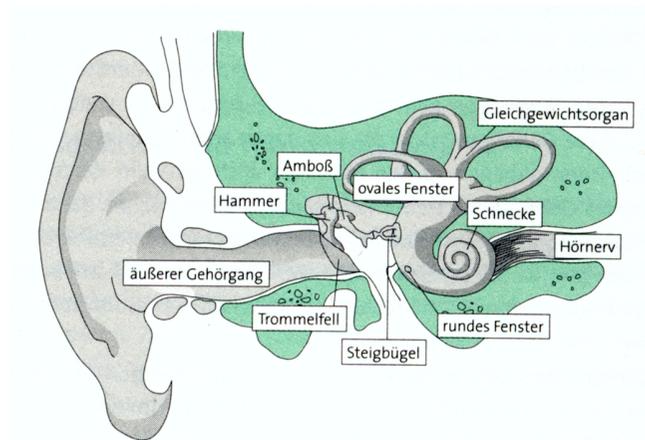


Abbildung 2.2: Das Ohr und seine Bestandteile: Schallwellen, die auf die Ohrmuscheln treffen, werden über den Gehörgang an Trommelfell und ovales Fenster weitergeleitet. Im flüssigkeitsgefüllten Innenohr setzen sich die Druckveränderungen in Form einer „Wasserwelle“ in den Kanälen des eigentlichen Hörorgans, der Cochlea fort. Die Hörzellen im Cortischen Organ nehmen die entstehenden Auslenkungen der Trennmembranen in den Kanälen wahr und geben sie als elektrische Impulse an die Nervenfasern weiter. Bevor die Signale in den auditorischen Cortex im Großhirn transportiert werden, gelangen sie zur 'emotionalen Auswertung' in das Zwischenhirn. So können akustische Ereignisse direkt Emotionen oder körperliche Reaktionen im Menschen auslösen. (Quelle: Gegenfurtner 2003:31)

Anzahl von Menschen und einer vielfältigen Geräuschkulisse trotzdem auf ein Gespräch mit seinem Gegenüber konzentrieren kann. Dieser psychische Filter funktioniert nur im realen Raum. Durch das bewusste Herausschälen bestimmter akustischer Linien vor einem akustischen Hintergrund kann er aber auch im technischen Medium simuliert werden (vgl. Lensing 2006: 20 und Flückiger 2001: 196).

Eine Besonderheit der akustischen Wahrnehmung ist die Be-

vorzugung von Sprache vor allen anderen akustischen Elementen. Ihr großer Stellenwert lässt sich unter anderem daran erkennen, dass sich die Aufmerksamkeit unwillkürlich auf das Verstehen der gesprochenen Worte richtet, sobald Sprache in einer bestimmten Umgebung auftaucht (und diese verstanden wird). Chion bezeichnet die akustische Wahrnehmung daher auch als verbozentrisch (vgl. Chion 1990: 6).

Wahrnehmung übergeordneter Strukturen

Der Mensch nimmt seine Umwelt nicht als Summe von Einzelteilen wahr, sondern gestaltet und gegliedert. Die Kriterien, nach denen Einzelelemente zu einer übergeordneten Struktur zusammengefasst werden heißen Gestaltkriterien. Sie gelten sowohl für die akustische als auch für die visuelle Wahrnehmung. Bei der akustischen Gestaltung werden die Gestaltkriterien nicht nur bewusst für die Gestaltung von Melodien, zusammengesetzten Geräuscheffekten o.Ä. angewandt. Manchmal wird die Erfüllung dieser Kriterien auch bewusst vermieden, damit die notwendige Transparenz einer Mischung erhalten bleibt und Einzelelemente als solche erkannt werden können (vgl. Raffaseder 2002: 254f.).

Die wichtigsten Gestaltkriterien sind Nähe, Ähnlichkeit, Kontinuität, Geschlossenheit und Zusammengehörigkeit. So werden Elemente, die in ihrer Frequenz zeitlich oder räumlich nahe beieinander liegen, Elemente, die sich ähnlich sind in Klangfarbe oder Tonhöhe, Elemente die eine Fortsetzung vorangegangener Elemente zu sein scheinen und Elemente die eine aus der Erfahrung bekannte Figur errahnen lassen, als zu-

sammengehörig empfunden. Wurde einmal eine Zusammengehörigkeit festgestellt, bleibt sie solange erhalten, bis ein äußeres Ereignis oder ein hinzukommendes Element diese Wahrnehmung als unglaubwürdig erscheinen lässt.

Wie der Mensch die ihn umgebende (filmische) Realität wahrnimmt, bestimmt auch, wie Filme gestaltet werden. Gilt ein Film beim Publikum und in der Kritik als sehenswert, fördert dies die Besucherzahlen und damit die finanzielle Rentabilität eines Films. Welche anderen Bedingungen der Wahl über auditive und visuelle Gestaltungsmittel zu Grunde liegen, soll im Folgenden untersucht werden.

2.2 Filmproduktion

Die Herstellung eines Films ist ein komplexer Prozess. Daher herrscht bei den meisten Produktionen eine genau organisierte Arbeitsteilung und die Anzahl der Entscheidungsträger ist relativ groß. Es gibt jedoch zwei Stellen, an denen die meisten Fäden zusammenlaufen. Dies sind der Produzent und der Regisseur.

2.2.1 Entscheidungsträger: der Regisseur

Der Regisseur trifft die Wahl der Mittel zur Bild- und Tongestaltung eines Filmes. Da ein Regisseur immer versucht, die vorliegende Geschichte so eindringlich wie möglich zu erzählen, wird er auch die ihm zur Verfügung stehenden Gestaltungsmittel nach bestem Wissen einsetzen. Ein Grund, warum auditive Gestaltungsmöglichkeiten nicht voll ausge-

schöpft werden, könnte also der bewusste Verzicht auf diese sein (Woody Allen produzierte und erdachte bisher jeden seiner Filme in Mono). Ein weiterer Grund könnte mangelndes Wissen um auditive Gestaltungsmöglichkeiten sein bzw. die nicht vorhandene Erfahrung, wie man diese kommuniziert oder in die Planung mit einbezieht. Dieser Umstand rührt zum Teil aus den Eigenschaften des Sounds selbst her, da beim Ton im Gegensatz zum Bild keine spezifische Einheit vorhanden ist, welche für die Kommunikation über einen Film (in Ausbildung und Praxis) verwendet werden kann. Dagegen existiert mit der Einstellung im Bild eine neutrale Einheit, welche objektiv definiert ist und die jeder, der einen Film herstellt oder anschaut, kennt (vgl. Chion 1990: 41 und Bordwell/Thompson 2008: 264). In der Planungsphase (und in der Analyse von Filmen) wird daher meist in visuellen Dimensionen gedacht.

2.2.2 Entscheidungsträger: der Produzent

Als Geldgeber hat der Produzent ein Mitspracherecht bei der Gestaltung eines Films. Die Befürchtung, dass ein Film nicht wirtschaftlich erfolgreich sein könnte, führt daher häufig zum Veto eines Produzenten gegenüber bestimmten auditiven oder visuellen Gestaltungsmitteln. In dem Buch „Le son au cinema“ berichtet Jean Goudier, Supervisor Sound Editor für den Film „Alexander“, wie kreative Ansprüche des Regisseurs aus kommerziellen Gründen abgelehnt wurden. Der anfangs mittels der Geräusche brutale Realität transportierende Film wurde mit beruhigender und ausgleichender Musik

überzogen, um den Film für ein größeres Publikum ansprechend zu machen (<http://groups.yahoo.com/group/sound-article-list/message/4168>).

Des Weiteren stellt sich ein Produzent bei jedem Aufwand an Zeit und Geld die Frage, ob dieser sich auszahlt. Eine für den Produzenten entscheidende Frage lautet also: zieht mein Film mehr Zuschauer an, wenn er im Vergleich zu anderen Filmen durch eine herausragende auditive Gestaltung hervorsticht? Demgegenüber steht die Betonung visueller Gestaltungsmittel, z.B. technisch ausgefeilte Spezialeffekte und aufwendige Sets. Nicht nur die vorangehende Vermarktung eines Films fällt mit Hilfe von Aufsehen erregenden Bildern leichter, auch die Berichterstattung der Medien richtet sich oft, z.B. durch die Verwendung von Szenenbildern aus Filmen, nach dem Visuellen. Letztendlich steht der Produzent also vor einer Verteilungsfrage: erreiche ich mehr Leute durch beeindruckende Bilder, oder sehen die Menschen den Film wegen des guten Tons?

Die kreative Umsetzung eines Films auf der einen Seite das Streben nach wirtschaftlichem Erfolg auf der anderen bilden nicht immer, aber allzu oft einen Interessenkonflikt, der einen fortwährenden Bestandteil der Zusammenarbeit zwischen Regisseur und Produzent darstellt und daher immer auch die Wahl der Gestaltungsmittel beeinflusst.

In welchem Umfang Ton als Gestaltungsmittel in einem Film Verwendung findet, ist also von kreativen, narrativen, personellen, finanziellen und zeitlichen Bedingungen abhängig.

Trotz vorhandener Hindernisse ist es lohnenswert, Ton als filmisches Gestaltungsmittel vermehrt in Betracht zu ziehen. Zahlreiche Beispiele aus verschiedenen Genres zeigen, dass schon wenige, unaufdringliche auditive Mittel viel zur Geschichte beitragen können (vgl. Kapitel 3). Ton zu unterschätzen bedeutet, Potenzial für das Erzählen einer Film-Geschichte zu verschenken. Einen Teil dieses Potenzials aufzuzeigen ist das Hauptanliegen von Kapitel 3.

Kapitel 3

Das narrative Potenzial der auditiven Ebene im Film

„Der Soundtrack beim Film ist nichts anderes als eine Soundcollage. Diese ist gewöhnlich dazu verdammt, den Bildern zugeordnet zu sein. Diese Zuordnung aufzubrechen fand ich immer ganz besonders interessant, denn man kann eigene Bilder produzieren, die allein aus der Kollision von Ton und Bild heraus entstehen und eindrücklicher sind als das Bild oder die Tonspur für sich genommen.“

(Walter Murch)

Film ist ein audio-visuelles Medium, basierend auf Bildern und Tönen. Um eine Geschichte so gut wie möglich erzählen zu können ist ein fundiertes Wissen über die verfügbaren visuellen und auditiven Gestaltungsmittel für Filmemacher von großer Bedeutung.

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Möglichkeiten der audio-visuellen Gestaltung von Filmen. Zuerst werden der Begriff Sound-Design und seine Grundlagen erläutert. Im Teil „Systematisierung“ wird diskutiert, wie sich Filmsound strukturiert beschreiben lässt. Dabei stehen neben etablierten Systemen von Filmtheoretikern auch eigene Überlegungen. Im Teil „Funktionen von Filmsound“ werden auditive Gestaltungsmittel in ihrem Verhältnis zur visuellen Ebene des Films dargestellt. Außerdem wird beschrieben, welche Funktionen die aufgeführten Gestaltungsmittel in der Erzählung eines Films übernehmen können.

Ein Schwerpunkt des Kapitels bildet die von Michel Cion entwickelte Terminologie für die Beschreibung von Filmsound. Im Gegensatz zu anderen Filmtheoretikern betrachtet Chion Film nicht als ein Medium von Bildern plus Tönen, sondern konzentriert sich auf die gemeinsame und wechselseitige Wirkung des audio-visuellen Zusammenspiels. Obwohl Bild und Ton meist als eigenständige Gestaltungsmittel gehandhabt werden, so verdankt der Film gerade der Kombination der beiden seine stärkste Wirkung: wir „sehen-hören“ Filme (Chion 1990: xxi). Die Äußerungen Chions werden ergänzt und gegenübergestellt mit den Ansichten weiterer Autoren,

welche sich kritisch mit der Verwendung von Filmtönen auseinandergesetzt haben.

3.1 Sound-Design: die Gestaltung der Tonspur

3.1.1 Definition von Sound-Design

Barbara Flückiger beschreibt die Tätigkeit eines Sound-Designers als „die Erarbeitung eines tonästhetischen Gesamtkonzepts für die Bereiche Sprache und Geräusch, die Kommunikation mit dem Komponisten, die Kreation von einzelnen Klängen und ihre Montage sowie die Koordination von Arbeitsprozessen und -zielen der verschiedenen Abteilungen inklusive Geräuschemacher und Nachsynchronisation“ (Flückiger 2001: 18). Lensing fasst den Terminus noch weiter, indem er Sound-Design mit der Arbeit eines Komponisten vergleicht. Doch die Bezeichnung Sound-Designer taucht auch in anderen Zusammenhängen auf. Manchmal werden Sound-Designer nur beauftragt, einen einzigen aber sehr speziellen Sound für einen Film zu kreieren. Eine andere Verwendung findet sich im Bereich der Industrie und bezeichnet die Tätigkeit, verschiedene Materialien zu kombinieren um den gewünschten Klangeindruck eines bestimmten Produktes herbeizuführen. Da es in diesem Kapitel um die auditive Gestaltung der gesamten Tonspur geht, verwendet die Autorin den Begriff Sound-Design nachfolgend im Sinne der ganzheitlichen Definitionen von Flückiger und Lensing.

3.1.2 Prinzipien der Gestaltung

Der Gestaltung einer Tonspur liegen drei Prinzipien zugrunde: Auswahl, Veränderung und Kombination.

Auswahl

Eine Tonspur kann aus den Elementen Sprache, Geräusche und Musik bestehen. Bei der Kreation eines Soundtracks hat der Filmemacher die Aufgabe, aus der gesamten Bandbreite des zur Verfügung stehenden klanglichen Materials eine Auswahl zu treffen. Diese setzen sich zusammen aus dem Setton, zusätzlichen Aufnahmen (Nachsynchronisation von Schauspielern, Foleyartists) oder aus Geräuscharchivmaterial. Der Tongestaltung kommt dabei zu gute, dass sie zu einem großen Teil in der Postproduktion stattfindet, wo Filmtone unter kontrollierten Bedingungen beurteilt und ausgewählt werden kann.

Veränderung

Oft werden die akustischen Eigenschaften von Klang (Lautstärke, Frequenz, Klangfarbe, Hall) verändert, um bestimmte Effekte zu erzielen: die Größe eines Objektes, die Entfernung von der Kamera oder die Beschaffenheit des Materials können mit Hilfe des Tons manipuliert werden. Durch klangliche Veränderungen kann auch ein und dieselbe Soundquelle mehrere Funktionen erfüllen. In dem Film „American Graffiti“, der fast vollständig mit Rock'n Roll Musik unterlegt ist, wurden in einigen Szenen „trockene“ Studioaufnahmen einer Radiosendung verwendet, wenn die Musik dominant sein sollte. Sollte dage-

gen die Handlung —und damit die aktuelle Quelle des Klangs (zum Beispiel das Autoradio)— mehr Betonung finden, wurden „verweltlichte Aufnahmen“ eingesetzt (vgl. Murch 1999).

Kombination

Die Kombination aller Elemente einer Tonspur findet am Ende des Produktionsprozesses in der Endmischung statt. Diese Mischung kann sehr dicht sein oder rar bestückt. Die Wirkung einzelner Elemente ist immer abhängig von den umgebenden Elementen der Tonspur. So werden Klangereignisse abhängig vom akustischen Kontext als unterschiedlich laut empfunden: fällt ein Ereignis in eine leise Atmo, kann es trotz geringer Dezibel-Stärke laut wirken und uns so stärker überraschen, als wenn es in einem lauterem Kontext angesiedelt wäre.

Neben der Dichte kann sich die Tonspur auch in ihrem auditiven Fluss unterscheiden. Bei einer fließenden Gestaltung werden Punktierungen nur dann eingefügt, wenn dies durch die Geschichte verlangt wird. Chion bezeichnet dies als interne Logik. Externe Logik bezeichnet demgegenüber einen auditiven Fluss, der Punktierungen und Brüche anwendet, auch wenn es für das Erzählen der Geschichte nicht notwendig ist. Eine Gestaltung der Tonspur nach externer Logik wird nicht nur angewendet um eine kritische Distanz gegenüber dem Film zu schaffen, sondern auch, um die Spannung eines Filmes zu steigern (vgl. Chion 1990: 46) .

3.1.3 Grundlegende Konzepte des Sound-Designs

Dramaturgische Überlegungen

Allen Gestaltungsüberlegungen voran sollte laut Sonnenschein das Verstehen der dramaturgischen Prinzipien einer Geschichte stehen. Dafür müssen die Ziele, Konflikte und Lösungen und die Veränderungen und Wiederholungen der dramatischen Zutaten eines Films identifiziert werden. Nur durch das Wissen um das Thema und den Subtext eines Films kann Sound-Design so eingesetzt werden, dass es dem Film richtig dient (vgl. Sonnenschein 2001: 173f.).

Added Value

Sound verhält sich „wie eine stolze und zurückhaltende Königin gegenüber dem überall präsenten König Bild“, beschreibt Walter Murch im Vorwort zu „Audio-Vision“ das Verhältnis zwischen Ton und Bild im Film (Chion 1990: viif.). Die Gründe dafür wurden in Kapitel 2 bereits untersucht. Die von Murch beschriebene „Zurückhaltung“ sorgt unter anderem dafür, dass Vorzüge, die durch den Ton entstehen meist über das Bild wahrgenommen und geschätzt werden —je besser der Sound, desto besser das Bild (vgl. Chion 1990: viii). Michel Chion bezeichnet dieses Phänomen als „Added Value“, ein „Ausdrucks- und Informationswert, mit dem ein Ton ein gegebenes Bild anreichert“ (Chion 1990: 5). Das kann so weit gehen, dass diese Information oder dieser Ausdruck den Eindruck erwecken, bereits im Bild enthalten zu sein. Dadurch kann der offensichtlich falsche Eindruck erweckt werden, der

Ton sei überflüssig und verdoppele nur eine Bedeutung, die er in Wirklichkeit herbeiführt oder schafft, sei es von Grund auf oder über die Differenz zum Sichtbaren. Das Phänomen des Added Value funktioniert vor allem, wenn Bild und Ton in Synchronität miteinander dargestellt werden.

Added Value arbeitet auch umkehrbar (vgl. Chion 1990: 21). Dies bedeutet, dass wir mit Ton unterlegte Bilder anders wahrnehmen, als würden wir die Bilder allein sehen. Genauso verhält es sich andersrum: durch dazugehörige Bilder nehmen wir den Ton anders wahr, als wenn wir den Ton allein hören würden. Ein und derselbe Sound kann, abhängig von dem was im Bild gezeigt wird, sehr verschiedene Bedeutungen transportieren. So wirkt der Sound einer Melone, die auf dem Boden zerschmettert wird in visueller Begleitung eben dieses Vorgangs harmlos. Wird dieser Klang jedoch mit den Bildern einer Schlacht-Szene mit „rollenden Köpfen“ kombiniert, erzeugt derselbe Entsetzen.

Synchrese

„Die Synchrese (ein Wort, das ich aus den Begriffen „Synchronismus“ und „Synthese“ zusammengesetzt habe) ist die unwiderstehliche und spontane Verbindung, die zwischen einem akustischen und einem kurzen optischen Phänomen entsteht, wenn die beiden zeitgleich auftreten, und zwar unabhängig von jeder rationalen Logik.“ (Chion 1990: 63 zitiert nach Flückiger 2001: 141)

Synchrese ermöglicht die freie Verknüpfung eines Bildes mit

einem bestimmten Sound im Film und ist damit die „Grundvoraussetzung für die Substitution von Originaltönen durch die Praktiken der Nachsynchronisation, der Geräuschemacher und der Tonmontage“ (Flückiger 2001: 141). Diese Freiheit der Reassoziaton von Ton und Bild ermöglicht, unter der Voraussetzung der minutiösen zeitlichen Übereinstimmung, die unwahrscheinlichen Verbindungen extremer Genres wie zum Beispiel im Science Fiction Film oder im Animationsfilm. Durch Synchrese glaubt der Zuschauer, dass Ton und Bild eines Faustschlages von ein und derselben Quelle stammen, obwohl sie in Wirklichkeit zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten aufgezeichnet wurden.

Wie Walter Murch ergänzt, sind die Gründe für die Reassoziaton von Bild und Ton vielfältig: Reassoziaton geschieht, um einen Ton „realer“ erscheinen zu lassen als er in Wirklichkeit klingt, aus Gründen der Notwendigkeit und aus moralischen Gründen, so dass Schauspieler in Action Szenen ihre Gesundheit nicht aufs Spiel setzen müssen, indem sie wirklich aus großer Höhe auf harten Boden fallen. Neben den praktischen Gründen empfiehlt Murch, die Reassoziationsmöglichkeit zu nutzen um eine gezielte und fruchtbare Spannung herzustellen zwischen dem, was auf dem Bildschirm zu sehen ist und dem, was im Kopf des Zuschauers angefacht wird (Chion 1990: xix). Auf die von Murch als „metaphorische Distanz“ und von Chion als „Sound in der Lücke“ bezeichnete Art der Reassoziaton soll am Ende dieses Kapitels noch näher eingegangen werden.

3.2 Systematisierung von Filmtton

Warum ist es wichtig, den verschiedenen Arten von Filmsound Namen zu geben, sie in ein System einzuordnen und ihre Wirkung zu beschreiben? Die Möglichkeit, auditive Gestaltungsmittel zu beschreiben und sie einzuordnen ist eine Voraussetzung zur Verständigung und zur Auseinandersetzung mit dem Phänomen der akustischen Gestaltung, vor allem in der Ausbildung zukünftiger Filmemacher von Bedeutung. Während in der Praxis oft individuelle Wege der Kommunikation zwischen einzelnen Personen entstehen, brauchen Dozenten und Studenten allgemein verständliches Vokabular, welches sich auch in Büchern wieder findet und als Grundlage zur gemeinsamen Kommunikation über das Thema dient. Wenn man beschreiben kann, was man hört und wie es auf einen wirkt, kann man außerdem nicht nur besser unterscheiden sondern nimmt auch mehr wahr. Die Entwicklung einer Sprache und die Auseinandersetzung mit Systematisierungen von Filmtton tragen so erheblich dazu bei, unser Bewusstsein für die auditiven Möglichkeiten der Filmgestaltung zu schärfen. Außerdem ist das Wissen um Unterschiede und Grenzen des Filmttons auch deswegen von Bedeutung, weil dadurch das bewusste Durchbrechen von Regeln ermöglicht wird. Diese Grenzüberschreitungen erzeugen viele der mehrdeutigen oder mysteriösen Wirkungen fesselnder Filme.

Die Systematisierung von Filmtton ist keine einfache Angelegenheit. Macht man sich in gegenwärtiger Literatur über Filmtheorie auf die Suche nach Systemen oder Ordnungskrite-

rien, findet man eine Vielzahl von Ansätzen. Zwei wesentliche sollen an dieser Stelle vorgestellt und ihre jeweiligen Unzulänglichkeiten thematisiert werden.

3.2.1 Sprache – Geräusche – Musik

Die Aufteilung des Filmtons in die Elemente der Tonspur Sprache, Geräusche und Musik ist die üblichste und offensichtlichste Einteilung. Raffaseder (2002) ist dieser Einteilung gefolgt (siehe Abbildung 3.1).

Tonspur					
Sprache		Geräusche		Musik	
Dialog	Kommentar	Atmos	Sound-Effekte	Source-Musik	Film-Musik
			Hard-Effects	Soft-Effects	

Abbildung 3.1: Die Systematisierung der Filmttonspur in die Bereiche Sprache, Geräusche und Musik. (Quelle: Raffaseder 2002: 253)

Sprache

Sprache gliedert sich danach weiter in Dialoge, die direkt mit den im Bild agierenden Personen in Verbindung stehen und Erzählungen bzw. Kommentare, die eine Handlung von außen erläutern. Beide können in der gesamten Bandbreite der menschlichen Stimme im Film vorkommen, vom zarten Flüstern bis hin zum lauten Schreien.

Der Verbozentrismus unserer akustischen Wahrnehmung sorgt

dafür, dass Sprache als ein Medium für verbalen Ausdruck gegenüber den anderen Elementen der Tonspur meist Priorität hat, sowohl während der Aufnahme am Set als auch während der Mischung im Tonstudio. So wird Sprache gegenüber den anderen Elementen beinahe wie ein Soloinstrument im Orchester behandelt (vgl. Chion 1990: 6). Im europäischen und amerikanischen Mainstream-Kino finden sich selten Filme, die einen Gegentrend zu diesem Vokozentrismus anzeigen. Beispiele finden sich eher im asiatischen Kino oder im Werk einzelner Filmemacher wie dem von Jaques Tati, der in seinen Filmen Soundeffekte beinahe stärker zum Erzielen einer bestimmten Wirkung einsetzt als Sprache.

Obwohl Sprache im Film hauptsächlich zur Übermittlung von Informationen verwendet wird, kann sie auch auf andere Art und Weise zum Erzählen von Geschichten beitragen. Chion führt drei verschiedene Begriffe von Sprache ein: Sprache für die Übermittlung von Informationen (Theatralische Sprache), Sprache als Kommentar (Textuelle Sprache) und Sprache als „Ausstrahlung“ (Ausstrahlungssprache). In dieser Aufzählung gilt die letzte der drei Arten, die Ausstrahlungssprache als subtilstes Werkzeug der Erzählung, denn die Bedeutungsebene, die bei den zwei anderen Arten eindeutig im Vordergrund steht, wird bei der Ausstrahlungssprache durch verschiedene Techniken relativiert: Eliminierung, Stehgreif und ausländische Sprachweise (vgl. Chion 1990: 178). Da diese Techniken einen starken Bezug zu den jeweiligen Funktionen der Sprache aufweisen, werden diese an anderer Stelle erläutert.

Geräusche

Die Geräusche-Ebene teilt sich laut Raffaseder auf in Atmos und Sound-Effekte. Atmos sind charakteristische Hintergrundgeräusche für die akustische Beschreibung einer Umgebung. Im Alltag werden diese Geräusche in unserer Wahrnehmung ausgeblendet, trotzdem prägen sie unser Bild von bestimmten Orten und sind daher für die realistische Wirkung einer Szene von großer Bedeutung. Sound-Effekte haben im Gegensatz zu der Atmo eine stärkere Verbindung zu den Bildern oder zur Handlung des Films. An dieser Stelle findet bei Raffaseder eine weitere Unterteilung in Hard- und Soft-Effects statt. Hard-Effects brauchen die synchrone Übereinstimmung mit dem Bild, Soft-Effects sind dagegen Geräusche von Quellen die nicht oder nur schemenhaft im Bild zu erkennen sind und verlangen daher keine exakte Synchronisation mit dem Bild (vgl. Raffaseder 2002: 252).

Geräusche wurden lange Zeit nur als stilisierte Elemente verwendet. Das lag vor allem an der geringen technischen Auflösung bei Aufnahme und Wiedergabe. Wurden Geräusche gleichzeitig mit Sprache verwendet, vermischten sie sich in der Endmischung bis zur Unverständlichkeit. Daher wurden nur solche Geräusche verwendet, die eindeutig zu erkennen waren. Diese Stilisierung ist kennzeichnend für fast alle Filme der Ära des klassischen Hollywood-Kino (vgl. Flückiger 2001: 188ff. und Chion 1990: 145). Mit der technischen Entwicklung, vor allem mit der Einführung von Dolby, gewannen die Geräusche deutlich mehr an Präsenz.

Flückiger führt im Bereich der Geräusche zusätzlich den Begriff „Unidentifiziertes Klangobjekt“ (kurz Uko) ein. Das Uko mit einem seiner Hauptcharakteristika der unterbrochenen Verbindung zu seiner Quelle widerspricht der Auffassung, dass der Verweis auf eine Quelle die wichtigste Funktion des Geräusches sei (vgl. Flückiger 2001: 126). Die Verwendung von Ukos spricht die Phantasie des Zuschauers an und erzeugt so eine innere Anreicherung (vgl. Flückiger 2001: 128). Science-Fiction-, Horror- und Katastrophenfilme verwenden die höchste Anzahl von Ukos (vgl. Flückiger 2001: 129).

Musik

Die Ebene der Musik wird durch Raffaseder weiterhin in Source- und Filmmusik unterteilt. Bei der Source-Musik ist die Quelle der Musik im Bild sichtbar. Dies kann zum Beispiel ein Straßenmusikant oder ein musizierender Nachbar sein. Source-Musik ermöglicht eine sehr subtile Beeinflussung der Geschichte. Außerdem kann durch die Verwendung von Source-Musik die Filmmusik für spezielle Momente eines Films aufgespart werden.

Chions Unterteilung von Musik im Film gleicht der von Raffaseder. Chion verwendet jedoch andere Begriffe: statt in Source- und Filmmusik unterteilt er Musik in Screen- und Pit-Musik. Pit-Musik bezieht sich auf den englischen Begriff „orchestra pit“ (dt. Orchestergraben). Anders als Raffaseder legt Chion Wert auf die Beschreibung mehrdeutiger oder gemischter Fälle. So kommt es häufig vor, dass jemand in der Handlung ein Klavier zur Begleitung eines Pit-Orchesters spielt.

Oft beginnt ein Musikstück auch als Screen-Musik und wird als Pit-Musik weitergeführt und damit von der Handlung getrennt. In vielen gegenwärtigen Filmen wird Musik zwar als On-the-air (siehe Abschnitt 3.2.2) etabliert, bewegt sich danach jedoch frei zwischen beiden Ebenen. Ein Beispiel dafür liefert das musikalische Hauptthema in „Taxi Driver“. Nachdem man dieses während des ganzen Films immer wieder hört, entpuppt es sich am Ende des Films als Musik eines Phonographen, zu dem zwei der Darsteller tanzen.

Filmmusik nimmt in vielen Beziehungen eine Sonderrolle unter den akustischen Elementen ein. Sie steht nicht in direktem Bezug zur Handlung der Szene und ist im Gegensatz zu Geräuschen selbstreferenziell. Filmmusik kann daher für sich alleine stehen und sich frei in Raum und Zeit bewegen und. Neben reizvollen, komplexen Vernetzungen wird durch sie auch die Etablierung zusätzlicher Bedeutungsdimensionen (in Form der Leitmotivtechnik) ermöglicht (vgl. Faulstich 2002: 139 ff.). Musik ist, im Gegensatz zu Geräuschen, seit den Anfängen der Filmgeschichte elementarer Bestandteil eines jeden Films. Filmemacher sind sich der überwältigenden Wirkung, welche Musik auf den Zuschauer ausübt, vollkommen bewusst. Nur in seltenen Ausnahmefällen wird auf eine musikalische Untermalung der Bilder komplett verzichtet. Der Film „No Country for Old Men“, dessen brutale Handlung durch das Ausbleiben von Musik noch realer wirkt und damit noch spannender, liefert dafür ein gelungenes Beispiel.

Grenzen des Systems

Die von Raffaseder beschriebene Systematisierung ist einfach und überschaubar. Dieser Vorteil ist jedoch auch zugleich ihr größter Nachteil. Obwohl Sprache, Geräusche und Musik in der Praxis getrennt behandelt werden, muss man für die Analyse eines Films beachten, dass es vielfältige Berührungs- und Überschneidungspunkte zwischen den drei Elementen gibt. So sind Atmos zwar Geräusche, können aber durchaus musikalische Qualität besitzen, und diese auch bewusst im Film einsetzen. Für einen ersten Überblick auf dem Gebiet der Filmanalyse ist diese Systematisierung daher hilfreich, bei tiefer gehenden Betrachtungen kommt sie jedoch schnell an ihre Grenzen.

3.2.2 Onscreen – Offscreen – Nondiegetisch: eine Systematisierung nach Michel Chion

Die nachfolgende Systematisierung richtet sich nach dem raum-zeitlichen Kontinuum eines Films, der Diegese. Chion unterscheidet —als drei Bereiche eines Kreises— Onscreen, Offscreen und nondiegetischen Sound (siehe Abbildung 3.2a).

„Onscreen-Sound“ ist Sound, dessen Quelle im Bild erscheint und Teil der im Bild repräsentierten Realität ist. „Offscreen-Sound“ ist Sound, dessen Quelle im Bild nicht sichtbar ist, egal ob temporär oder überhaupt nicht. Chion führt zur genaueren Beschreibung des vielfältigen Gebietes des Offscreen-Sound eine weitere Unterscheidung zwischen aktivem und passivem Offscreen-Sound ein. Aktiver Offscreen-Sound bringt den Zuschauer dazu, Fragen zu stellen: Was ist das für ein Sound?

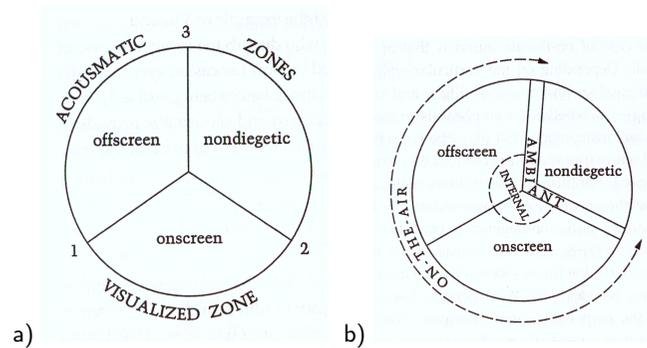


Abbildung 3.2: Die Systematisierung von Filmsound nach Chion. Abbildung a) zeigt Offscreen-, Onscreen- und nondiegetischen Ton als drei miteinander verschachtelte Sektoren. Abbildung b) stellt eine Erweiterung des in a) dargestellten Systems um die Kategorien Internal Sound, Ambient Sound und On-The-Air-Sound dar. (Quelle: Chion 1990: 74, 78)

Was passiert da? Er erzeugt Neugierde, welche den Film dramaturgisch voran treibt. Passiver Offscreen-Sound dagegen kreiert Atmosphäre und stabilisiert das Bild, ohne daß der Zuschauer sich aufgefordert fühlt, nach der Quelle des Sounds zu forschen. Während Onscreen-Sound die visualisierte Zone darstellt, bilden Offscreen- und nondiegetischer Sound die akusmatische Zone. Als „nondiegetisch“ wird Klang bezeichnet, der weder eine sichtbare Quelle im Bild noch einen direkten Bezug zur Welt der Geschichte hat.

Alle drei Bereiche kommunizieren miteinander. Folglich gibt es einen Übergang zwischen Onscreen und Offscreen, zwischen Onscreen und nondiegetisch und zwischen Offscreen und nondiegetisch. Diese Übergänge ermöglichen, diverse Spezialfälle „zwischen“ den Bereichen zu beschreiben. Um

auch den Ausnahmen Bezeichnungen zuzuweisen und so die Gültigkeit dieses Modells zu erweitern, fügt Chion seinem Modell der drei Bereiche drei weitere Kategorien zu: „Ambient Sound“ (dt. Umgebungston), „Internal Sound“ und „On-the-air-Sound“ (siehe Abbildung 3.2b).

Ambient Sound ist Sound, der eine Szene umhüllt, ohne den Wunsch zu wecken seine spezifische Quelle zu erfahren. Dazu gehört das Zwitschern von Vögeln oder das entfernte Läuten von Kirchenglocken.

Internal Sound kommt aus dem physischen und mentalen Inneren einer Figur und kann normalerweise nicht von anderen Figuren der Geschichte gehört werden. Weiterhin unterscheidet Chion zwischen objektiv internen Sounds wie Atemgeräuschen oder Herzklopfen und subjektiv-internen Sounds, zum Beispiel mentale Stimmen oder Erinnerungen.

On-the-air bezeichnet Sound, der innerhalb einer Geschichte durch elektronische Geräte übermittelt wird, zum Beispiel durch ein Radio oder ein Telefon. Die Geräte sind dabei entweder im Bild zu sehen oder werden durch das Bild angedeutet. Diese Sounds können klar und scharf hörbar sein und so den eigentlichen Sound betonen. Sie können jedoch auch mit viel Hall und der speziellen Klangfarbe des Abspielgerätes und des Raumes versehen sein und damit die Betonung auf den Moment der Wiedergabe legen. Zwischen diesen beiden Extremen gibt es unendlich viele Grade der Variation. Obwohl sie normalerweise in der Real-Zeit der Szene verankert sind, können On-the-Air-Klänge die Grenzen des kinemati-

schen Raumes leicht überwinden.

Grenzen des Systems

Chion betont, dass alle Bereiche des in Abbildung 3.2a dargestellten Kreises als miteinander verschachtelte Sektoren betrachtet werden sollten. In einem weiteren Schritt schlägt er vor, dass die Verschachtelungen am besten in einem topologischen dreidimensionalen Modell ausgedrückt werden können (vgl. Chion 1990: 78). Auch wenn die von Chion vorgestellte Systematisierung von Sound umfassend ist, viele Grenzbereiche einschließt und durch neue Begriffe bisher unbeachtete Bereiche erschließt, sind auch in diesem System wichtige Unterscheidungen nicht enthalten.

So erscheint der Gegensatz zwischen subjektiver und objektiver Perspektive des Sounds ein wichtiges Unterscheidungskriterium. Auch die Zuordnung zu den beiden Elementen der Diegese, Raum und Zeit ergäbe eine grundlegende Möglichkeit der Unterscheidung. Einen weiteren Spezialfall stellt der Bereich der Stille dar. Diese ist ein elementares akustisches Gestaltungsmittel, welches in den bisherigen Systematisierungen jedoch außen vor bleibt.

Die Vielfalt der vorgestellten und angedachten Systeme zeigt, dass bisher keine Kriterien vorhanden sind, mit denen die Möglichkeiten und Dimensionen von Filmsound ganzheitlich beschrieben und geordnet werden können. Es stellt sich daher die Frage, ob dies überhaupt möglich ist. Bisher ist bei jeder Betrachtung des Themas Filmton eine Entscheidung für eine

spezielle Systematisierung erforderlich. Die Entscheidungsfindung hängt davon ab, aus welcher Perspektive Filmton betrachtet wird. Während für die theoretische Analyse von Filmen der Ansatz Michel Chions oder ein ähnlicher angemessen ist, ist das gleiche System unbrauchbar für einen Drehbuchautor, der versuchen will, die verschiedenen Wirkungen von Sound auf subtile Weise für seine Geschichte zu nutzen. Wiederum wäre die Wirkung als Ordnungskriterium für die Kommunikation des Regisseurs mit seinem Sound-Designer wahrscheinlich in vielen Fällen zu vage und zu unspezifisch. Abhängig also von der jeweiligen Zielgruppe bieten sich unterschiedliche Konzepte zur Beschreibung von Sound an.

Für die nachfolgende Beschreibung der Gestaltungsmöglichkeiten von Filmton wurden zwei Ordnungskriterien gewählt. Analog zum Thema dieser Arbeit folgt die erste Kategorisierung den verschiedenen Möglichkeiten der Ton-Bild-Relation im Film. Innerhalb dieser Kategorien werden die einzelnen Gestaltungsmöglichkeiten anhand ihrer Funktionen, die sie für eine filmische Erzählung übernehmen können, beschrieben. Mit dieser Kategorisierung hofft die Autorin, der gestalterischen Herangehensweise der Zielgruppe, die bei dieser Arbeit im Vordergrund steht, entgegenzukommen.

3.2.3 Ton-Bild-Relationen

Laut Raffaseder gibt es drei Möglichkeiten der Ton-Bild-Relation im Film: Paraphrase, Polarisation und Dissonanz bzw. Kontrapunkt. Auch Schneider hält diese Kategorisierung für geeignet (vgl. Schneider 1997: 24).

Paraphrase

Paraphrase ist die „direkte Umsetzung des Bildinhalts in seine akustische Entsprechung“ (Raffaseder 2002: 267). Sie ist die üblichste Form der Ton–Bild–Relation und dient vor allem zur Schaffung von Klarheit und der Stärkung des Rezipienten in seiner Wahrnehmung. In der Anfangszeit des Tonfilms, vor allem im klassischen Hollywoodkino, findet sich diese Herangehensweise in fast jedem Film wieder, symbolisiert durch den Ausspruch „See a dog, hear a dog“.

Polarisation

Von der zweiten Möglichkeit, der Polarisation spricht man, wenn ein neutraler Bildinhalt durch die Gestaltung der Tonspur „hin zu einem Ausdruckspol —auf einer imaginären Polaritätsskala“ (Schneider 1997: 24) geschoben wird. Der Bildinhalt wird dabei ausgedeutet und emotional gefärbt.

Dissonanz

Die dritte Möglichkeit ist die der Dissonanz. Sie bezeichnet (scheinbare) Gegensätze zwischen Bild und Ton, die bei großer Abweichung zum Kontrapunkt werden. Der Rezipient muss in diesem Fall das Geschehen hinterfragen, mit seinen eigenen Erfahrungen abstimmen und die Gegensätze mit Hilfe von Wissen und Phantasie auflösen. Diese kreative Eigenleistung und die aktive Einbindung des Zuschauers in das Geschehen sorgen dafür, dass die Wirkung intensiviert wird und das „Erlebte“ länger im Gedächtnis des Rezipienten haften bleibt (vgl. Raffaseder 2002: 268).

So wie bei der Paraphrase eine Gefahr der Redundanz zwischen der auditiven und visuellen Ebene besteht, kann der Zuschauer auf der anderen Seite bei zu großer Abweichung zwischen Bild und Ton keine assoziative Verbindung zwischen den beiden Ebenen herstellen. Dies erzeugt Missverständnisse und kann im schlimmsten Fall zur Zerstörung der filmischen Illusion führen.

Eigene Überlegungen

Die drei bisher genannten Möglichkeiten der Ton–Bild–Relation lassen sich auch als drei Bereiche in einem Spektrum darstellen. Dabei steht die Paraphrase links im Spektrum am Ort der größten Ähnlichkeit zwischen Bild und Ton. An der rechten Seite des Spektrums befindet sich die Dissonanz bzw. der Kontrapunkt als Extremform der Dissonanz. In der Mitte zwischen beiden Extremformen steht die Polarisation (siehe Abbildung 3.3).



Abbildung 3.3: Darstellung der Ton–Bild–Relationen als Dreiteilung nach der Beschreibung von Raffaseder. (Quelle: Raffaseder 2002)

In Ergänzung zu dieser Dreiteilung ist die Darstellung der Ton–Bild–Relation auch als kontinuierlicher Übergang zwischen einem linken und rechten Pol eines Spektrums denkbar, mit weiteren Graden der Beziehung zwischen Ton und Bild, zum Beispiel die Bereicherung des visuell Dargestellten oder

die Erzeugung von Mehrdeutigkeit. Auch Flückiger erwähnt den Gedanken eines kontinuierlichen Übergangs in der Interaktion von Ton und Bild. Die Pole stellen bei ihr die Dimensionen Ähnlichkeit auf der einen und Differenz auf der anderen Seite dar (vgl. Flückiger 2001: 148).

Im weiteren wird versucht, die verschiedenen Funktionen von Sound in einem solchen Spektrum einzuordnen, wobei die drei Kategorien Paraphrase, Polarisierung und Dissonanz als Markierungen innerhalb des Spektrums zu verstehen sind, zwischen denen die einzelnen Funktionen angeordnet sind.

Für die Beschreibung der Funktionen von Sound bleibt zu ergänzen, dass filmische Elemente —und somit auch auditive Gestaltungsmittel— auf verschiedenen Ebenen gleichzeitig wirken können (vgl. Chion 1990: 55). Daher kann ein- und dasselbe Stilmittel verschiedene Funktionen übernehmen. Die nachfolgende Ordnung der Gestaltungsmittel nach bestimmten Funktionen ist daher nicht als absolute Einordnung, sondern eher als eine von mehreren möglichen Zuordnungen zu verstehen.

3.3 Funktionen von Filmsound

3.3.1 Die Linke Seite des Spektrums

Filmische Realität ist eine virtuelle Realität. Sie entsteht in unseren Köpfen und wirkt real für uns, wenn das, was wir sehen und das, was wir hören entsprechend unseren Erwartungen zueinander passt und wir keine sich ausschließenden Wider-

sprüche in diesen Kombinationen erkennen. Der größte Teil der filmischen Realität besteht allerdings aus Handlungen, Figuren oder Orten, die nicht Teil unserer alltäglichen Welt sind. Die wenigsten Zuschauer im Publikum haben in ihrem Leben an großen Schlachten teilgenommen, Monster hautnah erlebt, waren in der Wüste oder im Dschungel oder mittendrin in einer Schießerei. So akzeptiert das Publikum bereitwillig —unter anderem auch durch das Phänomen der Synchronisation— die oft eigens für einen einzigen Film geschaffenen Kombinationen von Bildern und Geräuschen. Die im linken Teil dieses Spektrums dargestellten Funktionen bestätigen, unterstützen oder erweitern —in Übereinstimmung mit der Erwartung der Zuschauer— die visuelle dargestellte filmische Realität.

Rhythmus

Rhythmus ist ein wesentliches Gestaltungselement in Filmen und unterscheidet sich von anderen Gestaltungsmitteln, denn seine Beziehung zum Bild kann von extremer Bestätigung bis zu extremer Kontrastierung reichen. Rhythmus ist nicht nur in Bildern und dem Ton selbst enthalten, sondern entsteht auch im Zusammenspiel der beiden Ebenen. Alle Elemente der Tonspur können rhythmische Strukturen erzeugen und punktierende Funktionen in einer Szene übernehmen. So können Geräusche an sich rhythmische Qualitäten haben (zum Beispiel Maschinengewehrrattern, Hufe, Glocken), Worte betonen oder eine Szene beenden. In dem Film „Mr. Hulots Holiday“ wird ein Rhythmus kreiert durch Kellner, welche in kurzen Abständen immer wieder durch eine Schwingtür gehen,

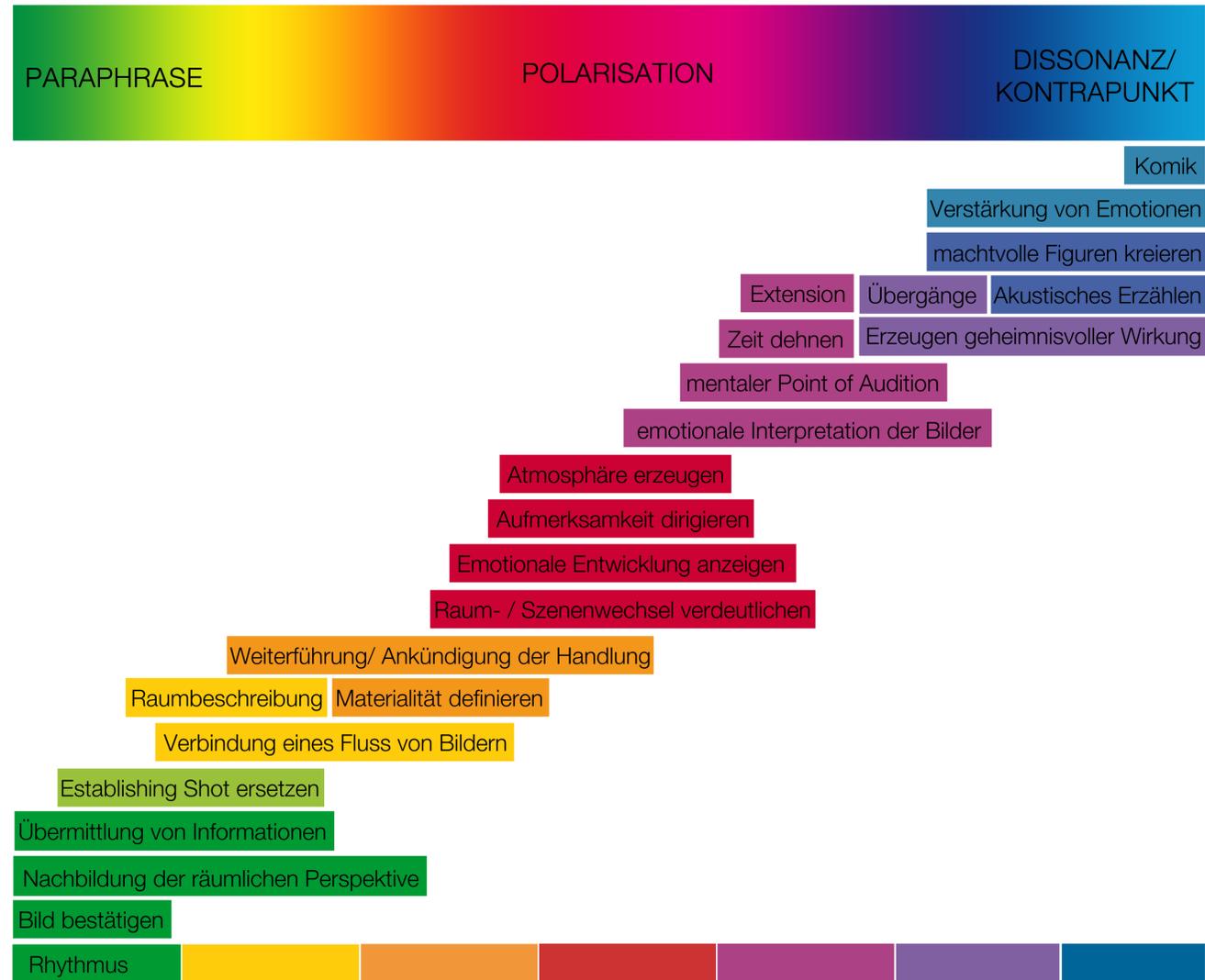


Abbildung 3.4: Darstellung der Ton–Bild–Relationen als Spektrum mit einem kontinuierlichen Übergang zwischen zwei Polen. (Quelle: eigene Darstellung)

die eine klaren Akzent in einer sonst eher ruhigen Klangumgebung schafft.

Auch Sprache wird verwendet, um Rhythmus in einem Film herzustellen. Orson Welles nutzte diese Technik in seinem Film „Touch of Evil“, in welchem rapide Sprechflüsse und sich schnell überlappende Dialoganteile oft ein Gefühl von großem Tempo erzeugen.

Eine wichtige Rolle bei der Punktierung von Szenen nehmen so genannte Synchronisationspunkte ein. Laut Chion ist ein Synchronisationspunkt ein spezieller Moment, in welchem Bild und ein Tonelement gleichzeitig vorkommen (Chion 1990: 52). Dieses vertikale Treffen von Elementen kann, wie Akkorde oder Kadenzen in der Musik, dem audio-visuellen Fluss eine Phrasierung geben.

Synchronisationspunkte befolgen normalerweise die Regeln der Gestaltpsychologie, können aber auch in subtileren Formen auftreten. In dem Film „Alien“ tauchen Synchronisationspunkte immer wieder in Form des unerwarteten gleichzeitigen Schnitts von Bild und Ton auf. Dies ist ein Merkmal für die externe Logik des Films. Eine andere Form des Synchronisationspunktes ist das Zusammenlaufen zweier bis dahin gegenläufiger Spuren am Ende einer Sequenz. Auch ein auf eine spezielle Art ausgesprochenes Wort kann für einen Moment der starken Synchronisation mit dem Bild verantwortlich sein (vgl. Chion 1990: 59).

Neben der normalen Form ist auch der falsche Synchronisa-

tionspunkt bekannt. Ähnlich wie bei der „falschen Kadenz“ in der Musik erzeugt die audio-visuelle Entwicklung beim falschen Synchronisationspunkt eine Erwartung, die nicht eingelöst wird. Statt dem erwarteten Sound innerhalb der Szene erfolgt zum Beispiel ein Umschnitt auf eine andere Szene, welche zwar das erwartete oder ein ähnliches Geräusch liefert, jedoch in einem völlig anderen Zusammenhang. Diese Form des Synchronisationspunkt kann eine stärkere Wirkung entfalten als echte Synchronisationspunkte, da der Audio-Zuschauer mental an der Erzeugung dieser Synchronisation beteiligt ist (vgl. Chion 1990: 60).

Bestätigung des Bildes

Eine Bestätigung des Bildes findet oft im Bereich der programmatischen Musik statt. Diese repräsentiert eine Handlung oder ein Ereignis in der Welt der Geschichte. Die Technik, in der die Melodie der physischen Handlung auf dem Bildschirm auf das Exakteste folgt, ist bekannt unter dem Namen „Mickeymousing“. Diese Technik wurde vor allem in den amerikanischen animierten Cartoons der 1930er Jahre angewendet. Um die exakte Synchronisation mit dem Bild zu ermöglichen, wurde die Musik vor den Bildern aufgezeichnet. Die Verdoppelung der Information des Bildes durch die Musik wird oft als redundant kritisiert. Chion hält jedoch dagegen, dass diese Art der Musikbegleitung unter dem „Deckmantel“ des Added Value hilft, komplexe oder schnelle visuelle Verläufe zu erfassen, denen unsere Augen wegen ihrer langsamen Prozessierung nicht so leicht folgen könnten (vgl. Chion 1990: 122).

Ein bekanntes Beispiel für Mickeymousing ist das „Pink Panther Thema“ von Henry Mancini, in welchem der Rhythmus die tierische Bewegung und die Harmonien die körperliche Anspannung und das Loslassen replizieren.

Nachbildung der räumlichen Perspektive (Point of Audition)

Die Bezeichnung des „Point of Audition“ geht zurück auf das Modell des Point of View. Er bezeichnet den Punkt im (durch den im Soundtrack repräsentierten) Raum, von welchem aus man hört. Chion weist daraufhin, dass sich diese Bedeutung des Point of Audition nicht auf einen einzigen Punkt im Raum sondern eher auf eine Zone beziehen kann, da ein genauer „Punkt des Hörens“ wegen der Eigenschaften der Schallausbreitung und –wahrnehmung nicht genau festzulegen ist (vgl. Chion 1990: 90). Ziel der räumlich–akustischen Perspektive ist die Nachbildung der Perspektive des Bildes.

Akustische Perspektive kann —abgesehen von den Mehrkanalverfahren— durch Hall, die Bevorzugung bestimmter Frequenzen und Lautstärke erzeugt werden (vgl. Sonnenschein 2001: 160). Befindet man sich in der Nähe einer Geräuschquelle, ist der Anteil von gehörtem Direktschall höher als der Anteil des reflektierten Schalls (Hall). Bei einem weiter entfernten Objekt werden mehr reflektierte Anteile vom Schall wahrgenommen. Anders als in Räumen weisen Außenaufnahmen in der freien Natur manchmal kaum Reflektionen auf. Haben verschiedene Klänge den gleichen Hallanteil, werden ihre assoziierten Quellen als „in der

gleichen Distanz“ oder „im selben Raum“ wahrgenommen. Haben Klänge verschiedene Hall–Eigenschaften, scheinen sie sich in verschiedenen visuellen Ebenen zu befinden.

Seit der Einführung der Stereo–Reproduktion von Tönen kann die Richtung eines bewegten Sounds spezifisch wiedergegeben werden. Die Lokalisierung bewegter Klangquellen ist im monophonen Ton unmöglich. Ein Beispiel für bewegte Soundquellen findet sich in „Lawrence of Arabia“ in einer Szene, in der Flugzeuge ein Camp bombardieren wollen. Erst ist ein Geräusch von rechts zu hören, woraufhin Lawrence und der Offizier nach rechts aus dem Bild schauen. Als sich die Flugzeuge direkt über dem Wüsten–Camp befinden, wandert der Sound von links nach rechts und erzeugt so den Eindruck, die Flugzeuge würden über den Köpfen der Menschen kreisen.

Surround Sound hat durch die Möglichkeit, Klang auf verschiedene Kanäle im ganzen Raum aufzuteilen, noch mehr Varianten geschaffen, mit denen auditive Bewegungen die Bilder begleiten können.

Übermittlung von Informationen

Auch die Übermittlung von Informationen, zum Beispiel durch Theatralische Sprache ist in der linken Seite des Spektrums anzusiedeln, da die gesprochenen Worte in dieser Form keine spezifische Kraft auf die Struktur und Form des Filmbilds ausüben (vgl. Chion 1990: 171). Vielmehr dienen die Stimmen der Figuren in diesem Fall dazu, sich gegenseitig zu informieren und in dramaturgischen und psychologischen Ge-

sichtspunkten aufeinander einzuwirken. Durch das Zeigen der Lippenbewegungen unterstützt das Bild das Verstehen der gesprochenen Wörter.

Establishing Shot ersetzen

Der Establishing Shot, eine Einstellung die den ganzen Raum einer Szene zeigt, war lange Zeit das wichtigste dramaturgische Mittel im Schnitt, um einen bestimmten Ort zu definieren und die an diesem Ort anwesenden Charaktere zu zeigen. Seit der Existenz von Mehrspurformaten existiert ein so genanntes „Superfield“ (Chion 1990: 150) außerhalb der Grenzen der Leinwand. Dies bezeichnet einen auditiven Raum, der durch ambiente Geräusche erzeugt wird. Das Superfield hat die Bedeutung des Establishing Shot als zentrales narratives Mittel geschwächt, indem es ein andauerndes Bewusstsein für den die Handlung umgebenden Raum liefert. Dies bietet die Möglichkeit, die Auflösung einer Szene freier zu gestalten. Dabei können die Einstellungen des Bildes umso intimer sein, desto weiter der auditive Raum dargestellt wird.

Raumbeschreibung

Eine wichtige Funktion von Sound ist die Beschreibung von Räumen. Durch die unterschiedliche klangliche Ausgestaltung mit ambienten Sounds und Hall kann aus einem visuell nicht klar definierten Raum zum Beispiel eine gigantische Halle, ein Kanal oder ein interstellarer Raum gemacht werden. In den Gesprächen auf der barocken Treppe in dem Film „The Magnificent Ambersons“ haben die Stimmen der Figuren ein Echo

erhalten, das den Eindruck erzeugt, als befänden sie sich in großen, leeren Räumen.

Verbindung einer Reihe von Bildern

Die Verbindung einer Reihe von Bildern ist laut Chion die üblichste Verwendung von Ton im Film. Sie kann in drei Formen auftreten: a) als Überbrückung visueller Brüche, indem der Ton die Wechsel im Bild nach vorne oder nach hinten überlappt; b) als Etablierung einer Atmosphäre durch passiven Offscreen-Sound, der einen einheitlichen Rahmen schafft und das Bild scheinbar beinhaltet und c) als Vereinheitlichung durch nondiegetische Musik, weil diese unabhängig von Raum und Zeit existiert (vgl. Chion 1990: 47).

Weiterführung/ Ankündigung der Handlung außerhalb des Bildraumes

Die Ankündigung von Figuren oder Objekten bzw. die Weiterführung der Handlung außerhalb des Bildraumes ist vor allem seit der Einführung von Mehrkanalformaten ein beliebtes Gestaltungsmittel. Verwendet wird dazu Ton aus der akusmatischen Zone (vgl. Chion 1990: 71). So wird das erste Auftreten des Tyrannosaurus Rex in dem Film „Jurassic Park“ durch einen tiefen Basslaut angekündigt, dessen Vibrationen so stark sind, dass sich ein Wasserglas —in Nahaufnahme gezeigt— bewegt. Die bedrohliche Wirkung dieser Szene entsteht zum einen durch den akusmatischen Charakter des Klangs, zum anderen durch die tiefe Frequenz des Geräusches. Frequenzen im Bassbereich stehen oft in Verbindung mit Unwetter oder

Naturkatastrophen.

Materialität definieren

Stimmen, Geräusche oder Musik können eine bestimmte Anzahl von „materialisierenden Sound Indices“ (Chion 1990: 114) besitzen, rangierend von Null bis unendlich. Diese Indices sind Eigenschaften eines Klangs, welche uns seine Materialität bzw. die seiner Quelle spüren lassen. Sie geben Hinweise auf die Substanz, welche den Ton verursacht (zum Beispiel Metall, Papier, Kleidung...) und auf die Art, wie der Sound produziert wurde (durch Reibung, Aufschlag, periodische Bewegungen...). Materialisierende Sound Indices entstehen zum Beispiel durch die Anwesenheit von Atemgeräuschen beim Sprechen, durch das Kratzen in einer Stimme oder durch Fingernägel, die während eines Klavierspiels die Tasten berühren. Je mehr materialisierende Sound Indices ein Ton hat, desto eher drückt er die Eigenschaften eines bestimmten Ortes oder einer bestimmten Figur aus und hilft dem Zuschauer so, in das Hier-und-Jetzt der Geschichte einzutauchen. Bei Objekten, die extra für eine virtuelle Welt kreiert werden, erzeugen die materialisierenden Sound Indices ein Gefühl dafür, aus welchem Material die Objekte bestehen. In dem Film „Who framed Roger Rabbit“ erzeugen Cartoon-Figuren, die mit der „echten“ Welt interagieren, Reibungs- und andere Kontaktgeräusche, welche den Eindruck vermitteln, dass die Figuren aus ballon-artigen Material sind: dünn, hohl und elastisch (vgl. Chion 1990: 118).

Raum-/Szenenwechsel verdeutlichen

Sobald ein Raum akustisch definiert ist, kündigt die klangliche Veränderung desselben einen Raum- oder Szenenwechsel deutlicher an (Sonnenschein 2001: 162). Diese Verdeutlichung findet sich zum Beispiel in einer Szene des Films „Raiders of the Lost Ark“, in der Indiana Jones versucht, aus einer einstürzenden Höhle zu fliehen, aber durch eine Schlucht in der Höhle daran gehindert wird. Während auf der einen Seite des Abhangs das Donnern der Höhle extrem präsent, ist es auf der anderen Seite entfernt und gedämpft. Dieser Sound-Wechsel ist nicht realistisch, verdeutlicht aber die potenzielle Sicherheit auf der anderen Seite des Abhangs. Nach dem gleichen Prinzip kann die Veränderung von ambienten Sounds verdeutlichen, dass —obwohl die gleiche Figur wie in der Szene davor zu sehen ist— ein Sprung zu einem neuen Moment in der Geschichte erfolgt ist. Diese Auslassung in der Zeit hilft, das Tempo einer Geschichte voranzutreiben.

Aufmerksamkeit dirigieren

Indem bestimmte Sounds in einer Szene herausgeschält werden (zum Beispiel durch Lautheit oder Direktheit), können diese mitteilen wo der Zuschauer in einem bestimmten Moment der Geschichte hinschauen soll. In einer Szene des Films „Mr. Hulots Holiday“ von Jaques Tati verbringen mehrere Urlauber ihren Abend in einem Salon. Während die Personen im Vordergrund des Raumes leise miteinander reden, ist im Hintergrund deutlich ein Ping-Pong-Spiel zu hören. Die Lautstärke und Klangfarbe des Ballgeräusches wurde so verändert,

dass es lebendiger und klarer wirkt und damit die Aufmerksamkeit auf sich zieht (vgl. Chion 1990: 6). Später in der Szene wird das Spiel abrupt leise, so dass gehört werden kann, was die Personen im Salon sagen. Auch Worte, die über Bilder gesprochen werden, können unser Sehen strukturieren. Da das Film-Bild dem Auge weniger Zeit zum Betrachten lässt als Malerei oder Fotografie, nehmen wir in der kurzen Zeit, die uns zum Erkennen zur Verfügung steht, vor allem das wahr, was der Erzähler erwähnt.

Atmosphäre erzeugen

Für die Erzeugung von Atmosphäre nehmen Geräusche eine wichtige Rolle ein. So kann eine bestimmte Umgebung, je nachdem welche Sounds ausgewählt werden, eine unbehagliche oder entspannte Atmosphäre transportieren. Laut Chion sind Ambient sounds und Elements of Auditory Setting (dt. Elemente der Geräuschkulisse) die wichtigsten Sounds für die Erzeugung von Atmosphäre. Ambient Sounds sind Geräusche, die eine Szene einhüllen und den ganzen Raum erfüllen, ohne Fragen nach ihrer Beschaffenheit oder Position aufzuwerfen (zum Beispiel zwitschernde Vögel oder Glockenläuten). Elements of Auditory Setting sind dagegen Geräusche, deren Quelle eher punktförmig ist und ab und zu sichtbar ist. Sie helfen einen filmischen Raum zu kreieren und zu definieren durch kleine unterschiedliche „Berührungen“ (vgl. Chion 1990: 54f.).

Atmosphäre findet man auch oft als „ambiente Stille“ (Chion 1990: 57), denn selbst wenn ein Raum leer ist, gibt es immer

charakteristische Geräusche, die aus verschiedenen Quellen in diesem Raum herrühren, sei es das Brummen eines Kühlschranks oder das Rauschen einer verborgenen Wasserleitung.

Doch nicht nur Geräusche, auch Worte können durch die Techniken der „Relativierung von Sprache“ (Chion 1990: 178) zum ambienten Hintergrund werden und damit zur Erzeugung einer Atmosphäre im Raum beitragen. So können Worte durch Vermehrung oder Überlappung so akkumuliert werden, dass sie sich gegenseitig auslöschen. Dies geschieht zum Beispiel in Essensszenen, in denen viele Personen zur gleichen Zeit am Tisch sitzen und reden.

Emotionale Entwicklung der Charaktere anzeigen

Neben vielen anderen Funktionen, welche die Filmmusik in einem Film übernehmen kann, ist eine bedeutende die Darstellung der emotionalen Entwicklung von Figuren über den Verlauf der Geschichte. Dies kann unter anderem durch die Variation musikalischer Motive geschehen. Dazu werden die Motive zu einem bestimmten Zeitpunkt der Geschichte etabliert und ab diesem Moment mit einer bestimmten Person oder der Beziehung zwischen Personen assoziiert. In dem Film „Jules et Jim“ wird die Beziehung zwischen zwei Freunden und einer Frau, welcher beide Männer in Liebe verfallen sind, beschrieben. Ein musikalisches Motiv der Musik spiegelt diese Idylle der gemeinsamen Stunden zu dritt wider. Es ist zum ersten Mal zu hören, als die drei während eines Urlaubs mit dem Fahrrad zum Strand fahren und wird ab diesem Moment immer dann gespielt, wenn sich die drei nach langer Zeit wieder

treffen. Im Laufe der Jahre wird die Melodie jedoch langsamer, düsterer und aus der Dur-Tonart wird Moll (vgl. Bordwell, Thompson 2008: 273).

3.3.2 Die rechte Seite des Spektrums

Nicht immer muss Ton die dargestellte filmische Realität bestätigen. Er hat auch die Möglichkeit, den Zuschauer in die Irre zu führen, Überraschung, Spannung und Mehrdeutigkeit zu erzeugen. Die nachfolgend beschriebenen Gestaltungsmittel machen dies deutlich. Sie alle sind nach Meinung der Autorin auf der rechten Seite der Spektrums einzuordnen (siehe Abbildung 3.4).

Emotionale Interpretation der Bilder

Eine Interpretation der Bilder findet sehr häufig durch nondiegetische Musik statt (vgl. Sonnenschein 2001: 155). Diese hilft dem Publikum, sich gegenüber dem Setting, den Charakteren und den erzählten Ereignissen zu orientieren und sich mit dem Gefühl der Szene zu identifizieren, indem sie eine bestimmte Perspektive gegenüber dem Geschehen liefert. Dinge, die nicht sichtbar sind, werden so erfahrbar gemacht. Musik, welche die Stimmung einer Szene, ihren Rhythmus, ihren Klang oder ihre Phrasierung aufnimmt, bezeichnet Chion als „Emphatische Musik“ (Chion 1990: 8). Er ergänzt, dass durch den Effekt des Added Value die Musik auch Gefühle erzeugen kann, welche durch das Bild allein nicht produziert würden.

Obwohl diese Rolle meist der nondiegetischen Musik zu-

kommt, kann auch Musik, welche Teil der Handlung ist, eine interpretierende Funktion besitzen. Ein Beispiel dafür findet sich in dem Film „Rear Window“. Eine der vom Protagonisten durch sein Hinterhof-Fenster beobachtete Dame („Mrs. Lonelyheart“) möchte sich das Leben nehmen. Während sie die Vorbereitungen dazu trifft, spielt ein Liedermacher, der in einer anderen Apartment mit Galeriefenster zum gleichen Innenhof lebt, eine melancholische Melodie, welche Mrs. Lonelyhearts Gefühlszustand für den Zuschauer trotz der Distanz über den Hof hinweg erfahrbar macht.

Die Interpretation und Kommentierung des Geschehens tritt auch in Form eines „Voice-Over Kommentars“ auf. Diese Art der Sprache bezeichnet Chion als „Textuelle Sprache“. Ein Voice-Over Kommentar kann ein Setting verändern oder eine Erinnerung wachrufen. Der Voice-Over Status ist für spezielle Charaktere oder für bestimmte Momente des Films reserviert, in denen sich der diegetische Sound und die Bilder dem Kommentar unterordnen. Zu Beginn des Films „Jules et Jim“ schildert der Erzähler mit emotional gewichtigen Worten, wie eine innige, lebenslang andauernde Freundschaft zwischen zwei Männern entsteht und worin diese begründet ist. Damit verleiht er den Bildern, welche für sich allein betrachtet wenig gefühlvoll wirken, eine emotionale Komponente. Auch während des weiteren Verlaufs des Films behält der Erzähler diese Rolle der emotionalen Ausdeutung bei.

Auch Geräusche haben die Möglichkeit, eine Interpretation des emotionalen Zustands der Charaktere zu liefern. In

einer Szene des Films „The Godfather“ tötet Michael Corleone zwei Widersacher. Kurz bevor die tödlichen Schüsse fallen, ist ein metallisches Kreischen zu hören, welches von dem Quietschen einer Hochbahn-Schiene stammt. Dieses Geräusch dient als Hinweis auf die Gemütsverfassung Corleones in diesem Moment (vgl. Murch 2000). Eine genauere Analyse dieser Szene wird in Kapitel 4 vorgenommen.

Point of Audition (mental)

Der Point of Audition im subjektiven Sinn beschreibt, welche Figur in einem bestimmten Moment der Geschichte hört, was der Zuschauer hört. Während der Ton dafür sorgt, dass der Zuschauer sich mit der gezeigten Person identifizieren kann, legt das Bild (oft in einer Naheinstellung) fest, welcher Figur der Point of Audition zugeordnet werden kann (vgl. Chion 1990: 90). Daher ist das Bild maßgeblich an der Herstellung des Point of Audition beteiligt.

Flückiger nennt insgesamt sechs verschiedene Strategien zur Erzeugung von subjektiven Perspektiven: das Verschwindenlassen von Geräuschen, Hall, Zeitlupe, Vergrößerung, Atmen/Herzklopfen und antinaturalistische Selektion. Stellvertretend und in Bezug auf das Verhältnis zwischen Ton und Bild sollen hier das Verschwinden von Geräuschen und die antinaturalistische Selektion näher erläutert werden. Die Dissoziation von Ton und Bild, das „Auseinanderklaffen von Sinnesempfindungen“ (Flückiger 2001: 395) hat seine Entsprechung im wirklichen Leben, zum Beispiel im Zustand des Rausches oder in Situationen extremer psychischer oder physischer Belastung.

Da unsere Ohren im Normalfall die akustische Umwelt ständig wahrnehmen, markiert oder simuliert das Verschwinden von Geräuschen einen Realitätsverlust. Ist das akustische Kontinuum für die Figur unterbrochen, erscheint diese „von der Lautsphäre und damit von der Realität abgekoppelt“ (Flückiger 2001: 397). Der Film „All that Jazz“ liefert dafür ein sehr eindrucksvolles Beispiel: die akustische Wahrnehmung des Protagonisten, der eine Herzattacke erleidet, ist begrenzt auf Geräusche, die er selbst verursacht. Alle anderen im Raum anwesenden Personen werden aus seiner akustischen Wahrnehmung komplett ausgeblendet. Ein weiteres Beispiel findet sich in der Eröffnungssequenz des Films „Saving Private Ryan“. In dieser sehen wir Captain Miller in einer Naheinstellung, während um ihn herum ein wildes Feuergefecht tobt. Während seine visuelle Wahrnehmung keine Veränderungen aufweist, sind eine Weile lang alle Geräusche extrem gedämpft und kaum noch wahrnehmbar. Erst als er von einem anderen Soldaten direkt angesprochen wird, kehren die Geräusche und damit der Bezug zur Realität wieder zurück.

Antinaturalistische Selektion bezeichnet Verschiebungen der akustischen Wahrnehmung, in denen sich die einzelnen Elemente der Tonspur „graduall gegeneinander verschieben“ (Flückiger 2001: 407f.). Einzelne Geräusche werden dabei hervorgehoben, andere zurückgedrängt. Diese Selektion simuliert Aufmerksamkeitsverlagerungen, welche von den spezifischen Interessen und Zielen einer wahrnehmenden Figur abhängig sind. Die 16-jährige ungewollt schwangere Juno trifft in der gleichnamigen amerikanischen Komödie vor einer Ab-

treibungsklinik eine Klassenkameradin, die gegen Abtreibung protestiert und Juno mitteilt, dass auch ihr Baby bereits Fingernägel besitzt. Als Juno später im Warteraum der Abtreibungsklinik sitzt, nimmt sie alle Geräusche, die durch Fingernägel der Anwesenden verursacht werden, extrem laut und deutlich wahr. Diese mentale Erfahrung bringt Juno von ihrem Entschluss einer Abtreibung ab.

Zeit dehnen

Eine spezielle Möglichkeit, die Wahrnehmung vergehender Zeit zu manipulieren, zeigen einige Filme von Sergio Leone. In diesen kommt es immer wieder zu Konfrontationen zwischen den Figuren, in denen ein Gefühl von zeitlicher Unbeweglichkeit herrscht: die Charaktere stehen sich gegenüber und starren sich gegenseitig an. Diese so genannten „gefrorenen Momente“ werden ermöglicht durch das Voranschreiten der Filmmusik, die den Stillstand des Bildes überbrückt.

Extension

Offscreen-Sound ermöglicht, einen Raum beliebig zu erweitern oder zu verkleinern. Chion bezeichnet dies als „Extension“ (Chion 1990: 87). In der Extremform der „Null-Extension“ werden Klänge verwendet, die nur von einer Person gehört werden können, bis hin zu absoluter Stille. Dies erzeugt den Effekt von Subjektivität. Die bereits unter dem Punkt „mentaler Point of Audition“ beschriebene Szene des Films „All that Jazz“ ist ein Beispiel für eine solche Null-Extension. Auf der anderen Seite steht die ausgedehnte Extension, in welcher die

hörbare auditive Umgebung sehr weit reicht. Als Beispiel führt Chion hier den Film „Blade Runner“ an, in dem das Grollen der Stadt im Hintergrund den Zuschauer immer wieder an die Präsenz eines „riesigen räumlichen Kontext“ (Chion 1990: 88) erinnert. Die Extension eines Films kann variabel oder fixiert sein. Ein Beispiel für sich verändernde Extension stellen die Hintergrundgeräusche des Films „Rear Window“ dar. So hört man in vielen Szenen den Stadtlärm im Hintergrund, manchmal aber auch nur die Geräusche des Hinterhofes. In den Momenten, in denen sich die Handlung des Films auf den Protagonisten und seine Geliebte in seinem Apartment konzentriert, scheint das Außenleben vergessen und die Hofgeräusche werden vollständig ausgeblendet. Ein Beispiel für eine fixiert enge Extension liefert der Film „M! – eine Stadt sucht ihren Mörder“, wogegen der bereits erwähnte „Blade Runner“ eine Fixierung der weiten Art darstellt.

Übergänge

Eine wichtige narrative Funktion des Ton ist das Schaffen von dramatischen Übergängen zwischen Szenen. Einige Filme verwenden diese Möglichkeit nur in einer einzigen Szene, so zum Beispiel Hitchcocks „39 Steps“. Als die Protagonistin eine Leiche entdeckt, reißt sie den Mund auf um zu schreien, statt eines Schreis hört der Zuschauer jedoch das Pfeifen eines Zuges. Dieses Pfeifen liefert einen dramatischen Übergang zur nächsten Szene, in welcher ein Zug bei der Einfahrt in einen Tunnel gezeigt wird. In anderen Filmen werden Übergänge zwischen Szenen durch einen kontinuierlichen Soundfaden dargestellt.

Die an den Szenenwechseln auftretenden Geräusche werden dabei in ihren akustischen Eigenschaften so angepasst, dass es einen kontinuierlichen Übergang zwischen ihnen gibt. Orson Welles' „Citizen Kane“ arbeitet mit dieser Technik: ein Freund Kanes beginnt einen Satz auf der Straße und Kane beendet diesen in einer Halle, in der seine Stimme über Lautsprecher wiedergegeben wird. Durch die Anpassung in Lautstärke, Klangfarbe und Tonhöhe der Stimme findet ein kontinuierlicher Übergang statt.

In dem Film „The English Patient“ werden in über 40 Zeitsprüngen Gegenwart und Vergangenheit über Klänge miteinander verknüpft (vgl. Ondaatje 2004: 129). So erzeugen Klänge in der Gegenwart Erinnerungen im Kopf des „Patienten“ und motivieren damit den erzählerischen Sprung in die Vergangenheit. Der Klang eines metallischen Gegenstandes, der bei einem Himmel- und Hölle-Hüpfspiel auf einen Steinfußboden geworfen wird, vermischt sich zum Beispiel im Kopf des Patienten mit dem Trommelrhythmus arabischer Musik und leitet damit den Übergang eine Szene der filmischen Vergangenheit ein.

Das Erzeugen geheimnisvoller Wirkungen

Das unnatürliche Entfernen von Geräuschen, welches bereits im Zusammenhang mit dem mentalen Point of Audition erwähnt wurde, kann auch andere Funktionen übernehmen. Chion bezeichnet dieses Stilmittel als „Suspension“ (Chion 1990: 131). Suspension erhöht bestimmte Momente in einer Szene und erzeugt eine geheimnisvolle Wirkung. Ein Unter-

schied zum mentalen Point of Audition ist, dass die Figuren der Handlung die akustische Veränderung im Normalfall nicht bemerken. Ein Beispiel für die Suspension von Sounds finden wir in einer weiteren Szene des Filmes „Rear Window“. Gegen Ende der Geschichte erhält der Protagonist einen Anruf von dem Mann, der verdächtigt wird, ein Mörder zu sein. Mit dem Anruf findet dieser heraus, in welchem Apartment er seinen Ankläger aufsuchen muss. Als dies dem Protagonisten bewusst wird, verschwinden plötzlich alle zuvor im Hintergrund vorhandenen Geräusche. Nicht nur der gesamte Hinterhof, sondern die gesamte Stadt scheint in diesem Moment „ihren Atem anzuhalten“ (Chion 1990: 133).

Eine weitere Möglichkeit zur Erzeugung geheimnisvoller Stimmung ist die Eliminierung von gesprochenen Worten, so dass die Charaktere im Bild zwar sprechen, die Zuschauer dies aber nicht hören können. Dieser Fall tritt zum Beispiel ein, wenn die Personen hinter einem Fenster stehen, in einer lärmenden Menge oder im Moment des Sprechens ein Flugzeug über die Szene fliegt. Sonnenschein bezeichnet Töne, die durch die Geschichte impliziert werden, auf der tatsächlichen Tonspur aber nicht vorhanden sind, als „Offtrack Sounds“ (Sonnenschein 2001: 154). Dieses Gestaltungsmittel verlangt Anteilnahme vom Publikum, welches sich ausdenken muss, was mit den eliminierten Worten gesagt werden sollte.

Neben der vollständigen Eliminierung von Sprachfetzen gibt es auch Techniken der Relativierung von Sprache. In diesen Fällen kann Sprache entweder nicht deutlich gehört oder nicht

komplett verstanden werden. Sie ist verbal unglaubwürdig und vermeidet die Betonung der Bedeutung des gesprochenen Wortes. Dies kommt zum Beispiel in Szenen vor, in denen die Figuren verschiedene Sprachen sprechen. Eine fremde, nicht durch Untertitel übersetzte Sprache wird so zu einer Art Ausstrahlung der Figur oder dient als Mittel, dem Publikum gezielt Informationen vorzuenthalten.

Eine ganz andere Möglichkeit, Mehrdeutigkeit zu erzeugen, bieten Geräusche in Form des Unidentifizierten Klangobjektes. Durch den fehlenden Verweis auf die Quelle des Geräusches beginnt der Zuschauer, die Quelle in seiner Phantasie auszugestalten. Als prototypisches Beispiel für die Verwendung unidentifizierter Klangobjekte nennt Flückiger den Film „Jaws“, eine „Fabel gewordene Verarbeitung einer irrationalen, an Hysterie grenzenden Angst“ (Flückiger 2001: 129).

Ereignisse akustisch erzählen

Eine Möglichkeit, Ereignisse akustisch zu erzählen bietet der akustische Flashback (vgl. Bordwell/Thompson 2008: 289). Bei diesem stammt der aktuell gehörte Ton aus einem früheren Zeitpunkt der Geschichte als die derzeit auf dem Bildschirm sichtbare Aktion. Hört eine Figur in der Gegenwart die Stimme einer Figur aus einer vorangegangenen Szene, so kann der Film von Ereignissen erzählen, ohne sie abzubilden. In dem Film „The Sixth Sense“ erinnert sich der Protagonist an eine früher in der Geschichte gemachte Aussage seines jungen Patienten. In diesem Flashback erscheint die Stimme des Jungen im Geist des Protagonisten und lässt fortan viele Dinge in einem neuen

Licht erscheinen.

Ein Sound der einen Teil der Geschichte ohne die Beteiligung der Bilder vorwegnimmt, kann als akustischer Flashforward (vgl. Bordwell/Thompson 2008: 290) bezeichnet werden. Ein Beispiel dafür finden wir in dem Film „Le Mépris“. In diesem schwimmt eine Frau nach einem Streit mit ihrem Mann raus in das Meer. Auf der Tonebene zitiert ihre Stimme währenddessen einen Brief, der erst an einem späteren Punkt im Verlauf der Geschichte geschrieben wird.

Machtvolle Figuren kreieren

Der Tonfilm hat eine Kategorie von Figuren hervorgebracht, welche die entkörperte Stimme (Chion 1990: xxiii) darstellen, die von überall her zu kommen scheint und deren Macht daher keine klar definierten Grenzen zu haben scheint. Chion hat für diese Figuren den Begriff „Acousmetre“ geprägt. Ihre Beziehung zum Bild bringt eine spezielle Art von Mehrdeutigkeit mit sich. Acousmetre befinden sich weder im Bild, da die Quelle der Stimme nicht abgebildet wird, noch lassen sie sich außerhalb des Bildes einordnen, da sie nicht Offscreen positioniert und immer Teil der Handlung sind. Diese letzte Eigenschaft unterscheidet sie von der Figur eines normalen Erzählers. Die Macht dieser Figuren zeigt sich in vielen Facetten. Ein Acousmetre sieht alles, wie zum Beispiel der schikanierende Anrufer in John Carpenters „Someone’s watching me“; ein Acousmetre weiß alles und kann Situationen mit einer Art Allmacht beeinflussen. Oft ist ein Acousmetre auch omnipräsent. Da die Grenze seiner Macht meistens nicht bekannt ist, wirkt

diese noch beängstigender auf den Zuschauer.

Der Effekt des Acousmetre beruht auf der extremen Verzögerung der Fusion von Bild und Ton. Die Figur wird lediglich über den Ton eingeführt, wogegen das Abbild der Quelle der Stimme meist bis kurz vor Ende des Films zurückgehalten wird. So wird die Vorstellungskraft des Zuschauers extrem gefordert. In dem Film „M – eine Stadt sucht ihren Mörder“ wird die physische Präsenz des Kindermörders so lange wie möglich versteckt, seine Stimme und sein wahnsinniges Flüstern hört der Zuschauer aber schon ab dem Beginn des Films. So bleibt das Geheimnis um diese Figur solange wie möglich erhalten. Weitere Beispiele für die Figur des Acousmetre sind der kriminelle Dr. Mabuse in Langs „Das Testament des Dr. Mabuse“, die Mutter in „Psycho“, Computer-Figuren wie Hal in „2001“ oder einige Stimmen von Erzählern, die mysteriöse Eigenschaften haben wie der in Welles „The Magnificent Ambersons“.

Eine weitere Besonderheit der Figur des Acousmetre ist, dass sie von einem Moment zum nächsten ihrer mysteriösen Kräfte beraubt werden kann. Indem in einem Film das Gesicht gezeigt wird, das zu der unsichtbaren Stimme gehört, deakusmatisiert er diese. Durch die Bindung an einen Körper steigt ein Acousmetre zu einem gewöhnlichen, menschlichen und verletzlichen Schicksal ab.

Verstärkung der Intensität von Gefühlen

Für den Fall, dass begleitende Töne einen gleichgültigen Standpunkt zu einer dramatischen Szene oder den Gefühlen der Figuren einnehmen, hat Chion den Begriff „Anemphathetischer Ton“ (Chion 1990: 8) geprägt. Indem die Tonebene durch diese Nebeneinanderstellung vorgibt, die Gefühle der Szene nicht zu bemerken, verstärkt sie die Intensität derselben. Der Kontrapunkt zwischen Ton und Bild bewirkt in diesem Fall, dass der Zuschauer stärker in die Szene einbezogen wird, indem er aktiv danach forscht, was wirklich passiert.

Die Rolle des Anemphathetischen Tons wird häufig von diegetischer Musik eingenommen. In dem Film „She wore a yellow Ribbon“ steht Captain Brittles fast bewegungslos da, während er seiner ausreitenden Truppe wehmütig hinterhersieht. Sein Bild wird kontrastiert durch schwungvolle Marschmusik mit dem Gesang der Soldaten. Dieser Gegensatz betont seinen Schmerz, nicht mehr Teil der Truppe zu sein. Ein Film, in dem das anemphatische Prinzip durch die Pit-Musik ausgedrückt wird, ist „A Clockwork Orange“. So werden zum Beispiel Bilder, die zeigen wie eine Gruppe von Männern versucht, eine junge Frau zu vergewaltigen, kombiniert mit einem Teil der Ouvertüre von Gioacchino Rossinis „La Gazza Ladra“. Diese klingt eher erfrischend und leicht eingängig und liefert nicht den geringsten Hinweis auf das brutale Geschehen im Bild. Auch Geräusche können Gleichgültigkeit zum Geschehen im Bild ausdrücken. In dem Film „Psycho“, läuft die Dusche nach dem Mord an einer jungen Frau weiter, als wäre nichts geschehen.

Komik

Wenn das, was wir hören in keiner Weise dem entspricht, was wir sehen, hat das meistens eine irritierende Wirkung auf uns. Manchmal wird die Spannung, die so zwischen Bild und Ton entsteht, auch für komische Effekte genutzt. Meister dieser Art des Humors ist Jaques Tati. Der größte Teil des Humors in seinen Filmen beruht auf der Dissonanz zwischen unseren Erwartungen an bestimmte Klänge und denen, die tatsächlich von einer Quelle im Film zu hören sind. Das allgegenwärtige Prinzip des klassischen Hollywoodkinos „See a dog, hear a dog“ wird bei ihm verwandelt in das Prinzip „See a dog, hear something different“. Ein Beispiel dafür wäre das Geräusch der Tür im Speisesaal des Hotels im Film „Mr. Hulots Holiday“. Wann immer sich die schwingende Tür öffnet (und wieder schließt) erklingt ein dumpfes Geräusch, welches klingt, als würde eine Bass-Saite kurz angezupft werden. Dieser Klang spiegelt das Aussehen der Tür nur in geringem Maße wider.

Auch in dem Film „Singin in the rain“ sorgen nicht passende Töne für einen komischen Effekt. Durch einen Fehler im Synchronisationsmechanismus während einer Filmvorführung führt die Asynchronität von Bild und Ton schließlich so weit, dass Männer mit Frauenstimmen und Frauen mit Männerstimmen sprechen.

3.3.3 Spiel mit Konventionen und üblichen Grenzen

Viele weitere Möglichkeiten, Mehrdeutigkeit, seltsame Stimmungen oder Spannung in Filmen zu erzeugen, ergeben sich,

indem die Tonebene bestehende Grenzen überschreitet und mit den Elementen der Zeit und des Raumes zu Spielen beginnt. Einige dieser Möglichkeiten sollen an dieser Stelle erläutert werden.

Spiel mit diegetischem/ nondiegetischem Sound

Da die Quellen von Klängen meist eindeutig diegetisch oder nondiegetisch sind, tritt beim Durchbrechen dieser Grenze eine gewollte Verwirrung ein. Diegetische Töne sind Teil der Handlung, während nondiegetische Klänge aus einer Quelle stammen, die nichts mit der Welt der Geschichte zu tun hat und daher auch nicht mit ihr interagieren kann.

Ein markantes Beispiel für die Auflösung dieser Grenze ist der Prolog zu dem Film „The Magnificent Ambersons“. Bereits zu Beginn der Geschichte wechseln sich der nondiegetische Erzähler und Bürger der Stadt in der Rolle als Kommentatoren der Handlung ab. Dabei bezieht sich der Erzähler in seinem Kommentar auf eine „Prophezeiung“ einer der geschwätzigen Damen über die Zukunft im Hause Amberson und überschreitet damit die Grenze zwischen dem diegetischen und dem nondiegetischen Bereich der Handlung. Der gleiche Bruch vollzieht sich jedoch auch in die andere Richtung, als eine weitere Dame einen Kommentar des Erzählers nicht versteht und bei ihrem Begleiter diesbezüglich nachfragt.

Auch die Anfangssequenz des Films „Apocalypse Now“, in welcher Captain Willard in einem Hotelzimmer gezeigt wird und der Zuschauer beginnt, sich mit ihm zu identifizieren, ver-

dankt einen Teil ihrer Wirkung dem Spiel mit den Grenzen von diegetischem und nondiegetischem Klang. Während die Geräusche von Decken-Ventilator und Helikopter klar diegetisch sind, erzeugt das Lied „This is the End“ von „The Doors“ Mehrdeutigkeit: es könnte sowohl aus dem vom Kopf des Protagonisten kommen und als Internal Sound diegetisch sein, aber auch nondiegetisch.

Ein letztes Beispiel für diese Art der Grenzüberschreitung liefert der Film „Magnolia“. In diesem singt eine Darstellerin das Lied „Wise Up“, während gleichzeitig das Originallied zu hören ist. Danach erfolgen Sprünge an andere Orte der Geschichte, an denen die übrigen Figuren jeweils für sich das gleiche Lied singen. Während das Originallied bei der ersten Protagonistin noch den Anschein erweckt, diegetische Musik zu sein (in einer vorangegangenen Szene kommt Musik aus der Stereoanlage der Darstellerin), ist der diegetische Status im Zusammenhang mit den anderen Figuren unwahrscheinlich. In diesem Fall wird die Regel gebrochen, dass Figuren innerhalb einer Geschichte die nondiegetische Musik nicht hören können. Die Verbindung der Figuren durch die Musik drückt aus, dass sich an diesem Punkt der Geschichte alle Figuren in einem ähnlichen emotionalen Zustand befinden (Bordwell/Thompson 2008: 286).

Spiel mit internem/ externem Status von Sound

Auch durch den nicht signalisierten Wechsel zwischen internem und externem Status von Tönen wird in der weiter vorne erwähnten Szene von „Apocalypse Now“ eine interessan-

te Wirkung geschaffen. Während Captain Willard auf dem Rücken liegt und an die Decke zum Ventilator starrt, oszilliert der Ton zwischen beiden Bereichen. Aus dem Geräusch des Ventilators (durch das Bild desgleichen eindeutig extern) werden in Willards Kopf (intern) Helikoptergeräusche geformt, die erst nach einigen Momenten durch die Ergänzung dazu passender Bilder wieder einen externen Status annehmen.

Der unsignalisierte Wechsel zwischen internem und externem diegetischem Sound ist auch eines der Hauptmotive in dem Film „The Conversation“. Immer wieder wird der Zuschauer in diesem Film in die Irre geführt, indem bestimmte Elemente einer Tonbandaufnahme als objektiv (und damit extern) dargestellt werden. Erst am Ende des Films stellt sich heraus, dass genau diese objektiv scheinenden Elemente immer wieder durch den Kopf des Protagonisten gefiltert und so zu (fehlinterpretiertem) internem Sound wurden.

Mit der Regel, dass interne Sounds von außenstehenden Personen der Handlungen nicht gehört werden können, spielt der Film „Himmel über Berlin“, in welchem die unsichtbaren Engel in die Gedanken verschiedener Menschen hineinhören können.

Spielen mit Konventionen des Surround Sound

In einem letzten Beispiel soll gezeigt werden, dass Surround-Kanäle nicht nur zur Wiedergabe von realistischem Raumklang verwendet werden können, sondern auch die Möglichkeit haben, Mehrdeutigkeit gegenüber der visuellen Ebene zu

erzeugen. In der bereits erwähnten Eröffnungssequenz von „Apocalypse Now“ steht Captain Willard nach einiger Zeit vom Bett auf und bewegt sich zum Fenster. Die Geräusche werden in diesem Moment aus den hinteren Lautsprechern ausgefadet und verlagern sich in die vorderen. Dann öffnet Willard den Vorhang, und alle Geräusche wandern zum Center Kanal. Damit wirken die Klänge der Außenwelt unrealistisch monophon und Willards Wahrnehmung eingeengt. Der akustische Unterschied zwischen innen und außen impliziert, dass die vorausgegangenen Erinnerungen an die Zerstörung des Dschungels stärker und realer sind als die Umgebung außerhalb des Hotelzimmers.

Zugleich wurde die Stimme des Erzählers im gesamten Film sehr dicht am Mikrofon und flüsternd aufgezeichnet und auf alle drei vorderen Lautsprecher aufgeteilt. So erhält die Stimme des Erzählers eine massive, unfokussierbare Präsenz. Dies bildet während des ganzen Films einen Kontrast zu den „normalen“ Dialogen, welche nur aus dem Center-Lautsprecher kommen.

3.4 Die „ideale“ Verbindung zwischen Ton und Bild

Die bisher aufgezeigten Beispiele zeigen auf vielfältige Art und Weise, wie Ton zu einer filmischen Erzählung beitragen kann. Die zu erkennende Bandbreite der Möglichkeiten deutet darauf hin, dass nur in Bezug auf die komplette Geschichte beurteilt werden kann, ob ein Klang eine bestimmte Funktion

erfüllen kann oder nicht. Auch wenn es kein Patentrezept für eine gelungene auditive Gestaltung gibt, soll abschließend ein Konzept besondere Erwähnung finden, welches in den Augen der Autorin die gelungenste Art der Verbindung zwischen Ton und Bild darstellt: die Herstellung einer metaphorischen Distanz zwischen Ton und Bild.

Im Gegensatz zu anderen Kunstformen wie der Malerei oder der Musik, welche jeweils nur einen Sinn bedienen und so die Imaginationskraft des Publikums anstacheln um die sinnliche Unvollständigkeit auszugleichen, erweckt Film den Eindruck, sinnlich „komplett“ zu sein. Die Imaginationskraft, mit der fehlenden Elemente ergänzt werden können, wird scheinbar nicht gebraucht. Eine wichtige Aufgabe von Filmemachern ist deshalb, zu verhindern, dass diese „Vollständigkeit“, die keinerlei Fragen mehr aufwirft, erreicht wird. Die metaphorische Distanz ist dafür ein geeignetes Mittel. Von Chion auch als „*sound en creux*“ (dt. Sound in der Lücke, Chion 1990: xix) und von Flückiger (2001: 134) als „spannungsgeladenes Dazwischen“ beschrieben, öffnet die metaphorische Distanz bei richtiger „Dosierung“ ein Vakuum, in welches „der Geist des Zuschauers hineinrauschen kann“ (Chion 1990: xx). Die metaphorische Distanz erzeugt eine fruchtbare Spannung zwischen dem, was der Zuschauer auf dem Bildschirm sieht und dem, was in seiner Vorstellungskraft vorhanden ist. Erreicht wird sie, indem Ton und Bild auf eine nicht ganz eindeutige Art und Weise miteinander verknüpft werden. Da Ton während der Postproduction leichter manipuliert werden kann als Bilder, spricht Walter Murch im Vorwort zu Chions Buch auch von

der „metaphorischen Verwendung von Sound“ (Chion 1990: xixff.) Je größer die metaphorische Distanz zwischen Bild und Ton ist, desto länger braucht der Zuschauer, um sie aufzulösen. Mit dieser Dauer steigt jedoch auch —innerhalb bestimmter Grenzen— der Wert der bei der Auflösung des „Rätsels“ entsteht und im Kopf des Publikums nachhallt.

Laut Murch sollte die metaphorische Distanz kein starres Konzept sein sondern ihre Intensität im Laufe eines Filmes verändern: einmal sollte eine schnelle Aufzulösung möglich sein, mal sollte diese mehr Zeit in Anspruch nehmen. Als Beispiele für diese Pole nennt Murch zwei Szenen aus „Der Pate“. Ein Geräusch, welches sich in geringem Maße metaphorisch zum Bild verhält, findet sich danach in einer Szene am Ende des Films, in welcher die Tür zwischen Michael und seiner Frau Kay geschlossen wird. Das hier verwendete Türgeräusch transportiert zum einen die Grenze, die Michael zwischen sich und seiner Frau aufgrund der familiären Geschäfte zieht, zum anderen aber auch die Abgrenzung zu einem großen Teil seines emotionalen Lebens.

Ein Beispiel für eine große metaphorische Distanz zwischen Bild und Ton findet sich im ersten Drittel des Films. Michael trifft sich mit zwei Gegenspielern seines Vaters und hat den Auftrag, diese zu töten. Kurz bevor er die Tat ausführt, ist ein schrilles, unrealistisch lautes Quietschen von einem Zug zu hören. Die Distanz entsteht, weil es zum Gehörten keine visuelle Entsprechung gibt. Sie wird sogar noch vergrößert, da Michaels Gesicht keine Regung zu diesem Geräusch zeigt. Als

Metapher gibt dieser „metallische Schrei“ einen Hinweis auf Michaels Zustand in diesem Moment —der kritische Moment bevor er einen Mord begeht und sein Leben dadurch eine un-widerrufliche Wendung annimmt (vgl. Murch 2000).

Die Beziehung zwischen Bild und Ton ist, je nach Intensität der Metapher, irgendwo zwischen der Mitte und dem rechten Pol des in Abbildung 3.4 dargestellten Spektrums angesiedelt.

Kapitel 4

Audio–visuelle Analyse nach der Methode von Michel Chion

„There is always something about sound that bypasses and surprises us, no matter what we do.“

(Michel Chion)

Wie in den vorangegangenen Kapiteln aufgezeigt wurde, ist das Zusammenspiel von Ton und Bild für die Wirkung von Filmen von großer Bedeutung. Um zu verstehen, wie die Bilder eines Films in Kombination mit Klängen wirken, empfiehlt sich die abschnittsweise audio-visuelle Analyse filmischer Sequenzen. In den aktuellen Standardwerken zur Filmtheorie findet sich eine solche Methode nicht wider. Eher, so scheint es, wird auch durch die Theorie ein Ungleichgewicht geformt. Während die Analyse der visuellen Ebene grundlegender Bestandteil aller Bücher ist, findet die Analyse der Tonspur meist nur in wenigen Worten Erwähnung (vgl. zum Beispiel Hicketier 2001, Korte 2001, Mikos 2003 und Kuchenbuch 2005). Michel Chions Betrachtungen des audio-visuellen Zusammenspiels bilden eine Ausnahme im Bereich filmtheoretischer Betrachtungen. Daher behandelt dieses Kapitel lediglich die von Chion vorgeschlagene Methode zur Analyse audio-visueller Sequenzen. Im ersten Teil wird die von Chion vorgeschlagene Methodik geschildert, gefolgt von ihrer Anwendung auf zwei Sequenzen aus den Filmen „Touch of Evil“ und „Der Pate“ im zweiten Teil.

4.1 Chions Methodik zur Analyse audio-visueller Sequenzen

4.1.1 Methoden der Untersuchung

Maskierung

Die erste von Chion vorgeschlagene Untersuchungsmethode ist die „Maskierung“ (1990: 187). Dafür muss eine bestimmte Sequenz mehrere Male gesichtet werden. Zuerst werden Bild- und Tonspur gemeinsam betrachtet. Danach wird jeweils ein Element ausgeblendet, so dass die einzelne Untersuchung von Bild- und Tonspur möglich ist.

Eine Schwierigkeit im maskierten Sichtungsprozess besteht in der möglichen Projektion von bereits Gesehenem auf das Gehörte oder des bereits Gehörten auf das Gesehene, was ein objektives Betrachten der einzelnen Ebenen fast unmöglich macht. Deswegen empfiehlt Chion an dieser Stelle gezieltes Training für die eigenständige Wahrnehmung der beiden Sinne, um für die Überraschungen audio-visueller „Treffen“ in der Sequenz offen zu sein.

Erzwungene Heirat

Eine zweite Methode, bezeichnet Chion (1990: 188) als „Erzwungene Heirat“. Dafür entfernt man zuerst den Originalton einer Filmsequenz, um dieselbe dann mit Musikstücken verschiedenen Stils „zwangszuverheiraten“. Wird dieses Experiment mehrfach durchgespielt, finden sich immer einige Stücke

mit überraschenden Synchronisationspunkten und bewegenden oder kurios wirkenden Nebeneinanderstellungen.

Im zweiten Teil des Experiments wird untersucht, welche Musikstücke dem Bild gegenüber „Widerstand leisten“ und welche zum Bild passen. Erst nach Abschluss dieser Untersuchung empfiehlt Chion die Sichtung der Sequenz mit ihrer Original-Tonspur. Die Verbindung zwischen Ton und Bild wird zu diesem Zeitpunkt wesentlich bewusster wahrgenommen als bei sonstigen Sichtungen audio-visueller Sequenzen.

Für die in den Abschnitten 4.2 und 4.3 angestellten Analysen wurde lediglich die Methode der „Maskierung“ angewendet, und nicht die der „Erzwungenen Heirat“, da letztere schwer reproduzierbar und kaum für die schriftliche Dokumentation geeignet ist.

4.1.2 Aspekte der Analyse

Audio-visuelle Analyse ist eine beschreibende Form der Analyse. Daher sollte auf symbolische Interpretationen psychoanalytischer, psychologischer, sozialer oder politischer Natur verzichtet werden. Diese können, basierend auf den Erkenntnissen der Analyse, folgen.

Lokalisierung der Dominanten

Als erstes ist es notwendig, die in der Sequenz vorkommenden Audio-Elemente zu benennen (Sprache, Musik, Geräusche). Im nächsten Schritt sollte beschrieben werden, welche der Elemente an welchen Punkten dominant und im Vordergrund

sind.

Es folgt eine Untersuchung des Tons auf seine Konsistenz. Diese beschreibt, wie stark die verschiedenen Audio-Elemente mit einander interagieren. Sie können entweder eine gemeinsame Textur haben oder einzeln auftreten, abhängig von drei Faktoren: der allgemeinen Balance der Ton-Elemente, der Grad des Halls und die Intensität und Art der Klang-Maskierung. Während die Geräusche in den Filmen Jaques Tatis zum Beispiel klanglich sehr klar voneinander abgegrenzt sind, lässt sich in den Filmen Jean Renoirs eine Tendenz zur Vermischung der einzelnen Elemente erkennen.

Wichtige Synchronisationspunkte

Im nächsten Schritt werden wichtige Synchronisationspunkte (zur Definition des Begriffes vgl. Kapitel 3) innerhalb der Sequenz bestimmt. Die Platzierung der Synchronisationspunkte definiert die audio-visuelle Formulierung der Sequenz.

Vergleich anhand formaler Aspekte

Danach bietet es sich an, Bilder und Töne anhand formaler Aspekte der Repräsentation zu vergleichen. So können beide Ebenen verschiedene Tempi oder eine unterschiedliche materielle Auflösung aufweisen. Ein langsames Bild kann mit rasantem Ton, ein unpräzises unfokussiertes Bild mit einem harten und detailreichen Sound verbunden.

Eine weitere wichtige Frage ist, ob und wie die Tonebene auf Veränderungen in der Quadrage eines Bildes durch Kamera-

bewegungen reagiert. Ignoriert die Tonebene die Veränderungen, betont sie sie oder begleitet sie den Wechsel diskret?

Erzählerische und gestalterische Analyse

Um die audio-visuelle Untersuchung zu präzisieren, wird als nächstes untersucht, welche Rolle Ton und Bild in der Gestaltung und der Erzählung der Geschichte spielen. Ergänzen sich die beiden Ebenen, widersprechen sie sich oder verdoppeln sie einen bereits dargestellten Inhalt? So könnte ein Darsteller in einer entfernten Einstellung gezeigt werden, während seine Stimme nah aufgenommen ist. In diesem Fall verrät der Ton mehr über den emotionalen Zustand der Figur als das Bild. Andersrum kann auch das Bild sehr viel über eine bestimmte Situation erzählen, während der Ton sehr sparsam angelegt ist.

Nach dem ausführlichem Vergleich der gestalterischen Aspekte von Bild und Ton bleiben zwei bedeutende Fragen offen: „Was sehe ich von dem was ich höre?“ und „Was höre ich von dem was ich sehe?“ Die Schwierigkeit dieser Fragen liegt in dem Fakt, dass die potenziellen Soundquellen einer Einstellung meist um einiges zahlreicher sind als man sich vorstellen kann. Dennoch sind sie ein wichtiges Mittel, um negative Töne im Bild und negative Bilder im Ton aufzuspüren. Dies sind Bilder oder Töne, welche nur in unserer Vorstellungskraft existieren und die in ihrer Negativität oft wichtiger sind als der Rest der gestaltenden Mittel denn aus ihnen, so Chion, „rührt die Poesie des Kinos“ (1990: 192).

4.2 Audio-visuelle Analyse einer Szene aus „Touch of Evil“ (01:15:48 – 01:22.42)

4.2.1 Auflistung der vorhandenen Elemente

Musik (diegetisch und nondiegetisch), Sprache (Theatralische Sprache), Geräusche

4.2.2 Welches der Elemente ist dominant/ im Vordergrund /an welchen Punkten?

Während Sprache nur in einem Teil der Szene vorkommt und Geräusche nur vereinzelt verwendet werden, ist die Musik im Verlauf der ganzen Szene präsent. Sie bildet das am stärksten vertretene auditive Element.

Dialog findet zwischen Joe Grandi und zwei Mädchen des Grandi Clans und zwischen Hank Quinlan und Joe Grandi statt. Ein letztes Gespräch findet am Telefon zwischen Hank Quinlan und Sergeant Menzies statt.

Die akustische Atmosphäre des Hotelzimmers besteht hauptsächlich aus der Musik, die von der Strasse durch die Fenster in das Hotelzimmer dringt. Als Quinlan Sergeant Menzies im Polizeirevier anruft, ist dort eine Schreibmaschine im Hintergrund zu hören. Erst gegen Ende der Szene, als Susie aus dem Fenster auf den Balkon steigt, sind auch Geräusche von der Strasse vor dem Hotelzimmer zu hören (zum Beispiel Autohupen, Menschen auf der Straße).

Während Hank Quinlan versucht, Joe Grandi zu töten, haben die Geräusche mehr Präsenz als in anderen Teilen der Szene (Fensterglas zerbricht, Würgegeräusche u.a.). Die Dramatik der Szene wird durch die Musik jedoch viel deutlicher vermittelt als durch die Geräusche. Die Musik spiegelt den Verlauf des Kampfes von dem ersten Angriff bis zum Tod Grandis wider.

Die Musik der Szene wird als Source Musik etabliert, welche aus einer der umliegenden Bars zu kommen scheint. Hinweise geben der sich verändernde Klang der Musik als das Hotelzimmer verlassen wird, bzw. die Unterbrechung derselben, während die Kamera Menzies im Polizeirevier zeigt. Im Laufe der Szene verändert sich die Lautstärke und die Präsenz der Musik. Sie oszilliert zwischen dem Status der Source- und dem der nondiegetischen Musik.

Auch eine Entwicklung im Musikstil ist im Verlauf der Szene zu verzeichnen. So ist der melodiose Anteil zu Beginn der Szene am höchsten. Später wird dieser extem reduziert, bis nur ein rein rhythmisches Trommeln übrig bleibt. Gegen Ende der Szene kommen die melodiosen Anteile zurück und die Musik wird wild und chaotisch.

4.2.3 Die Konsistenz des Sounds

generelle Balance

Zu Beginn der Szene ist das Element der Sprache am deutlichsten. Sie ist klar verständlich und gegen einen Hintergrund von Musik abgegrenzt. Bereits während des Telefongesprächs

zwischen Quinlan und Sergeant Menzies ist die Musik in den Sprechpausen zu hören und gelangt so deutlicher in das Bewusstsein der Zuschauer. Nachdem Quinlan das Telefonat beendet hat, wird die Lautheit der Musik deutlich angehoben und ab da kontinuierlich gesteigert.

Während der Attacke auf Joe Grandi scheint der Kampf der beiden Männer durch die Geräusche und die gleichermaßen präsenzte Musik repliziert zu werden. Dabei besitzen mal die Geräusche, mal die Musik mehr Gewicht.

Diese Phase dauert an bis zu dem Moment, in dem Joe Grandis Kopf leblos auf dem Gitter des Hotelbettes liegen bleibt. Ab hier werden die Geräusche ausgefadet und die Musik tritt für einen Moment wieder klar und deutlich in den Vordergrund. Die Präsenz der Musik bleibt erhalten bis zu dem Moment, als Susi entsetzt und hektisch aus dem Fenster auf den Balkon steigt. Ab hier vermischt sich die Musik mit den Stimmen der Menschen auf der Straße und dem Hupen von Autos. Gemeinsam formen die Elemente hier eine akustisch verwirrende Szenerie.

Grade und Arten der Maskierung

Eine Maskierung einzelner Elemente durch andere tritt in zwei Fällen der Szene auf. Zum einen werden die Geräusche Joe Grandis, während er nach Atem ringt und um sein Leben kämpft, durch die Musik überdeckt. Eine deutlichere Maskierung findet sich aber im letzten Teil der Szene, in der Susie auf dem Balkon nach Hilfe ruft. Ihre Rufe werden komplett

übertönt durch die Menschen auf der Strasse, durch Autohupen und anderen Verkehrslärm und durch die Musik, die an dieser Stelle wieder klingt, als hätte sie ihren Ursprung in den Bars auf der Straße.

4.2.4 Wichtige Synchronisationspunkte

Die vorliegende Szene enthält eine Vielzahl von Punkten der Synchronisation. Sie helfen, wichtige Momente der Geschichte hervorzuheben und haben eine große Bedeutung für den dynamischen Rhythmus der Szene. Die Szene beginnt mit dem Bild einer sich öffnenden Hotelzimmertür. Ein markantes Türgeräusch liegt darüber. Dieser Moment sorgt für Aufmerksamkeit, so dass der Zuschauer die auf dem Bett liegende Susie deutlich wahrnimmt und für einen klaren Beginn der Szene.

Als nächstes fallen Ton und Bild deutlich während einer Nahaufnahme von Joe Grandi zusammen, der mit einem „Pssst“ eine andere Person ruft. In diesem Moment tritt Hank Quinlan in der Szene auf.

Danach schaltet Joe Grandi auf Befehl von Quinlan das Licht im Zimmer aus. Diese Handlung unterstreicht, dass Joe Grandi misstrauisch gegenüber Quinlan zu werden scheint und ist als Synchronisationspunkt gut wahrnehmbar. Es folgt kurze Zeit später die nächste Handlung Quinlans, welche die Gefahr für Joe Grandi verdeutlicht: er nimmt ihm die Waffe weg und zerreißt dabei rücksichtslos Grandis Hemd. Auch dies ist als Synchronisationsmoment von Bewegung und Geräusch eindeutig auszumachen.

Kurze Zeit später zeigt die Kamera eine Nahaufnahme von Menzies Gesicht im Polizeirevier, welcher ungläubig wiederholt, was er soeben von Quinlan erfahren hat: Susie sei in einen Fall von Drogenmissbrauch verwickelt. Durch die Nahaufnahme und die Klarheit der Sprache wird sichergestellt, dass die hier dargebrachte Information den Zuschauer auf jeden Fall erreicht. Diese Kombination ist daher als wichtiger Synchronisationspunkt im Bereich der Sprache zu verstehen.

Ein weiteres Beispiel stellt Quinlans zweites „Break him“ dar, welches er während des Telefongesprächs in das Telefon schreit und sich für einen kurzen Moment von Grandi ab- und der Kamera zuwendet. Dieser Moment betont, wie wichtig es für Hank Quinlan ist, dass der Mexikaner Sanchez, der verdächtigt wird, das Auto eines Amerikaners samt Insassen in die Luft gesprengt zu haben, seine Schuld gesteht.

Als nächstes sieht und hört man in deutlicher Synchronisation, das Zerschlagen des Fensters, durch das Joe Grandi flüchten möchte. Dies markiert einen ersten Höhepunkt im Kampf Joe Grandis um sein Überleben: ihm gelingt die Flucht nicht, und damit ist sein Schicksal besiegelt.

Der letzte eindeutige Zusammenfluss von Bild und Ton zeigt die Tür, die durch Hank Quinlan gegen Ende der Szene von außen geschlossen wird. Das eindringliche Geräusch der schließenden Tür macht deutlich, dass Quinlan seine Tat beendet hat und die Szene nun verlässt.

4.2.5 Vergleiche zwischen formalen Aspekten

Vergleich Tempo Musik / Bild

Das Tempo der Musik während der Szene ist unstet. Es erfährt einen Höhepunkt während des Kampfes zwischen Quinlan und Grandi. Dieser wird erreicht, indem die (scheinbar diegetischen) Rumba-Rhythmen ergänzt werden von Blasinstrumenten, welche erst mit ihnen interagieren und sie dann teilweise überlagern. Die zuvor allein gehörten Rumba-Rhythmen wirken im Kontrast zu dieser Überlagerung beinahe ruhig. Somit findet auf der Ebene des Tons ein Wechsel zwischen schnellen und noch schnelleren Rhythmen statt.

Als Hank Quinlan das Hotelzimmer verlässt, bleibt nur der Trommelrhythmus zurück, welcher im Kontrast zu der vorherigen Überlagerung ruhig wirkt. Für eine Weile sind dann nur die (diegetischen) Rumba-Rhythmen zu hören. Erst als Susie ihre Augen öffnet, beginnt die nondiegetische Musik den Rhythmus erneut zu ergänzen bzw. zu überlagern. Diese Mischung wird, als Susie durch das Fenster auf den Balkon steigt, erweitert durch die Geräusche der Strasse. Ab diesem Moment vermischen sich Sprache, Geräusche und Musik zu einem nicht mehr auseinanderzuhaltendem Chaos.

Auch die Ebene des Bildes ist während der ganzen Szene relativ unruhig. Dominant ist hier das von außen kommende pulsierende Licht, das die Szene in dezenter Unregelmäßigkeit in fast komplettes Dunkel taucht. Dieses pulsierende Licht interagiert mit den Bewegungen im Bild und der Bewegung durch

Schnitte. Die Kombination dieser drei Elemente ergibt eine insgesamt sehr unruhige Textur, die —ähnlich wie der Ton— während des Kampfes zwischen Joe Grandi und Hank Quinlan kulminiert. In dieser Phase wird das Tempo beschleunigt durch viele schnell aufeinander folgende Naheinstellungen. In Kombination mit dem pulsierenden Licht ergibt sich auch hier eine andauernde Unregelmäßigkeit.

Die Unruhe, welche in Ton und Bild herrscht, bewirkt dass sich kaum ein gemeinsamer Rhythmus der beiden Ebenen definieren lässt. Weder das Pulsieren des Lichtes kommuniziert eindeutig mit den Rhythmen der Musik, noch die Bewegungen im Bild oder die Schnitte. Dennoch lässt sich zumindest eine gemeinsame Tendenz der Beschleunigung während der Kampfszene feststellen, welche den dynamischen Rhythmus dieses Teils der Szene verstärkt.

Abschließend erwähnenswert sind die Akzente der Szene, welche durch Bilder und Musik hier geformt werden. Diese betonten Momente in Bild und Ton fallen jedoch nicht wie Synchronisationspunkte genau zusammen, sondern „verpassen“ sich immer knapp. In diesem Zusammenhang fallen vor allem drei Zeitpunkte auf. Der erste liegt in der Musik kurz bevor Quinlan mit seinem Angriff auf Grandi beginnt. Er eröffnet diesen. Die zweite musikalische Betonung folgt dem Bild. Sie erfolgt kurz nachdem der Kopf des toten Joe Grandi auf das Gitter des Bettes fällt. Dieser Akzent beendet den Kampf. Die dritte Akzentuierung ist die eindringlichste, da hier Musik und Bild zusammenfallen. Sie fällt auf den Zeitpunkt, in dem Susie ih-

re Augen öffnet und im gleichen Moment Grandis aufgerissene Augen über sich erblickt. Man sieht und hört sie nicht schreien, aber die Musik ahmt einen Schrei durch schrille Klänge nach.

4.2.6 Vergleich gestalterischer/ narrativer Aspekte

Der Ton, vor allem die Ebene der Musik, hat in dieser Szene eine wichtige narrative Rolle. Die Musik „übernimmt“ die Szene, nach dem das Telefongespräch mit Menzies beendet ist. Bereits während dieses Gesprächs gibt die Melodie einen Hinweis auf drohendes Unheil durch dunkle Töne. Nach dem Satz „I told you I brought you here for a reason“ beginnt Quinlan mit dem Angriff auf Grandi. Nun setzt die Melodie aus und zurück bleibt ein trommelnder Rhythmus. Dieser leitet die Attacke Quinlans auf Grandi ein. Kurze Zeit später, als Quinlans Absicht klar zu erkennen ist, kehrt die Melodie mit wesentlich tieferen Tönen zurück. Im anschließenden Kampf vermischen sich Schreie mit der Musik, wobei die Musik die Momente größter Gefahr betont. Im Gegensatz dazu liefert das Bild, welches aufgrund der Dunkelheit und verwackelter Bilder weniger genaue Hinweise liefert. Die musikalische Darstellung des Kampfes reicht bis zu Joe Grandis Tod.

Die Tonebene erzeugt durch ihre Komposition eine enorme und andauernde Unruhe. Des Weiteren verdeutlicht sie durch den abrupten Wechsel von Hintergrundgeräuschen den Ortswechsel zwischen Hotelzimmer und Polizeirevier. Eine weitere Deutung der Musik nach narrativen Aspekten ist möglich: durch Zwischenschnitte auf die unruhig schlafende Susie ent-

steht der Eindruck, dass die Musik nicht nur aus den Bars kommen könnte, sondern, als Symbol für den Alptraum der sie nach dem Übergriff durch die Grandi-Bande plagt, auch aus Susies Kopf. Ein Alptraum, der im Hotelzimmer seine Fortsetzung findet, als sie die Augen öffnet, denn in diesem Moment starrt sie auf den toten Joe Grandi. Ihr Alptraum dauert an und gipfelt in dem Lärm der Strasse, der ihre Hilfeschreie verschluckt.

Suche nach negativen Bildern/ Tönen

In dieser Szene wird kaum Gebrauch von negativen Bildern bzw. Tönen gemacht. Elemente, welche in der visuellen Ebene wahrzunehmen sind, werden auch auf der auditiven Ebene dargestellt. Dies gilt auch umgekehrt. Lediglich die als Source-Musik etablierten Rumba-Rhythmen bilden ein andauerndes negatives Bild, denn die eigentliche Quelle des Sounds, die Vergnügungsbars, werden während der gesamten Szene nicht gezeigt.

4.3 Audio-visuelle Analyse einer Szene aus „Der Pate“ (01:20:27 – 01:25:48)

4.3.1 Auflistung der vorhandenen Elemente

Dialog (Theatralische Sprache, Ausstrahlungssprache), Geräusche (Elements of Auditory Setting), Pit-Musik

4.3.2 Welches der Elemente ist dominant/ im Vordergrund /an welchen Punkten?

Geräusche und Sprache treten in dieser Szene etwa in gleichen Anteilen auf. Während am Anfang der Szene eher die Sprache dominiert und Geräusche nur punktuell zu hören sind, gewinnen die Geräusche gegen Ende der Szene an Dominanz. Interessant ist bei der Sprachgestaltung der Szene, dass auch eine andere als die im Film gesprochene eingesetzt wird. Die wenigsten Zuschauer können verstehen, was an dieser Stelle gesagt wird. Da an besagter Stelle auch keine Untertitel eingeblendet werden, ist die Sprache hier als Ausstrahlung einzuordnen. Der Zuschauer achtet nicht mehr darauf, was Michael Corleone und Solozzo sagen, sondern wie es gesagt wird. Dabei spielen der Klang der Stimme, die Lautstärke und das Sprechtempo eine bedeutende Rolle. Die gehörten Klänge oszillieren zwischen der Grenze von Sprache und Geräusch. Die Musik setzt erst am Ende dieser Szene, kurz vor dem Übergang in eine neue ein und fängt so die Stimmung und Emotionen des Geschehens ein und trägt sie in die neue Szene.

Ein wesentliches Gestaltungsmittel dieser Szene ist Stille. Diese tritt oft in Form von Gesprächspausen auf, in denen sich Michael und sein Widersacher forschend anblicken. Ein weiteres Moment der Stille tritt ein, nachdem Michael aus der Toilette in das Restaurant zurückkommt. Hier treffen sich die Blicke der drei Männer für ein paar Sekunden, ehe sich Michael wieder zu ihnen an den Tisch setzt.

4.3.3 Die Konsistenz des Sounds

generelle Balance

In dieser Szene werden Klänge sehr sparsam verwendet. Sie sind jeweils sehr gut voneinander zu unterscheiden und erhalten dadurch jeweils eine große Bedeutung. Viele Sprechpausen und das Fehlen einer präsenten Atmosphäre im Restaurant betonen zusätzlich die Momente, in denen Geräusche vorkommen oder in denen gesprochen wird.

Grade und Arten der Maskierung

Zwischen den einzelnen Klängen der Szene gibt es zeitliche Abstände. Da sich die einzelnen Elemente nicht überlagern, gibt es auch keine Maskierungen in gleichen Frequenzbereichen. Dennoch sind die Abstände zwischen den Frequenzanteilen der einzelnen Klänge groß. Ein Klang, welcher sich von anderen Tönen deutlich absetzt, ist zum Beispiel das schrille Quietschen eines Zuges am Ende der Szene.

4.3.4 Wichtige Synchronisationspunkte

Es gibt in dieser Szene nur wenige, in ihrer Seltenheit aber umso markantere Synchronisationspunkte. Einen ersten stellt das Öffnen der Weinflasche durch den Kellner am Tisch der drei Männer dar. Zwar ist dieser Vorgang nicht komplett sichtbar, da im Bild außer dem Öffnen der Flasche jedoch nichts passiert und der Klang der Weinflasche extrem präsent ist, wird die Handlung des Kellners deutlich wahrgenommen.

Einen weiteren Moment der Synchronisation stellt der Augenblick dar, in welchem ein Kellner des Restaurants seine Kasse bedient, welche sich daraufhin mit einem klingelndem Geräusch öffnet. Direkt im Anschluss erfolgt ein Umschnitt auf eine Naheinstellung von Solozzos Gesicht, welches hier sehr entschlossen und machtvoll wirkt. Die Klarheit und die Brisanz des Gespräches verschärft sich ab diesem Moment merklich.

Die eindeutig stärksten Punkte der Synchronisation stellen die drei Schüsse dar, mit denen Michael die zwei Männer tötet. Sie sind der zentrale Punkt der Szene und als solcher auch klar erkennbar.

Kurz vor Ende der Szene werden Ton und Bild ein weiteres Mal deutlich synchronisiert. Als er das Restaurant verlässt, lässt Michael seine Waffe auf den Boden fallen. Der klangliche Akzent durch die auf den Boden aufprallende Waffe wird in einen Moment von Stille gesetzt und lässt den Zuschauer beinahe zusammensucken. Das Geräusch liefert auch den Einsatz für die Musik am Ende der Szene.

4.3.5 Vergleiche zwischen formalen Aspekten

Vergleich Tempo Musik / Bild

Das Tempo der Tonebene ist eher langsam. Die vielen Gesprächspausen erzeugen eine andauernde Stille, welche durch Geräusche oder kurze Gesprächsmomente unterbrochen und so akzentuiert wird.

Auch das Tempo der Bilder ist gemäßigt. Einen Moment der Beschleunigung wird durch die Parallelmontage erreicht, die abwechselnd Michael auf der Toilette und dann wieder die beiden Männer im Restaurant zeigt. Diese Beschleunigung wird auch durch den Ton unterstützt, welcher durch ein konstantes Rauschen in der Toilette beide Orte voneinander abgrenzt und so die Sprünge im Bild betont. Die Tempi von Ton und Bild haben ihren gemeinsamen Höhepunkt in der Schießerei, bevor die Szene mit einer langen Einstellung der beiden Toten beendet wird.

4.3.6 Vergleich gestalterischer/ narrativer Aspekte

Auf der gestalterischen und narrativen Ebene lassen sich einige Besonderheiten beobachten. Die wichtigste narrative Rolle kommt in dieser Szene den Geräuschen zu. Diese wurden in ihrer Klanglichkeit so verändert, dass sie eine klare, herausragende Präsenz haben. Die Weinflasche stellt das einzige Geräusch in einem angespannten Moment dar. Durch die Transparenz und das Detailreichtum dieses Geräusches prägt es sich stark in den Kopf des Zuschauers ein. Die angespannte Stille der Szene gibt einen direkten Hinweis auf Michaels Zustand, der befürchtet, dass sein Vorhaben bemerkt wird. Da der Zuschauer Michaels Plan kennt, kann er diese Anspannung gut nachempfinden.

Michaels Nervosität äußert sich ein wenig deutlicher kurz bevor er die Toilette verlässt. In einem letzten Moment der Besinnung steht er still, mit dem Rücken zum Zuschauer. Man sieht sein Gesicht nicht, hört aber das unnatürlich laute Ge-

räusch eines vorbeifahrenden Zuges. Die Lautstärke dieses Geräusches in der sonst ruhigen Umgebung erzeugt ein Gefühl von Unwohlsein und Ohnmacht.

Kurz vor dem Mord fährt die Kamera —in der einzigen Kamerafahrt der ganzen Szene— auf Michaels Gesicht zu. Sie wird begleitet von dem Geräusch des herannahenden Zuges. Die Lautstärke dieses Geräusches steigert sich sukzessiv, so dass nach und nach weniger und zum Schluss keine anderen Geräusche mehr wahrgenommen werden können. Dieser Moment kann, wie auch der zuvor beschriebene, als mentaler Point of View Michaels gedeutet werden. Ob die Stimme Solozzos ab diesem Moment nicht mehr gehört werden kann, weil Michaels Gehirn sie ausblendet oder ob Solozzo nur eine Sprechpause einlegt, ist nicht eindeutig auszumachen. Am Ende der Kamerafahrt „stößt“ der Zug ein metallisches Kreischen aus. Michael ist zu diesem Zeitpunkt bis auf das Extremste angespannt. Das Kreischen des Zuges klingt wie ein Schrei, den er eigentlich selbst ausstoßen möchte, dies aber aus verschiedenen Gründen nicht kann und nicht darf. Das schrille Zuggeräusch endet abrupt mit dem dritten und letzten Schuss auf den Polizeichef. Danach ist die normale Atmo des Restaurants wieder zu hören.

Der Abstand zwischen Ton und Bild ist in diesem Moment sehr groß. Die realistische visuelle Entsprechung für diesen Ton wäre ein direkt vor den offenen Türen und Fenstern des Restaurants vorbeifahrender Zug. Dennoch ist das Geräusch nicht komplett unglaubwürdig, denn die Szene spielt im New

Yorker Stadtteil Bronx, in der Hochbahnen Teil des öffentlichen Verkehrsnetzes sind.

Suche nach negativen Bildern/ Tönen

In der hier beschriebenen Szene kommen vor allem negative Bilder, aber in Ansätzen auch negative Klänge vor. Negative Klänge, also solche, deren Quelle man zwar sieht, welche aber auf er Tonspur nicht existieren, stellen die Geräusche der anderen Restaurantgäste dar. Zwar ist das Restaurant nicht voll, und nur vereinzelt sitzen Gäste an anderen Tischen, wäre an dieser Stelle aber Wert auf die möglichst realistische Gestaltung der Tonspur Wert gelegt worden, müssten die Gespräche oder das Besteckklappern der anderen Gäste um einiges präsenter sein, als es hier umgesetzt wurde. Die umgebende Stille und die fehlenden Gespräche fokussieren die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Situation an Michaels Tisch und sorgen außerdem für eine leicht konspirativ wirkende Stimmung. Es entsteht der Eindruck, die anderen Restaurantgäste und die Kellner versuchten, das Gespräch der drei Männer zu belauschen.

Eindeutig vorhanden sind in dieser Szene die negativen Bilder. So werden mehrmals Geräusche eingeblendet, deren Quelle (ein auf Schienen fahrender Zug), in keinem Moment der Szene zu sehen ist. Die metaphorische Distanz zwischen dem Bild von Michaels ruhigem Gesicht und dem eindrucksvollen Geräusch des vorbeifahrenden Zuges muss der Zuschauer selbst auflösen. Diese eigene, kreative Arbeit lässt diese Szene für eine lange Zeit in seinem Kopf nachwirken.

Die audio-visuelle Analyse, wie Michel Chion sie vorschlägt, hilft, die komplizierte wechselseitige Beziehung von Ton und Bild zu fassen. Dass dabei nicht ein Element, sondern die Kombination der beiden im Zentrum der Untersuchung steht, macht die Analyse sowohl für auditiv, aber auch für visuell arbeitende Personen nützlich. Sowohl die dazu vorgestellten Analysemethoden, als auch die verwendete Terminologie liefern elementare Grundlagen und stellen damit ein Novum im Bereich der Filmtheorie dar, deren Weiterentwicklung unbedingt Beachtung geschenkt werden sollte. Dabei ist wichtig, dass Wahrnehmungen möglichst exakt beschrieben werden um Vergleiche anstellen und Definition schaffen zu können.

Kapitel 5

Vorschläge zur Optimierung des audio–visuellen Zusammenspiels in Ausbildung und Praxis

„Creative sound and music specialists can achieve a great deal of magic, but their job is so much more satisfying when they are not the first people to have thought about this end of the process.“

(Roger Crittenden)

Anknüpfend an die im Kapitel 2 durchgeführten Untersuchungen sollen in diesem Kapitel Verbesserungsvorschläge für die bisherige Situation des audio-visuellen Zusammenspiels aufgeführt werden. Bedarf herrscht dabei zum einen in der Ausbildung zukünftiger Filmemacher, aber auch die Strukturen der Zusammenarbeit in der Praxis der Filmproduktion sollen diskutiert werden.

5.1 Bedingungen des „New Hollywood“

Einführend soll jedoch ein Blick auf die Bedingungen geworfen werden, unter denen in den 1970er Jahren, den „goldenen Zeiten des Sound-Designs“ viele Produktionen entstanden sind, die noch heute Vorbildcharakter für angehende Filmemacher besitzen. Die in dem damaligen Umfeld entstandenen Filme „markieren einen Wendepunkt in der Geschichte des Kinotons“, weg vom klassischen und hin zum „New Hollywood“ (Flückiger 2001: 13). Verantwortlich für diesen Wandel zeigte sich eine neue Generation von Filmemachern, die überzeugt von der suggestiven Kraft des Sounds und begeistert von der faszinierenden Reizdimension elektrisch veränderter, geräuschhafter Klänge war.

Die meisten Mitglieder des „New Hollywood“ hatten eine Ausbildung an einer Filmhochschule absolviert. Außerdem waren sie Anhänger des französischen Autorenkonzeptes, in dessen Zentrum ein autonomer Schöpfer steht, der seine Visionen unabhängig von Regeln und Traditionen umsetzt.

Ihre Visionen als „auteurs“ setzten die Filmneulinge in eigenen

Produktionsfirmen um, welche in der Anfangszeit mit sehr geringen Budgets produzierten. Diese finanziellen Mittel kamen meist von den großen Hollywoodstudios, welche mit den Produktionen der „movie brats“ (Flückiger 2001: 13) neue Zuschauergruppen für eine geschwächte Filmwirtschaft anzulocken hofften. Unter den Vorraussetzungen des geringen finanziellen Spielraums waren sich die Vertreter des „New Hollywood“ sicher, dass das Budget für die Postproduktion beim Ton bestens angelegt sei. „Der richtige Sound kann enormen Einfluss auf die Zuschauer nehmen —und das für sehr wenig Geld im Vergleich zu allen optischen Effekten, die eine ähnliche Wirkung erzielen sollen“ (Murch 2005).

Auch das Aufbrechen der strengen, hierarchischen Aufteilung aller Arbeitsschritte nach Gewerken stellte neue Bedingungen für die Zusammenarbeit gegenüber dem klassischen Hollywood her: „Uns gefiel diese strenge Trennung der Gewerke nicht, wie sie in Hollywood üblich war. All das, was wir selbst machen konnten und wozu wir auch Lust hatten, wollten wir dann auch selber tun“ (Murch 2005). Dieses Prinzip des „cinema copain“ (Flückiger 2001: 18) mit immensen gestalterischen Freiheiten für den Einzelnen ist ein Merkmal vieler „New Hollywood“-Filme.

Zusammengefasst herrschten für die Filmemacher des „New Hollywood“ also folgende Bedingungen: sie arbeiteten zusammen mit Gleichgesinnten, mit denen sie gemeinsame Visionen teilten. Außerdem waren sie durch die Beschäftigung mit den Tendenzen des neuen europäischen Kunstkinos, aber

auch durch den großen Einfluss damaliger Entwicklungen der Musikindustrie geradezu „tonbesessen“ und daher überzeugt von der Kraft der auditiven Ebene, vor allem auch von den bis dahin eher vernachlässigten Geräuschen (vgl. Flückiger 2001: 17). Auch deswegen waren die Budgets für die Ton-Postproduktion in Relation zu insgesamt niedrigen Gesamtbudgets sehr hoch.

Da eine Filmproduktion heute nicht nur von Land zu Land sondern auch von Firma zu Firma unterschiedlich von statten geht, lässt sich ein objektiver Vergleich zur heutigen Situation leider nicht anstellen. Wie man Äußerungen in der Branche Beschäftigter jedoch entnehmen kann, ist vor allem der hohe Grad an Überzeugung für die „Kraft des Tons“ nur noch sehr vereinzelt vorhanden. Die nachfolgend zusammengestellten Hinweise sollen zeigen, wie unter heute herrschenden Bedingungen eine Verbesserung des Zusammenspiels zwischen Bild und Ton erreicht werden kann.

5.2 Ausbildung

Interdisziplinäre Ansätze

Im März 2009 startet ein dreijähriger Bachelor-Studiengang mit der Bezeichnung „Editing Bild und Ton“ an der Internationalen Filmschule Köln. In diesem Studiengang sollen angehende Bild- und Tonedatoren interdisziplinär ausgebildet werden, wie ein Auszug aus der Beschreibung des geplanten Studiengangs belegt: „Die Gestaltung eines Films in der Phase der Postproduktion kann sowohl auf der dramaturgischen

als auch auf der wirtschaftlichen Ebene besonders effizient und künstlerisch anspruchsvoll sein, wenn Bild- und Tonedatoren „Hand in Hand“ arbeiten und über ein differenziertes Verständnis von den Möglichkeiten und Anforderungen des jeweils anderen Bereichs verfügen“ (Quelle: URL: <http://www.filmschule.de/files/studeditingbilduton.pdf>, 28.06.2008).

Für angehende Filmemacher ist dieser Ansatz hilfreich, da die bisher eher dem visuellen Bereich zugeordneten Bild-Editoren so mehr Wissen über Ton als Gestaltungselement erwerben. Umgekehrt können aber auch im Tonbereich Beschäftigte mit den Spielarten der visuellen Gestaltung vertraut gemacht werden. Mit diesem zusätzlichen Wissen entwickeln beide Seiten mehr Verständnis füreinander. Außerdem können Ideen und Vorschläge des Anderen besser nachvollzogen und trotz eventuellen Mehraufwandes mitgetragen werden.

Neben der audio-visuellen Analyse, welche in Kapitel 4 vorgestellt und bewertet wurde, gibt es ein weiteres Konzept, welches in das Curriculum eines interdisziplinär ausgerichteten Studiengangs aufgenommen oder als Ergänzung traditioneller Filmausbildungen eingeführt werden könnte: das des „reduzierten Hörens“ (Chion 1990: 31). Während des reduzierten Hörens werden die Hinweise, die ein Geräusch auf seine Quelle oder eine Sprache auf ihre Bedeutung liefert, ausgeblendet. So wird die Wahrnehmung für die klanglichen Aspekte des zu untersuchenden Tons geschärft. Dies ist von Bedeutung, da auch die klangliche Komponente (neben der Bedeutung)

den emotionalen, physischen und ästhetischen Wert von Geräuschen oder Sprache bestimmt.

Dass ein interdisziplinärer Ansatz in der Lehre generell lohnenswert ist, beweist unter anderem die Arbeitsweise von Walter Murch, der für viele Filme, an denen er arbeitete, sowohl den Bildschnitt als auch das Sound-Design angefertigt hat. Seine Leistungen sind wegweisendes Vorbild in der Branche. Walter Murch bemerkte zu diesem Thema in einem Interview: „Ton und Bild sehe ich als natürliche Verbündete oder, um es in der Football-Sprache zu sagen: Ich bin dazu in der Lage, mir die Bälle selbst zuzupassen. Wenn ich ein Bild montiere, kann ich über etwas auf der Tonebene nachdenken, das mir beim Montieren dieses Bildes hilft. [...] Wenn also eine Person alle beiden Sinne zu bedienen vermag, bilden sich enorme Möglichkeiten für Synergien.“ (Murch 2005)

Die Phase der Ausbildung hat den Vorteil, dass kreative Entscheidungen hier meist ohne wirtschaftliche Zwänge getroffen werden können. Deswegen bietet sich besonders die Erprobung alternativer Strukturen der Zusammenarbeit —vor allem in der Postproduktion— an. Eine These auf diesem Gebiet lautet, dass eine engere zeitliche und räumliche Zusammenarbeit zwischen Sound-Designern und Bild-Cuttern auch bessere Verknüpfungen zwischen Ton und Bild ermöglicht. Haben Filmemacher während ihrer Ausbildung gute Erfahrungen mit alternativen Strukturen gemacht, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sie diese zu einem späteren Zeitpunkt in die Praxis der Filmproduktion übertragen.

5.3 Filmpraxis

Die Postproduktion ist die Phase der Filmproduktion, in der am meisten Bedarf an struktureller Veränderung herrscht. Würden Sound-Designer oder Toneditoren früher in diese Arbeitsphase einbezogen, nämlich zum gleichen Zeitpunkt, an dem der Bildschnitt anfängt, eröffnet sich die Möglichkeit, dass Bild- und Toneditoren sich absprechen, gegenseitig beeinflussen und die Möglichkeiten des anderen in ihre eigenen Entscheidungen mit einbeziehen können. Unter anderem dadurch kann der Ton aus der „dienenden“ Rolle befreit werden, die er momentan in den meisten Filmproduktionen einnimmt.

Neben der zeitgleichen Arbeit bietet sich auch eine räumliche Nähe der jeweiligen Arbeitsbereiche an. Diese schafft Transparenz und Gelegenheiten für persönliche Gespräche, deren Wert weder durch häufige Telefon- noch E-Mail-Kommunikation ersetzt werden kann. Solche Arbeitsbedingungen könnten durch eine technische Vernetzung der Ton- und Bildschnitträume ergänzt werden. Der einfache Zugriff auf die Daten des anderen vereinfacht zu Experimentieren und Ideen auf unkomplizierte Art und Weise zu skizzieren. Denn, wie in Kapitel 2 erwähnt wurde, stellt das Reden über die Gestaltung der Tonebene nach wie vor große Herausforderungen an alle Beteiligten. Dieser Schwierigkeit kann unter anderem durch die schnelle Skizzierung von Ideen anhand des Materials begegnet werden.

Doch nicht nur während der Postproduktion könnte die

Zusammenarbeit verschiedener Gewerke verbessert werden. Auch für die Vorproduktion und die Produktion lassen sich Verbesserungsvorschläge formulieren.

Vorproduktion

Während der Drehbuchentstehung können Konsultationen zwischen Sounddesignern und Drehbuchautoren stattfinden, in denen besprochen wird, inwieweit Möglichkeiten des Sounddesigns den Verlauf der Geschichte beeinflussen könnten, zum Beispiel im Fall von Übergängen zwischen einzelnen Szenen. Solche Gespräche setzen natürlich Offenheit und eine Empfindsamkeit beider Seiten gegenüber dem anderen Gewerk voraus. Randy Thom, ein vielfach ausgezeichnete Sounddesigner, weist in der „Sound Article Mailingliste“, einer E-Mail Gruppe zur Förderung der „Kunst des kreativen Film-Sound-Designs“ darauf hin, dass bereits Drehbuchautoren Ton in ihre Geschichten einbinden können. Wenn die Protagonisten der Geschichte Ohren erhalten, welche mehr hören können als die bloßen Dialoge der Geschichte und wenn mit Raum, Zeit und Subjektivierung gespielt wird, kann eine Geschichte durch Ton hervorragend unterstützt werden. Weiter erwähnt Thom, dass die Ohren am ehesten „gereizt“ und „verführt“ werden, wenn sie nur leise und sorgfältig ausgewählte Klänge hören. Außerdem hat Ton, der nicht dazu „verdammte“ ist authentisch zu sein, die Möglichkeit, uns eine tiefere Wahrheit über einen bestimmten Platz oder eine bestimmte Person zu vermitteln. Thom schließt mit dem Hinweis, dass Menschen vor allem durch

Emotionen gesteuert werden und „dass Ton oft einen direkten Weg zum Herzen darstellt, nicht nur zu den einfachen sentimental „Orten“, sondern auch zu den dunkleren Plätzen, wo Zweifel und die schwierigsten Fragen zu finden sind“ (Quelle: URL: <http://groups.yahoo.com/group/sound-article-list/message/41>, 28.06.2008)

Produktion

Während der eigentlichen Produktion des Films, der Phase der Dreharbeiten, wird vor allem von den Verantwortlichen für den Ton immer wieder darauf hingewiesen, dass ein guter und störungsfreier Setton viele Kosten und Aufwände während der Postproduktion spart. Das Nachsynchronisieren von Stimmen oder Geräuschen wäre oft nicht notwendig, wenn die Bedürfnisse des Tons bereits während des Drehs beachtet würden. Einsparungen in diesem Bereich könnten den meist eng gesteckten Finanzbudgets der kreativen Ton-Postproduktion zugute kommen.

Der Faktor Zeit

Für die Herstellung gelungener Verbindungen zwischen Ton und Bild in einem Film ist eine ausreichende Menge an Zeit notwendig. Walter Murch, hat jeden einzelnen Ton für die bis zu 200 Tonspuren des Films „Apocalypse Now“ gemeinsam mit seinen Mitarbeitern gesucht, aufgenommen und von Hand auf Magnetbänder geschnitten. Dazu hatte er eineinhalb Jahre Zeit. Es folgten acht Monate, in denen die Endmischung des Films hergestellt wurde. Auch Ben Burt standen für die

Gestaltung der Toneffekte von „Star Wars“ zwölf Monate zur Verfügung.

Inzwischen sparen digitale Formate und immer neue Gerätegenerationen viele Stunden vormals angefallener manueller Arbeit ein. Dennoch ist Zeit ein immer knapper bemessenes Gut in allen Bereichen der Filmproduktion, mit einer Tendenz eher sinkend als steigend. Es bleibt daher zu hoffen, dass dieser Faktor, einer der wichtigsten für die Entstehung kreativer Prozesse, nicht vollständig an Bedeutung verliert. Kreative Prozesse sind durch nichts zu ersetzen und neben dem Bewusstsein für audio-visuelle Gestaltungsmittel eines Filmes und der Beherrschung der vorhandenen Technik die wichtigste Voraussetzung, damit sich ein Film als audio-visuelles Kunstwerk gegenüber anderen Produktionen etablieren kann.

Essenz

Die technischen Errungenschaften des 19. und 20. Jahrhunderts im Bereich der audio-visuellen Medien bieten beste Bedingungen für einen kreativen Umgang mit Ton und Bild. Zahlreiche bisher entstandene Filme, darunter viele aus der Zeit des „New Hollywood“, belegen, dass die gleichgestellte Verwendung von Ton und Bild ein großes Maß an künstlerisch-erzählerischem Potenzial bietet. Dennoch finden sich in gegenwärtigen Kinofilmen kaum Hinweise auf die ausgeglichene Verwendung von Bild und Ton für narrative Zwecke: während das Bild meist die Rolle des Erzählers innehat, dient Ton eher als unterstützender Gefährte, der die vom Bild gelieferten Vorschläge bestätigt. Nur in wenigen Ausnahmefällen wird auch dem Ton einmal die Erzählung eines Teils der Geschichte anvertraut. Die so entstehenden Beziehungen zwischen Ton und Bild bewegen sich dabei zwischen den Bereichen der Paraphrase und der Polarisierung. Weniger eindeutige Beziehungen zwischen den beiden Elementen, welche den Zuschauer zu eigener Aktivität anregen, scheint es, werden eher vermieden.

Durch die Untersuchung der Gründe für dieses Ungleichgewicht in den audio-visuellen Beziehungen konnte festgestellt werden, dass nicht die Fähigkeiten von Ton- und Bilddesignern an sich tiefgründigen Verbindungen zwischen Bild und Ton im Wege stehen. Eher die unbewusste Natur der auditiven Wahrnehmung und institutionelle Voraussetzungen, welche lediglich den Kosten-Ertrags-Faktor einer Produktion berücksichtigen, sind dafür verantwortlich.

Damit dennoch künstlerisch ausdrucksvolle und auch für den medial weniger geschulten Zuschauer mitreißende Filme entstehen können, muss vor allem das Verständnis von Film als audio-visuelles Gesamtwerk gestärkt werden, sowohl beim Publikum als auch bei den Verantwortlichen und Akteuren der Filmproduktion, vom Drehbuchautor bis hin zu den Beschäftigten im Bereich des Marketing. Außerdem muss die Zusammenarbeit zwischen auditiven und visuellen Gestaltern verbessert werden. Da die Grundlagen dafür vor allem in der Ausbildung der Beteiligten gelegt werden, wurde in der vorliegenden Arbeit ein besonderes Augenmerk darauf gelegt, wie bestehende Ausbildungsinhalte und -strukturen verbessert und ergänzt werden können.

Eine Voraussetzung für die in der Ausbildung bedeutsame kritische Auseinandersetzung mit audio-visueller Gestaltung ist eine allgemein anerkannte und umfassende Terminologie zur Beschreibung von Filmtönen und dem Vergleich von Wahrnehmungen. Durch die Zusammen- und Gegenüberstellung des Vokabulars verschiedener Autoren, welche sich mit der Beschreibung audio-visueller Wirkungen befassen, wird die Etablierung einer praxistauglichen Terminologie unterstützt. Auch die eng mit der Terminologie verbundene Systematisierung von Filmtönen stellt eine große Herausforderung dar. Um dieser zu begegnen, wurde die detaillierte Vorstellung bereits existierender durch die Konzeption eines eigenen Systems zur Einordnung von Filmtönen ergänzt. Die damit vorliegenden theoretischen Grundlagen ermöglichen, bereits bekannte, aber selten wahrgenommene Nuancen in den vielfälti-

gen Ton-Bild-Beziehungen zu erkennen, zu benennen und zu beschreiben. Eine Analyse, wie sie in Kapitel 4 vorgenommen wurde, belegt dies.

Die in Kapitel 3 dargestellte Bandbreite narrativer Funktionen der auditiven Ebene stärkt und erweitert das Bewusstsein für das große Potenzial, welches audio-visuelle Gestaltungsmittel mit sich bringen. Dadurch wird angehenden Filmemachern, aber auch filminteressierten Laien ermöglicht und erleichtert, eigene anspruchsvolle audio-visuelle Werke zu konzipieren und umzusetzen. Darüber hinaus zeigt Kapitel 3 auf, wie die zuvor präsentierte Terminologie zur Kommunikation zwischen den an einer Filmproduktion Beteiligten angewendet werden kann. Auch Kritiker erhalten so Hinweise, wie audio-visuelle Qualitäten eines Films besser erfasst werden können.

Die Überlegungen Chions, die einen zentralen Bestandteil der hier vorgestellten und angewandten Terminologie bilden, sind schon 18 Jahre alt. Noch immer bietet die Ausbildung audio-visueller Gestalter kaum ganzheitliche Ansätze. Dies kann nicht nur durch die Aussagen von Lehrenden und Lernenden audio-visueller Ausbildungsstätten belegt werden, sondern auch durch fehlende neuere Literatur zu diesem Thema. Wie Kapitel 5 zu entnehmen ist, wird die Relevanz eines ausgeglichenen audio-visuellen Wechselspiels zunehmend diskutiert. Davon zeugt zum Beispiel die rege Aktivität in der Branche Beschäftigter in entsprechenden Internetforen oder der neu gegründete Studiengang „Editing Bild und Ton“ an der Internationalen Filmschule Köln. Auch Fachzeitschriften der

Medienbranche entdecken die Relevanz des audio-visuellen Zusammenspiels, wie die aktuelle Ausgabe der Zeitschrift PAGE beweist.

Die vorliegende Arbeit befasst sich nicht nur mit den vielfältigen Voraussetzungen, die zur Umsetzung audio-visuell wertvoller Werke bereits gegeben sind, sondern benennt auch die Grenzen der vorhandenen Möglichkeiten. Sie regt damit nicht nur zu einer weiterführenden Auseinandersetzung mit diesem Thema, sondern zeigt auch auf, wie durch die Kombination existierender Begriffe neue Systeme geschaffen und damit bestehende Möglichkeiten erweitert werden können. Sie liefert somit Anregungen, wie die Ausbildung audio-visueller Gestalter ergänzt und verbessert werden kann. Die in der Arbeit enthaltenen neuen Sichtweisen leisten so einen Beitrag zu der sich im Aufschwung befindenden Diskussion über das Potenzial der wechselseitigen Beziehung zwischen Ton und Bild im audio-visuellen Medium Film.

Literaturverzeichnis

- Altman, R. (o.J.). *The sound of sound. A Brief History of the Reproduction of Sound in Movie Theaters.*
- Behrendt, J. E. (1996). *Ich höre, also bin ich. In: Über das Hören. Einem Phänomen auf der Spur.* Thomas Vogel (Hrsg.), Tübingen.
- Bordwell/Thompson, D. (2008). *Film art. An Introduction.* Boston [u.a.].
- Chion, M. (1990). *Audio-Vision. Sound on Screen.* New York.
- Daniels, D. (2004). *Sound und Vision in Avantgarde und Mainstream.* URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/sound_vision/, (Stand 28.06.2008).
- Faulstich, W. (2002). *Grundkurs Filmanalyse.* Fink Verlag, München.
- Flückiger, B. (2001). *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films.* Marburg.
- Fraenkel, H. (1956). *Unsterblicher Film. Von der Laterna Magica bis zum Tonfilm.* München.
- Gegenfurtner, K. R. (2003). *Gehirn & Wahrnehmung.* Frankfurt am Main.
- Goldstein, E. B. (2008). *Wahrnehmungspsychologie. Der Grundkurs.* Berlin/Heidelberg.
- Hickethier, K. (2007). *Film- und Fernsehanalyse.* Metzler Verlag, Stuttgart.
- John, B. (2004). *Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein Kunsthistorischer Rückblick.* URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-Relationen/das_klingende_bild/, (Stand 28.06.2008).
- Jossé, H. (1984). *Die Entstehung des Tonfilms. Beitrag zu einer faktenorientierten Mediengeschichtsschreibung.* Freiburg.
- Jütte, R. (2000). *Geschichte der Sinne: Von der Antike bis zum Cyberspace.* München.
- Korte, H. (2004). *Einführung in die systematische Filmanalyse.* Erich Schmidt Verlag, Berlin.
- Kuchenbuch, T. (2005). *Filmanalyse. Theorie. Methoden. Kritik.* Böhlau Verlag, Wien/Köln/Weimar.
- Lensing, J. U. (2006). *Sound -Design. Sound-Montage. Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmtönen.* Stein-Bockenheim.

- Mikos, L. (2003). *Film- und Fernsehanalyse*. UVK-Verlags-Gesellschaft, Konstanz.
- Müller, C. (2003). *Vom Stummfilm zum Tonfilm*. München.
- Monaco, J. (2002). *Film verstehen : Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien*. Hamburg.
- Moritz, W. (1987). *Der Traum von der Farbmusik*. In *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*. Veruschka Body, Peter Weibel (Hrsg.), Köln.
- Murch, W. (1999). *Sound Doctrine. An Interview with Walter Murch*. URL: <http://www2.yk.psu.edu/jmj3/murchfq.htm>, (Stand 28.06.2008).
- Murch, W. (2000). *Stretching Sound to help the mind see*. Artikel in: New York Times vom 01.10.2001, URL: <http://www.nytimes.com/2000/10/01/arts/01MURC.html>, (Stand 28.06.2008).
- Murch, W. (2004). *Editing Pictures, Designing Sounds. Walter Murch im Gespräch mit Jan Schütte*. In: *Filmgeschichte*, Nr. 19, 10/2004, S. 13-18, Filmmuseum Berlin, Berlin.
- Murch, W. (2005). *Ein Gespräch mit Walter Murch: Kollision von Ton und Bild*. In: *Schnitt*, Nr. 40, 01/2005, S. 22-23, Köln.
- Ondaatje, M. (2004). *The conversations. Walter Murch and the art of editing film*. New York.
- Raffaseder, H. (2002). *Audiodesign: Kommunikationskette, Schall, Klangsynthese, Effektbearbeitung, Akustische Gestaltung*. Leipzig.
- Schafer, R. M. (1988). *Klang und Krach: eine Kulturgeschichte des Hörens*. Frankfurt am Main.
- Schneider, N. J. (1997). *Komponieren für Film und Fernsehen. Ein Handbuch*. Mainz.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design. The expressive power of music, voice and sound effects in cinema*. Studio City, California.
- Thiel, W. (2001). *Von Becce bis Schönberg. Berliner Stummfilmmusik der zehner und zwanziger Jahre in Filmgeschichte*. In: *Filmgeschichte*, Nr. 15, 10/2001, S. 75-78. Filmmuseum Berlin, Berlin.
- Weis/Belton, E. (1985). *Film Sound. Theory and Practice*. Columbia University Press, New York.

Abbildungsverzeichnis

1.1	Abbildung eines Pyrophons	11
2.1	Anatomischer Längsschnitt durch das Auge	28
2.2	Das Ohr und seine Bestandteile	30
3.1	Die Systematisierung der Filmtone Spur in die Bereiche Sprache, Geräusche und Musik	38
3.2	Die Systematisierung von Filmsound nach Chion	41
3.3	Darstellung der Ton-Bild-Relationen als Dreiteilung	43
3.4	Darstellung der Ton-Bild-Relationen als Spektrum mit einem kontinuierlichen Übergang zwischen zwei Polen	45

Filmliste

2001 - A Space Odyssey
(GB/USA 1968, Stanley Kubrick)

39 Steps
(GB 1935, Alfred Hitchcock)

A Clockwork Orange
(GB 1971, Stanley Kubrick)

Alien
(GB/USA 1979, Ridley Scott)

All that Jazz
(USA 1979, Bob Fosse)

Apocalypse Now
(USA 1979, Francis Ford Coppola)

Blade Runner
(USA/Singapore 1982, Ridley Scott)

Citizen Kane
(USA 1941, Orson Welles)

Das Testament des Dr. Mabuse
(Deutschland 1933, Fritz Lang)

Himmel über Berlin
(Deutschland/Frankreich 1987, Wim Wenders)

Jaws
(USA 1975, Steven Spielberg)

Jules et Jim
(Frankreich 1962, François Truffaut)

Juno
(USA/Kanada 2007, Jason Reitman)

Jurassic Park
(USA 1993, Steven Spielberg)

Lawrence of Arabia
(GB 1962, David Lean)

Le Mépris
(Frankreich/Italien 1963, Jean-Luc Godard)

M – eine Stadt sucht ihren Mörder
(Deutschland 1931, Fritz Lang)

Magnolia
(USA 1999, Paul Thomas Anderson)

Psycho
(USA 1960, Alfred Hitchcock)

Raiders of the Lost Ark
(USA 1981, Steven Spielberg)

Rear Window
(USA 1954, Alfred Hitchcock)

Saving Private Ryan
(USA 1998, Steven Spielberg)

She wore a yellow Ribbon
(USA 1949, John Ford)

Singin´ in the rain
(USA 1952, Stanley Donen, Gene Kelly)

Someone's watching me
(USA 1978, John Carpenter)

Taxi Driver
(USA 1976, Martin Scorsese)

The Conversation
(USA 1974, Francis Ford Coppola)

The English Patient
(USA 1996, Anthony Minghella)

The Godfather
(USA 1972, Francis Ford Coppola)

The Magnificent Ambersons
(USA 1942, Orson Welles)

The Sixth Sense
(USA 1999, M. Night Shyamalan)

Touch of Evil
(USA 1958, Orson Welles)

Vacances de Monsieur Hulot, Les
(Frankreich 1953, Jacques Tati)

Who framed Roger Rabbit
(USA 1988, Robert Zemeckis)

Index

- audio-visuelle Analyse, 61
- audio-visuelles Medium, 34
- Ausbildung, 74

- Budget, 74

- Dickson Experimental Sound Film, 12
- Digitalisierung, 22
- Dolby, 21
- Dramaturgische Überlegungen, 36

- Farbmusik, 10
- Filme, 85
- Filmproduktion, 31
- Filmsound, 42
- Filmton, 37
- Filmwahrnehmung, 25

- Gesamtkunstwerk, 11

- Jazz Singer, 19

- Kinematographen, 12

- Lichtton, 18

- Mehrkanalformate, 20
- metaphorische Distanz, 37
- Mischung, 20

- Nadelton, 17
- narrative Funktion des Tons, 53
- New Hollywood, 74

- optisches Cembalo, 10

- Phonograph, 12
- Produzent, 31
- Pyrophon, 10

- Regisseur, 31

- Sinne, 25
- Sinnesorgane, 28
- Sound-Design, 36
- Spektrum, 44
- Stummfilm, 15
- Systematisierung, 37

- Ton-Bild-Relation, 42
- Tonbilder, 13

Tonfilm, 11

Triergon, 18

visuelle Kultur, 25

Wagner, 11