

Fear of Sound

Emotionspsychologische Analyse
der Tongestaltung im Horrorgenre
anhand des Films *A Quiet Place*

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

Fakultät Electronic Media

vorgelegt von **Natalie Helbling**

Matrikelnummer: 31334

am 4. Juli 2019 an der Hochschule der Medien Stuttgart

zur Erlangung des akademischen Grades

Bachelor of Engineering

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt
Zweitprüfer: Prof. Jørn Precht

Abstract

Sound and fear - a couple which does not match at first sight, but one that is inextricably linked in modern film. Neuroscientists, Psychologists, and Evolutionary Scientists have spent years researching how sound has the power to enhance our perception of fear through its ability to affect our emotions. This understanding is integral to designing an efficient audio track in films, as a fundamental psychological awareness of emotion is required to create immersive audio content. This Bachelor's Thesis examines how sound is an integral part of horror-thrillers. It deals with the aural perception of fear, the practical implementation of emotion-driven sound in movies and points out proposals to optimize technical and emotional interactions. Upon explaining the psycho- and physio-logical basics, psychoacoustic research, sound-perception, and sound-design techniques, an in depth analysis of score and sound-design of the horror-thriller *A Quiet Place* is given. This film utilizes sound to craft its mood by shifting through absolute silence to starkest dread -- gripping the audience throughout the story -- and is an excellent example of how audio design can profoundly shape the effect a movie has on its audience. The aim of this work is to aid sound designers in manipulating the recipient's perception of fear and, ultimately, to provide a base description of how audio is capable of captivating an audience's emotions in order to terrify them. **Keywords:** Sound-Design, Psychology of Emotions, Fear, *A Quiet Place*

Kurzfassung

Angst und Ton – ein Paar, das auf den ersten Blick nicht direkt zusammengehört. Das Geheimnis des Tons beschäftigt auch Neurowissenschaftler, Psychologen und Evolutionsforscher. Diese Arbeit analysiert, wie durch Ton die Auffassung von Angst in Horror-Thrillern verbessert werden kann. Um eine effiziente Tongestaltung für immersive Audioinhalte zu entwickeln, sollte ein grundlegendes, emotionspsychologisches Bewusstsein existieren, welches als Nährboden für die technischen Umsetzungen dienen soll. Die folgende Thesis befasst sich demnach mit der auditiven Wahrnehmung von Angst, der praktischen Umsetzung im Film und zeigt Vorschläge zur Optimierung des technischen und emotionalen Zusammenspiels. Nachdem psycho-und physiologische Grundlagen, psychoakustische Tests, Tonempfindung und tongestalterische Techniken herausgearbeitet wurden, folgt anschließend die exemplarische Analyse der Filmmusik und des Sounddesigns des Horror-Thrillers *A Quiet Place*. Der Film kreiert kunstvoll eine Stimmung, in welcher aus absoluter Stille und minimalem Sounddesign maximale Furcht geschaffen wird. Das Ziel der Thesis ist es, Sound Designern ein Hilfsmittel zu bieten, um die Wahrnehmung von Angst zu beeinflussen und einen Film zu untersuchen, der in der Lage ist, den Rezipienten in Schrecken zu versetzen. **Keywords:** Sound-Design, Emotionspsychologie, Angst, *A Quiet Place*

Ehrenwörtliche Erklärung

„Hiermit versichere ich, Natalie Helbling, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Fear of Sound - Emotionspsychologische Analyse der Tongestaltung im Horrorgenre anhand des Films *A Quiet Place*“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§ 26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester), § 23 Abs. 2 Master-SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO (4 Semester und berufsbegleitend der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.“

Natalie Helbling
Stuttgart, den 04.07.2019

Inhaltsverzeichnis

Abstract	II
Ehrenwörtliche Erklärung.....	III
Inhaltsverzeichnis	IV
Abbildungsverzeichnis	VI
1 Einleitung	1
2 Grundbedingungen des Hörens.....	4
2.1 Hören und die integrative Funktion des Gehirns.....	4
2.2 Physiologische Grundlagen audiovisueller Wahrnehmung.....	7
2.3 Emotionspsychologie	9
2.3.1 Emotionale Musik	12
2.3.2 Das Gefühl der Angst	13
2.3.3 Physiologische Reaktionen auf Ton	15
3 Sounddesign: Die Gestaltung der Tonspur	17
3.1 Kultureller Code	17
3.2 Tongestalterische Konzepte	18
3.3 Elementare Tonempfindung.....	19
3.4 Die auditive Szene.....	21
3.4.1 Raumempfindung in der auditiven Szene	21
3.4.2 Auditive Distanzwahrnehmung	23
3.4.3 Bewegung und Zeit	23
4 Auditive Ebene im Horrorthriller	27
4.1 Biologische Grundlagen der Angst.....	27
4.2 Anwendung der Biologie auf Sounddesign	28
4.3 Klangwirkung	30
4.4 Ton-Bild Beziehung	32
4.5 Die Angst durch Stille	33
4.6 Funktionen von Filmmusik	33
4.7 Tongestalterische Stilmittel.....	38
4.7.1 Schnitt	38
4.7.2 Schlüssel motive	39
4.7.3 Signale	39
4.7.4 Symbolik.....	40
4.7.5 Subjektivierung.....	42
4.7.6 Sprache und Stimme	43
4.7.7 Stille	44
4.8 Tondramaturgie	45

5	Analyse A QUIET PLACE	49
5.1	Einordnung in Horror-/Thriller-Genre.....	49
5.2	Handlung	50
5.3	Verteilung auditiver Parameter im Film.....	52
5.4	Analyse der Musik.....	53
5.4.1	Gestaltkonzepte und Verteilung.....	54
5.5	Analyse des Sounddesigns.....	60
5.5.1	Surreales Sounddesign und Foley.....	61
5.5.2	Sprache.....	63
5.5.3	Stille und Dynamik	64
5.5.4	Wasser als Symbol	66
5.5.5	Subjektivierung.....	66
6	Fazit und Ausblick.....	68
7	Quellenverzeichnis	LXX
7.1	Literatur.....	LXX
7.2	Internet	LXXII
7.3	Podcasts	LXXIII
7.4	Film, Fernsehen und Audio.....	LXXIV
	Anhänge.....	LXXV
	Anhang 1: Abbildung Analyse der Tongestaltung in A Quiet Place	LXXV
	Anhang 2: Analyse des Drehbuchs von A Quiet Place	LXXVI
	Anhang 3: DVD	XCII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	4
Abbildung 2	11
Abbildung 3	15
Abbildung 4	28
Abbildung 5	52
Abbildung 6	57
Abbildung 7	59
Abbildung 8	60
Abbildung 9	62
Abbildung 10	63
Abbildung 11	65
Abbildung 12	65
Abbildung 13	66
Abbildung 14	67

1 Einleitung

In einer Welt, die nahezu in Lärm ertrinkt, ist es notwendig, sich mit Ruhe und Stille über Wasser zu halten und tief in die Gefühlswelt einzutauchen.¹ Wie gelingt es, diese zu erreichen, wenn der Mensch zunehmend an Lärm gewöhnt ist?

Die Digitalisierung des 21. Jahrhunderts hat das Medienverhalten der Menschen stark verändert. Filme werden nicht nur noch im Kino oder auf TV Bildschirmen erlebt – nein, der Mensch konsumiert Videocontent auf viel kleineren Bildschirmen, mit In-Ear-Stereokopfhörern, auf Geräten, auf denen er gleichzeitig seine E-Mails, Nachrichten oder App-Mitteilungen angezeigt bekommt. Resultat: Der Erzählfluss, den ein Film mit sich bringt, wird unterbrochen und diese Störung lenkt ab von der eigentlichen Handlung, von der Geschichte, von den Gefühlen. Geschichten müssen einnehmender werden und Spannung ist der Schlüssel – sie hat ihr zu Hause vor allem im Horror-Thriller.

Der amerikanische Schriftsteller phantastischer Horrorliteratur *Howard Philipps Lovecraft* beschreibt Angst als die älteste und stärkste Emotion des Menschen: „*The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.*“² Menschen suchen oft Nervenkitzel, ob beim Fallschirmspringen, in einer Achterbahn oder eben beim Ansehen eines Horrorthrillers.³ Diese extra Portion Adrenalin, die durch das System strömt, fühlt sich gut an. Der Mensch kommt in Berührung mit seiner Gefühlswelt, er empfindet sich als bewegt und lebendig, auch wenn realisiert wird, dass sich gar keine Gefahr hinter der Kinoleinwand verbirgt.⁴ Der Regisseur *David Lynch*, der Film Noir und Horror-Thriller prägte, bringt es auf den Punkt: „*More and more people are seeing the films on computers – lousy sound, lousy picture - and they think they've seen the film, but they really haven't.*“ *Lynch's* stilistischen Elemente sind alpträumhafte, surrealistische Bilder und bedrohliches, minutiöses Sounddesign. Das Horror-Genre ist ein Medium, welches stark von der Tongestaltung lebt.⁵

Wir gehen ins Kino und erleben eine Bestätigung, Verstärkung oder Veränderung unserer Emotionen. Ein wesentliches Ziel audiovisueller Gestaltung ist es demnach, Gefühle zu schaffen und

¹ vgl. Çağlayan (2018) S. 31ff.

² Lovecraft (1973).

³ vgl. Davis (2016) (24:33).

⁴ vgl. Apergis-Shoute (2016) (06:14).

⁵ vgl. Hutchings (2004).

sie beizubehalten, wie es die Thriller-Legende *Alfred Hitchcock* zu sagen pflegte.⁶ Gänsehaut, Tränen, Lachen oder der Kloß im Hals – das sind die häufigsten Reaktionen auf Ton. Er ist hoch präsent, komplex und wirksam, jedoch unsichtbar. Die Allmacht des Tons ist besonders in den Filmen offensichtlich, in denen die Grenzen des menschlichen Bewusstseins ausgeweitet werden, um auf den psychologischen Zustand der Audienz zu zielen. Ton hat die Stärke anzugreifen, einzudringen, zu manipulieren und wird zum Marionettenmeister der Emotionen.

Die Arbeit soll deshalb einen Überblick der Filmtongestaltung für alle daran interessierten Medienschaffende stellen, um mit und in den Medien auf einem qualitativ überzeugenden Niveau zu operieren und zu diskutieren. Der auditiven Erzählweise in diesem Genre wurde bisher in der Forschung nicht genügend Aufmerksamkeit gewidmet. Nach *Flückiger* stellt das Bild seine Inhalte im eigentlichen Zentrum der filmischen Ästhetik dar und der Ton wird nicht in vergleichbarer Weise im Film repräsentiert, sondern lediglich reproduziert.⁷ Zudem vervollständigt der Ton oft nur Informationen und rundet den Eindruck der Inszenierung ab, ohne substanziiell eigene Impulse beizusteuern. Im Rahmen der Arbeit wird aufgezeigt, wie der Mensch Klänge aufnimmt und verarbeitet, wieso ihn manche Klänge in Angst versetzen und mit welchen aktuellen Technologien Sounddesigner diese Angst hervorrufen können. Die Arbeit untersucht, wie audiovisuelle Realität wahrgenommen wird und welche Prozesse dafür sorgen, dass ein interpretierbares virtuelles Abbild der physischen Welt im Kopf entsteht.

Wieso steigt der Puls während einer stillen Horrorfilmszene? Wieso fürchtet man sich zusammen mit den Charakteren auf dem Bildschirm? Zu diesem Zweck erfolgt eine Analyse der Tongestaltung. Dabei soll verdeutlicht werden, welche Maßnahmen geeignet sind, um die Audienz an ihr emotionales Limit zu bringen. Durch welche Mittel kann Sounddesign eine ähnlich beeinflussende Wirkung kreieren wie Filmmusik? Durch welche Methoden können Filmmusik und Sounddesign zur Entstehung der Emotion *Angst* beitragen?

Um diese Fragen zu beantworten, wird in der vorliegenden Arbeit wie folgt vorgegangen: Im ersten Teil erfolgt in Kapitel 2 die Klärung der grundlegenden psychologischen Konzepte audiovisueller Wahrnehmung durch Gehör und Gehirn. Im anschließenden Kapitel 3 wird der Begriff Sounddesign erläutert und die dadurch entstehende Tonempfindung in der auditiven Szene detailliert dargestellt. Die im folgenden Kapitel 4 aufgeführten Möglichkeiten der Tongestaltung

⁶ vgl. Truffaut (2003) S. 101.

⁷ vgl. Flückiger (2002) S. 69ff.

beziehen sich hauptsächlich auf die Ebene des Horror-/Thriller Genres. Kapitel 5 dient der separierten Analyse von Filmmusik und Sounddesign im Film *A Quiet Place* von *John Krasinski*, als Stellvertreter eines Horror-Thrillers.⁸ Es handelt sich um einen Film, der einen entscheidenden Unterschied zu all den lauten, spektakulären Geräuschkulissen mit dramatischer Musik in der heutigen Filmwelt hat. Ein Film, in dem die Stille ein sehr besonderes Stilmittel und Merkmal ist. Ein Film, der von seinen Charakteren Stille verlangt und das gleiche Verhalten für seine Audienz impliziert. Ein Film, in dem die Spärlichkeit von Ton, unheimliche Stille überwältigendem Schrecken gegenüberstellt.⁹

Um den Anteil der Tongestaltung am Gesamtwerk zu verstehen, wird zunächst das visuelle Gerüst und der Handlungsstrang des Films beleuchtet. Eine Anwendung der vorherig aufgeführten theoretischen Grundlagen erfolgt durch die anschließende Analyse, welche die einzelnen Elemente gegliedert untersucht und in Zusammenhang setzt. Die Arbeit schließt mit einer Zusammenfassung der gesammelten Erkenntnisse sowie einem Ausblick auf zukünftige Forschungsarbeiten ab.

Wenn in dieser Arbeit von *Klang* gesprochen wird, sind Musik, Foley, Geräusche, Sounddesign, Stimmen, Vibration, Rhythmus, Atmosphären und auch Stille gemeint. Diese Arbeit lehnt sich unter anderem an ein Forschungsprojekt von *Daniel T. Blumstein* und stützt sich im Grundlegenden auf Unterlagen von *Howard Lovecraft*, *Siu-Lan Tan*, *Claudia Gorbman* und *Felicitas Pommerening*. Außerdem basiert die Thesis auf Interviews der Sounddesigner *Ethan Van der Ryn* und *Erik Aandahl*. Zielgruppe der vorliegenden Arbeit sind Medienschaffende, insbesondere in der Film-/Video- und TV-Postproduktion. Die Relevanz von Ton spiegelt sich jedoch auch schon in der Ausbildung wieder: An Hochschulen wird zunehmend Ton als Gestaltungsdimension in Bereichen wie Performance, Event-Media oder Szenografie begriffen. Aber nicht nur Audio-Ingenieure, sondern auch Filmemacher, die hauptsächlich visuell tätig sind, können diese Arbeit nutzen, um die gegenseitige Kommunikation zu verbessern und Anregungen für zukünftige Projekte zu ziehen. Darüber hinaus bietet sie allen Filminteressierten die Möglichkeit, auditive Erzählstrukturen und ihre Implikationen nachzuvollziehen und sich so auf ein intensives Erlebnis zukünftiger Filmproduktionen freuen zu können.

⁸ Krasinski (2018).

⁹ vgl. Epstein (2018).

2 Grundbedingungen des Hörens

Der Film ist ein audiovisuelles Medium, in dem Klang und Bild gekoppelt werden. Gleichzeitig ist er ein heterogenes Medium, welches den Informationsfluss in den optischen und den akustischen Kanal spaltet. Während des Produktionsprozesses verlaufen die Kanäle getrennt und werden erst durch die Wahrnehmung wieder zusammengebracht. Sehen und Hören haben jedoch sehr unterschiedliche Wahrnehmungsmechanismen. Um den optischen Datenfluss exakt aufzulösen, spielt die Trägheit des Auges eine wichtige Rolle. Die zeitliche Auflösung beim Hören beträgt circa drei Millisekunden, die für das Sehen 20 bis 30ms. Diesen zeitlichen Unterschied nutzt das Gehirn, um nicht in einem Chaos von unsortierter Information zu versinken.¹⁰

Durch aktive Bewegung der Augen ist der visuelle Aufmerksamkeitsfokus motorisch gesteuert. Ohne eine Drehung des Kopfes wird nur ein klar begrenzter Radius der Umwelt erfasst. Eine vergleichbare muskuläre Steuerung liegt für das Ohr nicht vor, es ist weder verschließbar, noch auf den Entstehungsort eines Geräuschs ausrichtbar. Das Gehör ist räumlich organisiert und schafft einen Klangraum, der Informationen über Größe und Beschaffenheit des Umraums liefert und dem menschlichen Körper ein stabilisierendes Gefühl gibt.¹¹ Hören ist somit ein passiver Prozess. Das Ohr vermittelt zusammen mit dem Gehirn Informationen der Umgebung, die nicht nur im Sichtbereich der Augen liegen.¹² Das Fehlen von Ton kann das Vorstellungsvermögen und den Wahrnehmungssinn verstärkt aktivieren.¹³

2.1 Hören und die integrative Funktion des Gehirns

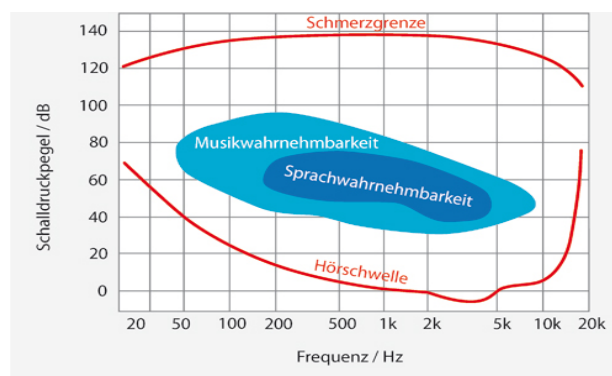


Abbildung 1

¹⁰ vgl. Flückiger (2002) S. 139.

¹¹ vgl. Elsaesser; Hagener (2007) S. 164.

¹² vgl. Bullerjahn (2014) S. 103f.

¹³ vgl. Çağlayan (2018) S. 35ff.

Abbildung 1¹⁴ stellt das auditive Wahrnehmungsfenster dar. Der Bereich der menschlichen, akustischen Wahrnehmung erstreckt sich von circa 20 Hertz bis ungefähr 20.000 Hertz und umfasst einen Dynamikumfang von etwa 130 Dezibel. Die Hörgrenzen sind individuell und vor allem altersbedingt sehr unterschiedlich. Die Hörfläche wird von dem gerade noch hörbaren Schalldruckpegel und von der Schmerzschwelle bestimmt. Begrenzt ist sie von der tiefsten und höchsten hörbaren Frequenz des Menschen. Am niedrigsten liegt die Hörschwelle zwischen 2000 Hz und 5000 Hz - ein besonders wichtiger Bereich der Tongestaltung, da sich hier die gesprochene Sprache befindet. Auf diesen Bereich ist die menschliche Wahrnehmung optimiert.¹⁵

Um einen Ton wahrnehmen zu können, muss ein Molekül mindestens zwanzigmal in der Sekunde schwingen. Der höchste, für Menschen hörbare Ton hat 200.000 Schwingungen pro Sekunde.¹⁶ Die Druckschwankungen der Luft werden in der Ohrmuschel aufgenommen und in den Gehörgang weitergeleitet. Im Mittelohr wird der Schall zum ovalen Fenster, einer Membran, weitergeleitet, wo der Übergang von Luft zu Wasser stattfindet – die Grenze zum Innenohr. Nur etwa ein Tausendstel der Energie wird weitergegeben, da Schall beim Übergang von Luft ins Wasser an der Grenzfläche reflektiert. Dort angelangt, erreicht der Schall die Cochlea, in der die Luftdruckschwankungen in Impulse umgewandelt werden. Diese besteht aus mit Flüssigkeit gefüllten Kanälen, die durch Membranen voneinander abgetrennt sind. Die Cochlea kann als eine Art Mikrophon mit Direktanschluss zum Gehirn betrachtet werden. Etwa 3500 Haarzellen, die in einer besonderen Struktur angeordnet sind, vermitteln abhängig von Frequenz, Phasen und Amplituden ein Bewegungsmuster. Über schnell leitende Nervenfasern der Hörbahnen werden bereits örtliche und zeitliche Informationen verarbeitet, damit die Impulse als vorverarbeitete Information im Kortex ankommen.¹⁷ Auf diesem Weg von der Cochlea zur Großhirnrinde durchläuft der Ton nacheinander die auditorischen Kerne des Hirnstamms. Nucleus für Nucleus werden vom Hirnstamm bestimmte Eigenschaften wie Anstieg der Frequenz, Abnahme der Lautstärke oder Ortung des Schalls registriert. In einem Bereich der Großhirnrinde, welcher sich auf den Temporallappen auf beiden Seiten des Gehirns befindet, endet die Reise. Am primären auditorischen Cortex angekommen, müssen dann die Informationen aus beiden Ohren kombiniert und deren Unterschiede analysiert werden.

¹⁴ Bildquelle: Bruss (2019).

¹⁵ vgl. Görne (2017) S. 37.

¹⁶ vgl. Jourdain (1997) S. 24.

¹⁷ vgl. Spitzer (2005) S. 55 – 57, S. 78.

Menschen sind in der Lage, nicht nur Schall wahrzunehmen, sondern Klangbeziehungen zu durchdringen und eine Melodie zu erkennen. Die Analyse und Repräsentation von akustischen Signalen geschieht in der primären und sekundären Hörrinde und deren umgebenden Strukturen.

Die tatsächliche Tonempfindung ist ein Geräusch mit Eigenschaften wie Tonhöhe (Frequenz des Schalls), Lautstärke (Amplitude des Schalls) und Klangfarbe (Wellenform des Schalls) welches dann mit den Vokabeln Melodie, Harmonie, Dynamik, Tonleitern, Stimme, Tonalität, Takt oder Intervall verstanden wird. Selbst die einfachste Abfolge von Tönen erfordert den Einsatz der Großhirnrinde.¹⁸ Diese wird aus unterschiedlichen Arten von Nervenzellen bestimmt. Jede einzelne Nervenzelle ist durch tausende Verschachtelungen über Synapsen mit anderen Nervenzellen verbunden, welche untereinander elektrochemische Impulse austauschen. Die Gesamtheit dieser Signale erzeugt die sogenannten Gehirnwellen.¹⁹ 85 Prozent aller Neuronen des primären auditorischen Cortex äußern eine sogenannte Habituation, denn je länger sie erregt werden, desto weniger reagieren sie auf die Erregung. Der Mensch würde also taub werden, wenn nicht ständig ein neuer Schall auf die Ohren trifft, oder sie zu lang erregt werden. Das erklärt auch, dass Musik an Intensität gewinnt, sobald es kleine Änderungen in Rhythmus, Tonhöhe oder Lautstärke gibt. Die Neuronen werden dadurch überrascht und wieder aufmerksam für den eintretenden Schall.²⁰

Die primäre Hörrinde spezifiziert sich auf die Merkmale von einzelnen Tönen. Ein Ton ist in gewisser Weise ein Akkord, da er aus Schallschwingungen mit einer festgelegten Abfolge von Obertönen besteht. Diese erstrecken sich über mehrere Oktaven oberhalb der Grundfrequenz des Tons. Die Energie der Obertöne ist jedoch, verglichen mit der Energie des Grundtons, so gering, dass das Gehirn den Akkord als eine Einheit registriert.²¹

Der Aktivierungsbereich, in dem die Rezeptoren des Cortischen Organs am stärksten erregt werden, wird kritisches Band genannt. Erklingen zwei Töne gleichzeitig, überlagern sich ihre Frequenzen der Grund- und Obertonschwingungen. Liegen alle Obertöne nah aneinander, entsteht eine Schwebung innerhalb der kritischen Bandbreite, die nicht weiter schräg erklingt. Wenn die Obertöne jedoch außerhalb der kritischen Bandbreite liegen, erlebt der Hörer einen dissonanten Höreindruck. Die beiden Schallschwingungen stören gegenseitig ihre Wahrnehmung.²²

¹⁸ vgl. Jourdain (1997) S. 46f.

¹⁹ vgl. Seidner-Britting (2019).

²⁰ vgl. Jourdain (1997) S. 87f.

²¹ vgl. Jourdain (1997) S. 57f.

²² vgl. Spitzer (2005) S. 103.

Verglichen mit der primären Hörrinde, konzentriert sich der sekundäre auditorische Cortex auf die Beziehung von mehreren Tönen. Die Summe vieler physikalisch reiner Töne kann als komplexer Ton oder physikalischer Klang bezeichnet werden. Die spezifische Gestalt, das Frequenzspektrum und unterschiedliche Amplituden und Frequenzen haben Einfluss auf die zu erlebende Klangfarbe dieses Tons. Aperiodische Schwingungen werden vom Menschen als Geräusche empfunden, sich regelmäßig wiederholende Schallwellen stattdessen als Töne.²³

Bei Verarbeitung und Produktion von Musik, Sprache oder Emotion sind beide Gehirnhälften aktiv und unterliegen individuellen Variationen bei den Verarbeitungsstrategien. Bei der Identifikation von Tönen ist die rechte Gehirnhälfte der Linken überlegen. Sie analysiert die Klänge in ihrer harmonischen Verwandtschaft, vor allem Töne mit vielfältigen Obertönen. Sie befasst sich auch mit der Verarbeitung von Melodien, da diese auf harmonischen Beziehungen zwischen den Tönen einer Tonleiter basieren. Dahingegen ist die linke Seite auf Beziehungen der Tonfolgen und der rhythmischen Muster spezifiziert. Einzelne Töne werden vom Gehirn nicht isoliert betrachtet, sondern immer bezüglich des vorangegangenen Kontexts interpretiert.²⁴ Nur durch physikalisch entstehende Schwingungen werden Melodie und Harmonie erschaffen, welche unserem Gehirn Eindrücke vermitteln, die unser Gemüt berühren. Doch wir Menschen erkennen diese Eindrücke nicht nur, wir lassen uns von ihnen regelrecht anstecken.²⁵

2.2 Physiologische Grundlagen audiovisueller Wahrnehmung

„Man ‚sieht‘ nicht mehr dasselbe, wenn man es gleichzeitig hört, und man ‚hört‘ nicht mehr dasselbe, wenn man es gleichzeitig sieht.“²⁶

Das Gehör fokussiert sich darauf, Bedeutung in Klängen zu finden, sie wahrzunehmen, zu abstrahieren und zu verstehen.²⁷ Wahrnehmung wird als Entschlüsselung von Information gesehen. Je mehr Information im Signal steckt, umso mehr ist der Wahrnehmungsapparat beschäftigt, umso aufmerksamer muss gearbeitet werden und umso anstrengender ist der Prozess des Wahrnehmens. Wechselnde Komplexität, Kontraste in der Informationsdichte und strukturierte,

²³ vgl. Bullerjahn (2014) S. 107f.

²⁴ vgl. Jourdain (1997) S. 84.

²⁵ vgl. Jiménez (2012).

²⁶ vgl. Chion (1990) S. 3.: On ne “voit” pas la même chose quand on entend; on n’ “entend” pas la même chose quand on voit.

²⁷ vgl. Görne (2017) S. 33f.

aber detailreiche Gestaltung fesseln den Zuhörer und erweisen sich als wirkungsvoll und spannend. Der Rezipient wird sich aus der virtuellen Welt lösen wollen, wenn die Gestaltung zu komplex wird. Bei einer zu geringen Informationsdichte, jedoch, vergeht ihm das Interesse bei und die Aufmerksamkeit wird ganz anderen Dingen gewidmet.²⁸

Die dunkle Umgebung im Kino, der intensive *Surround Sound* und die große Leinwand bewirken ein immersives Eintauchen in die Filmwelt. Die Informationsdichte kann demnach deutlich höher sein als im TV. Durch 5.1-, 7.1- oder *Dolby-Atmos* - Systeme in Kinos ist eine größere gestalterische Spannweite verfügbar. So kommen Rezipienten in den Genuss, durch 64 unterschiedliche Lautsprecher-Kanäle, eine feine Abstimmung der Klangfarben und ein authentisches Klangbild in einer exakten räumlichen Abbildung wahrzunehmen.²⁹

Um nun Bedeutung in Klängen zu finden, wird der Prozess der Hörwahrnehmung genauer dargestellt. Zunächst wird der Schall vom Außen- und Mittelohr empfangen und in Signale auf der Nervenbahn umgesetzt.³⁰ Darauf folgt die kognitive Entstehung von Emotion und Wirklichkeit im menschlichen Bewusstsein. Unter Wahrnehmung versteht sich meist die *bewusste* Wahrnehmung. Jedoch ist es das Unterbewusstsein, laut Sigmund Freud, welches der Ursprung der Triebe, Emotionen und Affekte ist.³¹ Der Mensch kann emotional beeinflusst sein, ohne dass es ihm bewusst ist. Noch bevor das Bewusstsein die Situation erfasst hat, kann der Körper auf Sinnesreize reagieren. Im tongestalterischen Kontext ist kunstvolles Sounddesign mit gesteuerter Aufmerksamkeit und unbewusst wahrgenommenen Klängen von großer Bedeutung (siehe Kapitel 4). Um also Emotionen im Film zu erzeugen, müssen Rezipienten auf Reize der auditiven Gestaltung reagieren, die unter der bewussten Wahrnehmungsschwelle liegen.³²

Bewusste Wahrnehmung ist eine Interpretation aller von der Außenwelt empfangenen Sinnesreize und eine Hypothese über deren Zustand in unserem Inneren. Der Anthropologe und Biophysiker *Heinz von Foerster* stellt die These auf, dass die Umwelt, wie wir sie wahrnehmen, unsere Erfindung ist.³³ So wird eine bedeutungsvolle und berührende Kommunikation mit Klang

²⁸ vgl. Bullerjahn (2014) S. 28.

²⁹ vgl. Görne (2017) S. 36f.

³⁰ vgl. Kapitel 2.1

³¹ vgl. Freud (2017) S. 19f.

³² vgl. Bullerjahn (2014) S. 43f.

³³ vgl. Foerster (1985) S. 40.

erst ermöglicht. Sounddesign ist nicht einfach nur Klang, sondern äußert sich vielmehr in verschiedenen emotional bedeutenden Objekten in der Wahrnehmung des Publikums.³⁴

Die Wahrnehmung dieses Hörereignisses lässt sich mit messbaren subjektiven Größen wie Tonhöhe, Position, Klangfarbe oder Lautstärke durch ein psychoakustisches Experiment beschreiben. Hier dürfen die physikalischen Phänomene nicht mit deren Wahrnehmung verwechselt werden. Wahrnehmung von Klang kann induziert werden, wenn zum Beispiel eine Melodielinie durchweg wiederholt wird und dabei immer leiser erklingt, bis sie an der Grenze zur Unhörbarkeit abbricht, bevor das tonale Zentrum erreicht ist. Durch den abrupten Abbruch spielt die Melodie automatisch im Kopf des Rezipienten weiter. So werden physikalisch nicht vorhandene Klänge hörbar gemacht.³⁵

Im Zusammenhang mit Wahrnehmung spielt das limbische System im Großhirn eine besondere Rolle. Es trägt die Verantwortung für affektive und emotionale Komponenten und bestimmt die Bewertung für den Organismus.³⁶ Der Wahrnehmungsapparat organisiert die über die Sinnesorgane aufgenommenen, sich ständig verändernden Inputs aus äußeren Energiequellen zugeordneten Perzepten. Darüber hinaus findet der Apparat eindeutige Interpretationen, um eine vertraute Grundlage für weitere Handlungen zu finden. Die Wahrnehmung berücksichtigt ferner den ökologischen Kontext und die Integration bisher erworbenen Wissens. Die anschließende Klassifikation beschreibt die Einordnung der Eigenschaften in vertraute Kategorien wie Erwartung, Gedächtnis, Motivation oder soziale Erfahrungen. Emotionale Verfassung ist sowohl angeboren als auch erlernt und kann durch bewusstes Erkennen und Verstehen gesteuert werden. Das bedeutet, dass Erinnerungen, Erwartungen und vorgefasste Konzepte über unser Umfeld die Wahrnehmung und die damit einhergehenden Emotionen beeinflussen.³⁷

2.3 Emotionspsychologie

Klang und Emotionen sind eng miteinander verbunden. Klang erzeugt eine starke Veränderung der Audienz gegenüber diversen Produkten, Situationen oder Medien in jede erdenkliche emotionale Richtung. Diese Dimension sollte darum bewusst gestaltet werden. Jeder Mensch hört

³⁴ vgl. Görne (2017) S. 23f.

³⁵ vgl. Görne (2017) S. 98.

³⁶ vgl. Bullerjahn (2014) S. 118.

³⁷ vgl. Görne (2017) S. 23.

den Ton und ‚sieht‘ seine eigenen Bilder im Kopf. Ton kreiert Emotionen, verleiht Figuren Stimmungen und baut Erwartungen auf. Wenn die Realität diese Erwartungen deckt, entstehen positive Emotionen, wenn nicht, können sich negative Emotionen entwickeln. Solche Diskrepanzen zwischen Übereinstimmung und Nicht-Übereinstimmung bei Erwartung und Realität werden für die Grundlage von Emotionen gehalten.³⁸

Klang kreiert eine sich immer verändernde akustische Umgebung, die Erwartungen und Auswirkungen erschafft.³⁹ Der Mensch reagiert emotional auf zufällige Gegebenheiten.⁴⁰ Die durch Klänge erzeugte Emotion bleibt spannungsvoll und sich wiederholende Klänge erzeugen erneut emotionale Reaktionen ohne Rücksicht auf vorherige Erwartungshaltungen.⁴¹

Emotional manipulative Klänge sind nicht das Maß aller Dinge. Das gestalterische Ziel der Tongestaltung kann auch eine rein sachliche Informationsvermittlung sein. Doch oft können auch sachlich kommunizierte Klänge plötzlich unerwartete emotionale Reaktionen auslösen. Die emotionale Gestaltung eines Films ist abhängig von Parametern wie Schnittfrequenz, Beleuchtung, Perspektive, Bildausschnitt, Farbgestaltung, Ton und Musik. Klang kann zum Weinen bringen, zu Höchstleistungen treiben, uns beruhigen, glücklich oder ängstlich machen. Er lässt niemals kalt. Klang ist also nicht wirkungslos. So kann Paul Watzlawicks berühmte Aussage „Man kann nicht nicht kommunizieren“ auditiv relevant werden.⁴²

Was passiert also im Rezipienten, wenn er Klänge hört? Neuronale, hormonale, muskuläre und viszerale Veränderungen gelten als physiologische Erregung. Diese Erregung ergibt zusammen mit Gefühlen, kognitiven Prozessen und situationsbedingten Verhaltensweisen ein komplexes Muster, welches als *Emotion* bezeichnet wird. Menschen verarbeiten Emotionen auf unterschiedliche Art und Weise. Physiologische Erregungen müssen nicht unbedingt Grundlage einer emotionalen Erfahrung sein, da Präferenzen auch unmittelbare Reaktionen auf Reize sein können, deren Wahrnehmung dem Bewusstsein unzugänglich ist.⁴³

³⁸ vgl. Weiss (2015) S.24f., S. 33f.

³⁹ vgl. Cohen (2011).

⁴⁰ vgl. Tan (1996) S. 56.

⁴¹ vgl. Jourdin (1997).

⁴² vgl. Watzlawick (2016).

⁴³ vgl. Bullerjahn (2014) S. 188, S. 190f.

Im Film ist das Empathie-Vermögen von besonderer Bedeutung, da der Zuschauer eine emotionale Beziehung zum Filmdarsteller erzeugen muss. Kinobesucher bringen natürlich unterschiedliche Voraussetzungen mit. Der eine Betrachter verspürt kaum Gefühle und widmet sich mehr der technischen Gestaltung des Films, der Andere empfindet gleichzeitig eine tiefe emotionale Resonanz.

Jedes Objekt der Wahrnehmung besitzt physiognomische Qualitäten. Mitempfindungen körperlicher Art sind eine häufige Wirkung beim Hören. Dazu existieren Nachweise in der Atem- und Pulsfrequenz, im Blutdruck, dem Hautwiderstand und der stimulierende Einfluss des Rhythmus'. Durch die Produktion elektrischer Impulse mit gleicher Frequenz wie das äußere Signal, kann sich das Gehirn auf eine äußere rhythmische Stimulation einschwingen. Das Tempo ist wohl der wirksamste Parameter der psychischen Aktivierung.⁴⁴

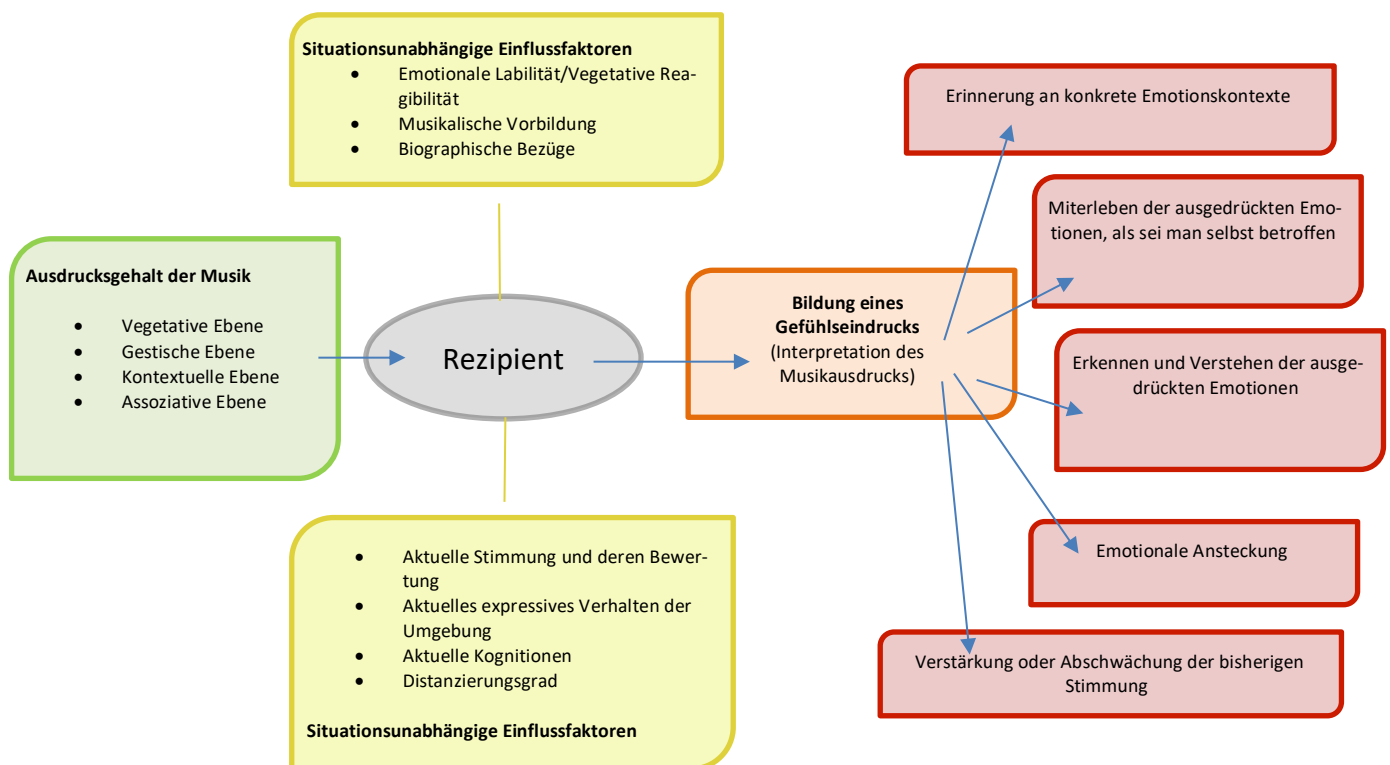


Abbildung 2

⁴⁴ vgl. Seidner-Britting (2019).

Abbildung 2⁴⁵ stellt einen schematischen Überblick über den Weg vom musikalischen Ausdruck zum Gefühlseindruck und seinen Konsequenzen dar. Nach *Bullerjahn* wird das individuelle Erlebnis auf vier Ebenen bestimmt. Die Abbildung zeigt die vegetative, die gestische, die kontextuelle und die assoziative Ebene. Das Tempo gilt als die vegetative Bestimmungsebene des musikalischen Ausdrucks. Je nachdem wie stark der Rezipient die Emotionen aus sprachlichen und motorischen Gesten ableiten kann, desto mehr kann er diese Gesten analog in die Musik projizieren. Assoziative und kontextuelle Ebenen sind meist individuelle Hörgewohnheiten, die für einen eindeutigen Eindruck sorgen.⁴⁶

2.3.1 Emotionale Musik

Nach David Lynch reagiert jeder Mensch unterschiedlich auf musikalische Tonkombinationen: *„A lot of music [...] just doesn't do anything. Then there are those pieces of music that thrill your soul. It's such a wide range, and it's really interesting that we all love different things.“* Komponisten erwecken ein Musikstück zum Leben, indem sie Variationen der Geschwindigkeit, Brüche oder Abweichungen der melodischen Kontur, plötzliche Wechsel der Dynamik oder Dissonanzen einbauen. Das episodische Gedächtnis reaktiviert Musik bei jedem Hören vor dem jeweils davor gehörten Hintergrund. Die dabei erlebten Gefühle werden so dauerhaft mit bestimmten Melodien und Rhythmen verknüpft. Hieraus entsteht eine neuronale Spur, die immer einfacher zugänglich ist. Gerade diese Eigenschaften sind für den Film eine sehr wertvolle und einfach nutzbare Bereicherung, denn so kann Musik ohne mentale Anstrengung die Audienz an einen bestimmten Ort, eine bestimmte Zeit oder in eine bestimmte Gefühlslage versetzen.⁴⁷ Emotionale körperliche Verhaltensweisen lassen sich auf melodische Höhepunkte, harmonische Sequenzen, enharmonische Verwechslungen oder die Textur eines Musikstücks zurückführen.⁴⁸ Demnach dient Musik als Medium zur De-/Kodierung von emotionalen Bedeutungen. Damit diese emotionale Kommunikation Erfolg hat, wird die statische Korrelation zwischen der expressiven Absicht des Senders und den Empfindungen des Hörers vorausgesetzt.⁴⁹

⁴⁵ Bildquelle: eigene Grafik nach Bullerjahn (2014) S. 198.

⁴⁶ vgl. Bullerjahn (2014) S. 198f.

⁴⁷ vgl. Jiménez (2012).

⁴⁸ vgl. Spitzer (2005) S. 389f.

⁴⁹ vgl. Bruhn, Kopiez, Lehmann (2011) S. 555.

2.3.2 Das Gefühl der Angst

Der deutsche Philosoph *Martin Heidegger* warf Licht auf ontologische Angstzustände und die unterschiedlichen Stufen von Furcht im menschlichen Bewusstsein. Die ontologischen und reflektierenden Konnotationen müssen psychologisch bewertet und im Hinblick auf den Film analysiert werden. Angst ist keine monolithische Auffassung, die nur für Objekte gilt, sondern vielmehr eine ungesehene Kraft, die den Rezipienten während des gesamten Filmverlaufs bis zum Ende verfolgen und beeinflussen kann. Nach Heidegger kann alles Gewohnte in etwas Bedrohliches transformiert werden. Die Stufen beginnen bei allgemeiner unspezifischer Angst, über wahrgenommene Bedrohung, bis hin zu fremdartigem, unvertrautem Horror und Terror.⁵⁰

Die Amygdala, ein Teil des limbischen Systems, beeinflusst Erinnerungen, Emotionen und ist vor allem dann im Spiel, wenn Angst und Wut eintreten. Hier geschieht assoziatives Lernen; die Amygdala ist demnach der zentrale Ort um über Angst zu lernen und Furcht zu fühlen.⁵¹

Zusätzlich lösen Verstärkungen tiefer Frequenzen Angstzustände und Unbehagen beim Rezipienten aus. Es liegt also ein Zusammenhang zwischen extrem tiefen Tonfrequenzen und dem Gefühl der Angst vor. Durch seine dunkle und tiefe Stimme wird bspw. das Böse in *Darth Vader* (*Star Wars, dt. Krieg der Sterne*) charakterisiert.⁵²

Da Bässe vom menschlichen Ohr relativ schlecht verarbeitet werden, unterscheiden sie sich von unserer Alltagswahrnehmung. Deshalb ist eine bassbetonte Gestaltung sehr wirksam. Das vestibuläre System, also das Gleichgewichtsorgan, ist für die Bassrezeption bis 800 Hertz empfindlich und kann akustische Impulse in Bewegungsimpulse umsetzen. Je nach rhythmischer Struktur der Bässe werden sie beruhigend oder beängstigend empfunden. Bässe umhüllen die gesamte Audienz in einem Frequenzspektrum, welches den Körper als Ganzes erfassen kann, wenn es in Brust und Bauch vibriert.⁵³ Ähnlich stark, kann Lautstärke wirken, denn bei über 65Phon resultieren starke vegetative Auswirkungen auf das Individuum. Diese Veränderungen hängen weitgehend davon ab, inwieweit der Zuhörer sich dem Ton hingibt. Außerdem steht fest, dass bei ruhigerem Verhalten des Filmcharakters, aggressiver Ton eine polarisierende Wirkung hat. Der

⁵⁰ vgl. Heidegger (1996) S. 133.

⁵¹ vgl. Apergis-Shoute (2016) (06:14).

⁵² vgl. Lucas (1977).

⁵³ vgl. Flückiger (2002) S. 208f.

Gegensatz zwischen Ton und Verhalten im Film erweist sich als sehr wirksames Mittel zur Spannungserzeugung.⁵⁴ Es ist lediglich ein Angebot an den Rezipienten, den auditiven Ausdruck zu verstehen, darauf zu reagieren und ein bestimmtes Gefühl zu bilden. Ton produziert also Scheingefühle, denn die erlebte Furcht hat keine wirkliche Konsequenz.⁵⁵ Der Rezipient kann nur einen furchterregenden Ausdruck des Tons nachvollziehen, wenn er Angst in einem außermusikalischen Kontext schon einmal erlebt hat. Eine solche Angst kann vor allem durch sich aufbauende Spannung erzeugt werden. Entweder weiß der Rezipient mehr, weniger oder genauso viel über die Gefahr wie der Filmcharakter. Es geht nicht darum, was im Moment passiert, sondern darum was als Nächstes passieren wird. Spannung wird erzeugt, wenn der Ausgang der Situation voller Zweifel steckt, eine Gefahr entsteht, die nicht sofort beseitigt wird, Bedenken im Raum stehen, ohne sie zu adressieren oder Druck durch einen Zeitkonflikt aufgebaut wird. Je länger solche Fragen gespannt werden, desto länger wird nur eine geringe Menge an Informationen preisgegeben, ohne Antworten anzubieten und desto intensiver und qualvoller ist die generierte Spannung. *Alfred Hitchcock* hat in diesem Zusammenhang den Begriff des *Suspense* geprägt. In seinem Interview mit *Francois Truffaut* schildert er das Beispiel der Bombe unter dem Tisch und warum die Audienz einen Wissensvorsprung erfahren sollte. *Hitchcocks* berühmtes Beispiel belegt dies anschaulich: *„Wir reden miteinander, vielleicht ist eine Bombe unter dem Tisch, und wir haben eine ganz gewöhnliche Unterhaltung. Nichts Besonderes passiert und plötzlich, bumm, eine Explosion. Das Publikum ist überrascht, aber die Szene davor war ganz gewöhnlich, ganz uninteressant. Schauen wir uns jetzt Suspense an. Die Bombe ist unter dem Tisch, und das Publikum weiß es. Nehmen wir an, weil es gesehen hat, wie der Anarchist sie dahin gelegt hat. Das Publikum weiß, dass die Bombe um ein Uhr explodieren wird, und jetzt ist es 12 Uhr 55 – man sieht die Uhr -. Dieselbe unverfängliche Unterhaltung wird plötzlich interessant, weil das Publikum an der Szene teilnimmt. Es möchte den Leuten auf der Leinwand zurufen: Redet nicht so banale Dinge, unter dem Tisch ist eine Bombe, und gleich wird sie explodieren! Im ersten Fall hat das Publikum kaum fünfzehn Sekunden Überraschung beim Explodieren der Bombe. Im zweiten Fall bieten wir ihm fünf Minuten Suspense. Daraus folgt, dass das Publikum informiert werden muss, wann immer es möglich ist. Ausgenommen, wenn die Überraschung dazugehört, wenn das Unerwartete der Lösung das Salz der Anekdote ist.“*⁵⁶

⁵⁴ vgl. Bullerjahn (2014) S. 197, S. 207.

⁵⁵ vgl. Behne (1982a) S. 128, S. 130, S. 135ff., S. 140.

⁵⁶ vgl. Truffaut (1973), S. 64.

2.3.3 Physiologische Reaktionen auf Ton

Thayer und Levenson erforschten die physiologischen Reaktionen bei einem mental anstrengenden Film. Während dieses 12 Minuten langen Films, der drei unterschiedlich schwere Arbeitsunfälle illustriert, wurde die elektrodermale Aktivität (EDA; veraltet: psychogalvanischer Hautreflex) gemessen. Das Versuchsergebnis zeigt: Je früher ein Unfall durch bedrohende Musik angekündigt wurde, desto höher war die physiologische Reaktion.⁵⁷ Die elektrodermale Aktivität beschreibt ein kurzes Absinken des elektrischen Leitungswiderstandes der Haut bei emotional affektiven Reaktionen. Bradley und Lang haben diverse Daten elektrodermalen Aktivität auf verschiedene auditive Impulse gesammelt.⁵⁸ Die Versuchsdurchführung zeigte, dass unangenehme Klänge zu einer erhöhten Herzschlagfrequenz und auffälligem Verhalten wie Stress⁵⁹, Angst⁶⁰, und Ekel⁶¹ führen. Nach weiteren Forschungen hat sich ergeben, dass EDA das Potential zu Messungen von Wahrnehmung und Aufmerksamkeit hat⁶² und in Verbindung mit zusätzlichen psychophysiologischen Messungen in der Lage ist, einzelne emotionale Zustände zu identifizieren.⁶³

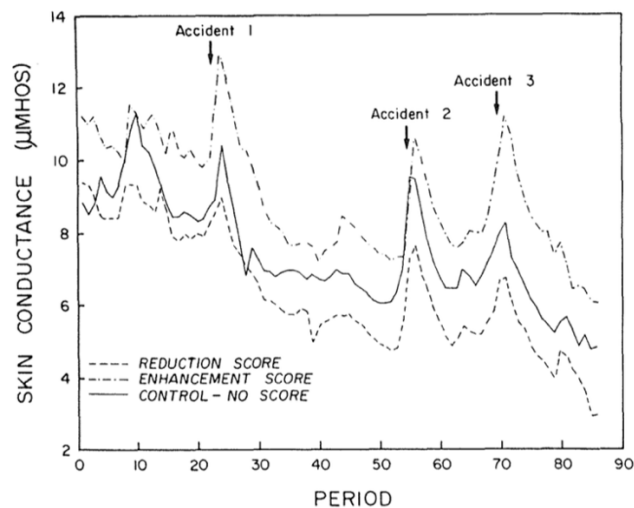


Abbildung 3

Abbildung 3⁶⁴ zeigt die Messung des Hautreflexes für die drei experimentellen Bedingungen mit dokumentarischer Musik, Horror-Musik und ganz ohne Musik.

⁵⁷ vgl. Thayer & Levenson (1983) S. 44ff., S. 52.

⁵⁸ vgl. Bradley; Lang (2000) S. 204ff., S. 215.

⁵⁹ vgl. Fung (2005) S. 187 - 196.

⁶⁰ vgl. Bradley (2008) S. 156 -163.

⁶¹ vgl. Jackson (2000), S. 515 - 522.

⁶² vgl. Critchley (2000), S. 3033-3040.

⁶³ vgl. Drachen (2010).

⁶⁴ Bildquelle: Thayer; Levenson (1983).

Im Jahr 2008 tauchte zum ersten Mal der Begriff *Neurocinematics* auf. Der Medien-Psychologe *Dr. Keith Bound*, Director und Gründer des *Receptive Cinema*, nutzt eine ähnliche Technik wie *Thayer* und *Levenson*. Sein Unternehmen *Receptive Cinema* kombiniert die Wissenschaft der Spannungserzeugung mit diversen Filmtechniken, um die Bindung und das Begreifen der Audienz zu steigern und zu optimieren. Das Unternehmen wendet den Prozess auf Drehbuch, Storyboard, Filmproduktion und Postproduktion an. *Receptive Cinema* spezialisiert sich auf konsequentere, intensivere und maximierte Spannungsentwicklung in Thriller und Horrorfilmen.⁶⁵ Können Filmemacher also mithilfe von Gehirn-Scans erkennen, was genau zu tun ist, um Angstzentren in den Köpfen der Audienz zu aktivieren?

Durch den Einsatz von wissenschaftlicher Spannung können Filme erschaffen werden, die noch gruseliger, noch immersiver und noch spannender sind. Anhand einer Gruppe Probanden wurden physiologische und psychologische Reaktionen auf auditive und visuelle angsteinflößende Parameter in Horrorfilmen untersucht. Den Teilnehmern wurden 32 kurze Clips aus acht Horrorfilmen gezeigt. Deren Spannungserlebnis wurde, ebenfalls wie bei *Thayer* und *Levenson*, gemessen anhand der EDA. Man unterscheidet vier Arten von Spannungserzeugung:⁶⁶

- a. Direkt: Rezipient sieht die Handlung als wäre er selbst der Filmcharakter
- b. Indirekt: Rezipient weiß von der Gefahr, Filmcharakter ahnt nichts
- c. Gemeinsam: Rezipient empfindet Empathie mit dem Filmcharakter
- d. Kombiniert: a,b,c funktionieren zusammen

Das Resultat der Studie verdeutlichte, dass unterschiedlich intensive psychophysiologische Muster der Angst existieren. Durch Angstzustände oder Stress erhöht sich der Sympathikus (Teil des vegetativen Nervensystems) und bewirkt ein Absinken des Leitungswiderstandes der Haut. Hierauf folgt eine erhöhte Schweißsekretion der ekkrinen Schweißdrüsen (nicht zu verwechseln mit den Duftschweißdrüsen) und eine entsprechende Zunahme der Hautleitfähigkeit.

*“Emotional sweating is determined by measuring tiny electrical changes in the viewers’ skin which can be matched by the millisecond to specific audio-visual stimuli, such as story features, camera frame, sound, lighting and stage props. The data set can help us determine which aspects of films make people really excited and engaged.”*⁶⁷

⁶⁵ vgl. Bound (2015-2018).

⁶⁶ vgl. Bound (2014).

⁶⁷ Bound (2017).

3 Sounddesign: Die Gestaltung der Tonspur

3.1 Kultureller Code

Musik ist eine Art Code, eine universelle Sprache, die in der Geschichte der Menschheit zu jeder Zeit gesprochen wurde. In China bedeuten die beiden Zeichen für das Wort Musik soviel wie „genieße das Geräusch“. Wird versucht, einem Klang einen Begriff zu geben und ihn zu definieren, so fehlen meist die Worte dafür. Klänge werden als hoch oder tief bezeichnet, voll, massiv oder hohl und dünn, weich oder hart, hell oder dunkel. Die Empfindung der Tonhöhe kann also mit visuellen Dimensionen gekoppelt werden. Bei höherer Lautstärke erscheint der auditive Reiz heller, ein leiser Klang ist demnach dunkel. Diese Wahrnehmung ist angeboren oder kann durch neuronale Stimulation erzeugt werden.⁶⁸

Tonkombinationen können passend, angenehm, fröhlich oder unharmonisch empfunden werden. Solche Unterschiede stehen in Abhängigkeit zu den physikalischen Parametern der Schwingungen, der Physiologie des Innenohrs und ganz besonders zu *kulturellen Codes*. Während in allen Kulturen die Oktave als Fixpunkt der Wahrnehmung gilt, gibt es jenseits von Oktave, Quinte und Quarte erhebliche kulturelle Differenzen bei der Definition darüber, was angenehm und unangenehm klingt. In China, Thailand und Vietnam basieren harmonische Relationen auf der pentatonischen Skala, welche fünf Töne pro Oktave hat. Während der chinesische Tonvorrat 12 Töne nicht überschreitet, findet sich in Indien, im mittleren Osten und in Nordafrika ein Tonvorrat von bis zu 24 Tönen bei heptatonischer Skala (sieben Töne pro Oktave). Die Musik westlicher Welt basiert ebenfalls auf der heptatonischen Skala, jedoch mit nur 12 Tönen im Tonvorrat.

Jedes Kind in Deutschland lernt im Musikunterricht Lieder basierend auf heptatonischer Skala mit 12 Tönen. Im System dieser 12 Töne pro Oktave ergeben sich bei Oktave, Quinte und Quarte ein konsonanter Zusammenklang, bei Intervallen wie der kleinen Terz, oder der kleinen Septime kommt es zur Dissonanz zwischen einzelnen Teiltönen. Ganz anders als in Europa, werden die Instrumente in der indonesischen Musik zueinander mit rund 7Hz Abweichung gestimmt, damit eine ganz neue, schimmernde und pulsierende Tonqualität erzeugt werden kann.⁶⁹ Orientalische oder afrikanische Musik erscheint für das europäisch-westliche Konzept äußerst komplex

⁶⁸ vgl. Görne (2017) S. 52f.

⁶⁹ vgl. Görne (2017) S. 69f., S. 75.

und unverständlich, was ebenfalls auf einen kulturellen Code hinweist. Eine Abweichung von der erwarteten Zeitposition eines Rhythmus' wird als unrhythmisch wahrgenommen und erzeugt Neugierde und Spannung. Eine solche Störung der rhythmischen Gestalt kollidiert mit der Erwartungshaltung des Rezipienten. Zugunsten des dramatischen Effekts wird zusätzlich häufig der Rhythmus von Bild und Ton verschoben.⁷⁰

3.2 Tongestalterische Konzepte

In diesem Abschnitt sollen die elementaren Konzepte von *Konsonanz* und *Harmonie*, *Melodie* und *Rhythmus* erläutert werden. Konsonanz und Harmonie beruhen in hohem Maße auf erlernten Regeln und geprägtem Hören. Sie sind nur innerhalb eines kulturellen Kontextes von Bedeutung. Es kann jedoch auch von Nutzen sein, über den Tellerrand hinaus zu hören, um eine ausdrucksstarke Tongestaltung mit unbekanntem kulturellen Standards zu bereichern. Zusätzlich wurde bewiesen, dass Menschen konsonante Klänge gegenüber dissonanten bevorzugen und – besonders wichtig für diese Arbeit – dass sie Musik gegenüber Stille bevorzugen.⁷¹

Menschen sind immer und überall von rhythmischen Klängen umgeben. Die Empfindung von Rhythmus wird durch die natürliche Bewegung des Laufens, des Atmens und des Herzschlags gefördert. Biologische, aber auch anorganische und physikalische Prozesse sind oft rhythmisiert. Sie regen zu vergleichbaren musikalischen Strukturen an.⁷² Der Rhythmus ist ein wesentliches Werkzeug in der Tongestaltung, um einen Klang zu strukturieren. Bei variiertem Tempo bleibt die empfundene rhythmische Gestalt jedoch gleich.⁷³ Melodien, also tonale Klänge in einer zeitlichen Abfolge, werden als ganze Gestalt wahrgenommen. Um absolute Tonhöhen zu erkennen, sind physiologische Voraussetzungen vorhanden, die aber kaum genutzt werden: Nur sehr wenige Menschen haben ein absolutes Gehör. Trotzdem erscheint dem Rezipienten die Wahrnehmung einer Melodie einfach und selbstverständlich. Das Erkennen von Melodien, Konsonanz und Harmonie kann geübt werden. Mehrstimmige Fugen sind ein gutes Beispiel für das Wiedererkennen und Wahrnehmen unterschiedlichster Melodien, die in komplexen, geschichteten Tonfolgen stehen. Melodische Anziehungskraft wird erzeugt, indem ein tonales Zentrum existiert, auf das eine Melodie hinarbeitet. Im Film kann durch diese Gestaltung eine melodische innere Spannung erzeugt werden, welche danach strebt, aufgelöst zu werden.⁷⁴

⁷⁰ vgl. Görne (2017) S. 79

⁷¹ vgl. Tan (2010) S. 284f.

⁷² vgl. Fladt (2012) S. 75.

⁷³ vgl. Görne (2017) S. 81f.

⁷⁴ vgl. Görne (2017) S. 78.

3.3 Elementare Tonempfindung

Schon *Immanuel Kant* wies darauf hin, dass Wahrnehmung, Empfindung und Erfahrung untrennbar miteinander verbunden sind. Ihre Gesamtheit und ihr Ineinanderwirken führt zu Erkenntnis. Durch die Gestaltung der Tonspur soll der Rezipient erfahren, dass er, ebenso wie der handelnde Charakter, zur umgebenden Welt in einem jeweils spezifischen Verhältnis steht.⁷⁵

Gustav Theodor Fechner, ein Psychologe und Physiker, manifestierte im Jahr 1860 einen Ansatz, nach dem sich elementare Tonempfindungen untersuchen lassen. Das *Fechner'sche Gesetz* definiert die Eigenschaften der Wahrnehmung in Reizverhältnissen.⁷⁶ Dies besagt, dass sich subjektiv empfundene Sinneseindrücke, wie zum Beispiel Frequenzunterschiede, proportional zum Logarithmus der objektiven Intensität des physikalischen Reizes verhalten. Der Rezipient nimmt demnach Tonhöhen zwischen 120 Hz und 240 Hz gleich groß wahr, wie zwischen 240 Hz und 360 Hz. Musikalische Intervalle bestehen aus diesem Grund aus jeweils gleichen Frequenzverhältnissen. Rezipienten unterscheiden jedoch Ton und Geräusch. Sie empfinden einen Zusammenhang von klanglichen Texturen, Melodien, Harmonien und zeitlichen Strukturen. Der reine Ton basiert als Grundlage für die Empfindung von Tönen. Sein Zeitverlauf ergibt sich aus der periodischen Sinusschwingung. Der zweite elementare Klang, das Geräusch, erzeugt keine tonale Empfindung, hat jedoch eine Textur. Es ist eine Mischung aus diversen Schallsignalen. Dazu gehören beispielsweise Wind, Wellen im Meer, Applaus oder Regen.⁷⁷ Je größer die Summe aus den einzelnen Klangobjekten ist, desto dichter wird die räumliche und zeitliche Anordnung und desto flächiger wird der Klang. Mehrere ähnliche Klänge nimmt der Rezipient weniger bewusst wahr. Wenn verschiedene neue Klänge, also unterschiedliche Reize, angeboten werden, ist die Kapazität des Bewusstseins deutlich höher.⁷⁸

Zu den Tonempfindungen zählen die Lautstärke, die Tonhöhe, die Klangfarbe und die Textur. Je lauter gehört wird, desto stärker erweisen sich Bässe und Höhen und desto kräftiger erscheint das Sounddesign. Die empfundene Tonhöhe steigt in ihren tiefen Frequenzen, sobald der Pegel zunimmt. Um ein einziges Klangobjekt mit einer expliziten Tonhöhe zu erkennen, sollten die jeweiligen Teiltöne einem harmonischen ganzzahligen Spektrum ähneln. Nichtharmonische Komponenten und willkürlich variierte Frequenzen der Teiltöne verändern die Klangfarbe und lassen

⁷⁵ vgl. Stutterheim (2011), S. 34.

⁷⁶ vgl. Weber (2006).

⁷⁷ vgl. Görne (2017) S. 55.

⁷⁸ vgl. Görne (2017) S. 91.

einen Klang interessant wirken. Der Rezipient empfindet dann jedoch nicht mehr die einzelnen Klangobjekte, sondern deren Verbindung und Beziehung zueinander.⁷⁹

Als Grundcharakteristikum der Tonempfindung gelten Filmstereotypen. Es ist sinnvoll, gewisse Informationen so aufzubereiten, dass sie automatisiert und damit ökonomisch und weitgehend unterschwellig rezipiert werden können. Durch massenhafte Wiederholung werden sie in das Langzeitgedächtnis eingeschrieben und nur noch teilweise bewusst wahrgenommen. Besonders bei Action-, Science-Fiction- und Horrorfilmen kehren gleiche Konstellationen in neuer Aufmachung immer wieder und die automatisch aufgebauten Erwartungen des Rezipienten werden erfüllt. Durch eine umfangreiche Verwendung von Stereotypen wird dem Rezipienten Sicherheit vermittelt. Gerade in extremen Situationen wie im Horrorfilm verliert er so nicht den Halt.⁸⁰

Der sehende, hörende, fühlende, rezipierende Mensch konzentriert seine sinnliche Wahrnehmung, sein Fühlen und sein Erleben auf etwas außerhalb seiner Selbst, auf einen Teil der Welt. Dafür muss der Film ästhetisch überzeugend mit der, als real empfundenen Welt, verbunden sein. Wenn dies nicht der Fall ist, empfindet der Rezipient Unbehagen und Unbefriedigung.⁸¹ Nach Elsaesser schwebt in vielen Empfindungen sogar Angst mit: *„Sound also reminds us of the irreversibility of time, it stands for loss and announces death- all the more reason, perhaps, why sound is so often associated with danger and fear.“*⁸²

⁷⁹ vgl. Görne (2017) S. 57, S. 60, S. 66.

⁸⁰ vgl. Flückiger (2002) S. 178.

⁸¹ vgl. Bachtin (2008) S. 95.

⁸² Elsaesser 2010 S. 137.

3.4 Die auditive Szene

3.4.1 Raumempfindung in der auditiven Szene

*„Sound frequently takes on a defining or delineating role in relation to setting. The nuances of location, neighborhood, time of day, and even the dimensions and feel of the space, are established through combinations of image and sound.“*⁸³

Die Tongestaltung soll die filmische Szene auditiv erfahrbar machen. Schall ist ein raumzeitliches Ereignis. Das Schallsignal hat also einen physikalischen Ursprung in Ort und Zeit. Ein akustischer Raum wird durch Schallquellen und deren Positionen und Dimensionen etabliert. Er ist nur die äußere Bedingung des physikalischen Geschehens und hat keinen weiteren Einfluss. Ganz anders verhält sich der wahrgenommene auditive Raum eines Sounddesigns. Er ist zusätzlich durch die unmittelbare *Raumempfindung* aufgespannt. Ein realistischer, metaphorischer oder surrealer auditiver Raum wird mit unterschiedlichen Techniken etabliert.⁸⁴ Er kann durch ein Sounddesign verfremdet, erweitert oder dissoziiert werden. Die Fähigkeit, das Volumen und die Beschaffenheit eines Raums zu hören, hilft, sich in einem geschlossenen Raum zu orientieren.

In der Horizontalen ist die Richtungswahrnehmung, im Gegensatz zur räumlichen Höhe, sehr präzise differenziert. So ist die auditive Ebene im Kern zweidimensional, da sich die relevanten Ereignisse meist in der Horizontalebene abspielen. Als Basis nehmen Stereo- und Surround-Formate genau diese Ebene, 3D-Audio-Verfahren oder binaurale, objektbasierte Formate können diese Einschränkung überwinden.⁸⁵ Der Rezipient wird in die virtuelle Welt gehüllt und erfährt durch die Einbeziehung des Raums eine intensive Immersion. Diese Erfahrung hängt stark von technischen Mitteln ab.⁸⁶ Die Leinwand oder der Bildschirm definieren beim bildbezogenen Ton die Bühne der auditiven Szene. Der *Center*-Lautsprecher hat eine fixe Position in der räumlichen Mitte der Leinwand und kann sich so mit jedem visuellen Objekt auf der Leinwand verbinden. Zusammen mit den Lautsprechern *Left* und *Right* gibt er den Bereich vor, in dem die auditive Szene existieren soll. Die *Left*- und *Right*-Kanäle werden meist für Hintergrundklänge eingesetzt, der *Center*-Kanal für spezifische Klangobjekte. So kann sich die auditive Szene von Mono über LCR zu einem weiten, vollkommenen *Surround Sound* entfalten. Fehlende Dimensionen werden

⁸³ Hanson (2013) S. 267.

⁸⁴ vgl. Görne (2017) S. 159.

⁸⁵ vgl. Görne (2017) S.160.

⁸⁶ vgl. Görne (2017) S. 167.

von der Wahrnehmung des Rezipienten meist von selbst ergänzt. Der Klang jenseits des Filmbildes erlaubt es, mühelos unsichtbare Elemente zu erzählen und diese wahrzunehmen. Akusmatische Klänge sind eine der wirksamsten Mittel, um Spannung zu erzeugen.⁸⁷ Ein sinnvoller Einsatz dieser Tondramaturgie kann bei *Interstellar*⁸⁸ untersucht werden. In dem Film wird eine extreme Konzentration und Reduktion auf *Surround* Klangflächen erreicht. Damit wird versucht, der Welt des Tons ähnlich weite räumliche Dimensionen zu geben, wie den Weiten des Weltalls.⁸⁹

Wesentliche Teile des Tons, wie der Dialog und ein erheblicher Geräuschanteil, werden aus der Mitte wiedergegeben. Um den Fokus auf *ein* Klangobjekt zu legen, eignen sich unspezifische Atmos (atmosphärische Originalgeräusche) in Stereo, die dann das monophone Objekt gut ortbar machen. Da die Richtungswahrnehmung des audiovisuellen Objekts vom visuellen Eindruck dominiert wird, können auch Klänge außerhalb des Bildausschnitts aus der Mitte erklingen. Ein konsequent bildbezogenes Panning erzielt eine falsche Wirkung einer Szene. Tritt der Fall ein, dass innerhalb einer Bildmontage räumliche Positionswechsel auftreten, bleibt der Ton dennoch unverändert, um die raumzeitliche Kontinuität zu vermitteln. Zusätzlich werden bei *Surround*-Mischungen auch die hinteren, seitlichen und oberen Lautsprecher verwendet, um eine dramatische Wirkung zu erzeugen und den Rezipienten in die virtuelle Klangwelt der Szene zu umhüllen. Durch Atmos der teils sichtbaren, teils unsichtbaren Umgebung im Film, wird die Szene in Ort und Zeit fixiert und der auditive Horizont erweitert. Beispielsweise in einem Büro lassen sich diverse Stimmen in Konversation erkennen, klingelnde Telefone, verschiedene Signaltöne von Bürogeräten oder klappernde Schubladen. Alle zusammen sind sie eingebettet in das raumzeitliche Rauschen.⁹⁰

Um einen Raum zu simulieren, wird im Sounddesign Hall zusammen mit Filtern und Equalizern eingesetzt. Um Entfernung im virtuellen Raum zu simulieren, sind frühe Reflexionen eines Signals durch ein Stereo *Delay* geeignet. So lassen sich einzelne Klangobjekte in die Distanz legen. Realistisch klingende kleine Räume, wie eine Küche, ein Badezimmer oder eine Dusche, benötigen ein schnell eingestelltes Delay oder eine gut nachgebaute Kammfilterkurve. Die in kleinen Räumen entstehenden Interferenzen und stehende Wellen müssen durch Equalizer modelliert

⁸⁷ vgl. Görne (2017) S. 183.

⁸⁸ Nolan (2014).

⁸⁹ vgl. Görne (2017) S. 162, S. 164, S. 168.

⁹⁰ vgl. Görne (2017) S. 178.

werden. Sie klingen demnach phasig und hohl. Enge Tunnel oder Höhlen haben sowohl dieselben Dimensionen und Anforderungen wie kleine Räume als auch eine lange Nachhallzeit wegen ihrer Tiefe. Ähnliche Anforderungen stellen städtische oder idyllische Umgebungen im Freien. Hier werden späte und stark gedämpfte Echos dazu genutzt, einen sehr großen Raum mit langem Nachhall, jedoch sehr geringem Hallpegel darzustellen. Ein Wald hat beispielsweise durch die vielen dichten und diffusen Reflexionen eine ganz spezielle Akustik.⁹¹

3.4.2 Auditive Distanzwahrnehmung

Für eine überzeugende Tongestaltung können bspw. die metaphorische Tonhöhe und die räumliche Höhe durch *Panning* kombiniert werden. Bewegt sich also ein visuelles Objekt aufwärts, so steigt die Tonhöhe gemeinsam mit der Raumhöhe nach oben. Die empfundene Entfernung oder Nähe eines Klangobjekts bewirkt unmittelbare Emotion. Nun gilt auch, dass die Distanz gleichzeitig an die Größe eines Objekts gekoppelt werden soll. Je näher es ist, desto größer scheint es. Um die Illusion von Nähe zu kommunizieren, sind tiefe Frequenzen deshalb doppelt wirksam. Ein lautes, volles Objekt mit wenig Raumanteil und Verstärkung in den Bässen erzeugt Nähe. Bei abstrakten Klängen versagt die Distanzwahrnehmung komplett, es kann sowohl Nähe als auch große Entfernung entstehen. Je fremder ein Klang ist, desto häufiger wird er irregeleitet und erzeugt negative Emotionen.⁹²

3.4.3 Bewegung und Zeit

“Music deals with time and timing. It's so magical, but when you get into it, every little sound and every little space between the sounds, it's critical, so critical. And if it's not there, it not only feels wrong, but it ruins things.”⁹³

Die Essenz des Films ist Bewegung. Egal wo Bewegung herrscht, entsteht Klang, welcher sich an die optischen Bilder anschmiegt. In der auditiven Szene muss deshalb außerdem die physikalische räumliche *Bewegung* betrachtet werden. Diese kann sowohl durch dynamisches *Panning* als auch durch die Simulation des Doppler-Effekts kommuniziert werden. Der Doppler-Effekt kann bei einer nicht durch *Panning* bewegten Phantomschallquelle eine Bewegungssillusion erzeugen. Bei Bewegung der Schallquelle in Richtung des Rezipienten, werden alle Frequenzen des Signals um einen konstanten Faktor aufwärts verschoben. Entfernt sich die Quelle, so werden

⁹¹ vgl. Görne (2017) S. 165f.

⁹² vgl. Görne (2017) S. 172.

⁹³ Lynch (Zitat).

alle Frequenzen nach unten verschoben. Je nachdem wie schnell sich das Klangobjekt bewegt, ist der Effekt wahrnehmbar. Dabei gilt, je näher dieses Objekt dem Rezipienten ist, umso radikaler erscheint der Wechsel der Tonhöhe. Die Geschwindigkeit und der Abstand im Moment der Vorbeibewegung sind im Klang codiert. Bei Anwendung eines simulierten Doppler-Effekts in der Tongestaltung, wird entweder Realismus oder Surrealismus einer Szene unterstrichen. Ein extrem langsames Objekt wird durch hohe Geschwindigkeit dramatisiert. Es kann aber nicht nur ein Objekt bewegt werden, sondern auch der Hintergrund einer auditiven Szene. So erscheint ein fixiertes auditives oder visuelles Objekt vor einem bewegten Hintergrund, wodurch auch beim Rezipienten eine körperliche Bewegungsempfindung entstehen kann.⁹⁴

Eine funktionierende musikalische Szene findet sich in der Exposition des Pixar Animationsfilms *WALL E*.⁹⁵ Die positiv wirkenden Weltallbilder werden von einer ebenso optimistischen nicht-diegetischen Filmmusik begleitet.⁹⁶ Die darauffolgenden riesigen Berge voller Müll kombiniert mit der munteren Musik hinterlassen im Kontrast eine eher ironische Wirkung. Wenige Szenen später offenbart sich die eigentliche Quelle der Musik. Sie hallt vergänglich durch tiefe, verwüstete Schluchten voller Müll, bis es plötzlich still ist. Langsam erklingt sie mit dem gleichzeitigen Auftreten des Protagonisten WALL E. Sobald er das Bild wieder verlässt, erlischt die nun diegetische Musik. Der kleine Roboter spielt sie von seinem integrierten Musik-Player ab.

Ein sicheres Stilmittel ist die Irritation der räumlichen Position des Klangs, da so die Bindung zwischen Bild und Ton gebrochen wird. Dies wird durch Vermischung von diegetischen und nicht-diegetischen Klängen erreicht, durch immense Veränderungen der Lautstärke, schrillen, tinnitus-artigen Klängen oder plötzlichem Abreißen des gesamten *Soundscaapes*.

Ein Beispiel für eine metaphorische auditive Räumlichkeit zeigt der Film *Inception*. Die Protagonisten werden in diverse Traumsequenzen versetzt und nacheinander aus den verschiedenen Traumebenen zurückgeholt. Die schlafenden Protagonisten hören als metadiegetischen Ton im Traum *Edith Piafs* Lied *No, je regrette rien*.⁹⁷ Die räumliche Distanz des Tons ist die Metapher der transzendenten Distanz zwischen zwei Realitätsebenen. Im Film fungiert das Hören als Brücke zwischen Realität und Traum.⁹⁸

⁹⁴ vgl. Görne (2017) S. 182f.

⁹⁵ Stanton (2008).

⁹⁶ Der Begriff Diegese wird in Kapitel 4.8 genauer erklärt; diegetisch: Tonquelle im Film sichtbar; nicht-diegetisch: Tonquelle außerhalb der Handlung

⁹⁷ Piaf (1960).

⁹⁸ vgl. Nolan (2010) (00:46:50ff.).

Während der Wahrnehmung eines diegetischen Tons wird grundsätzlich Synchronität mit der Tonquelle erwartet. Es impliziert demnach etwas Materielles oder eine Bewegung. Asynchron eingesetzte Töne wirken dadurch nicht mehr vertraut und können zu Irritationen führen, da der Bildinhalt in seiner Materialität den Geräuschen widerspricht. Ton löst über die einzelnen, aufeinander folgenden oder parallel zueinander auftretenden „akustischen Erscheinungen die Zeit in kurze Intervalle“⁹⁹ auf und gliedert darüber den Zeitfluss.

Für die zeitliche Anpassung von Bild und Ton hat Chion den Begriff *Synchrese* geprägt.¹⁰⁰ Dieser aus den Worten Synchronismus und Synthese gebildete Neologismus soll Synchronisationspunkte deklarieren, an denen sich Ton und Bild zu verbinden scheinen. Er beschreibt die spontane Verbindung zwischen einem akustischen und optischen Element bei gleichzeitigem Auftreten, unabhängig von jeder rationalen Logik.¹⁰¹ Dabei toleriert die Wahrnehmung eher einen Ton, der zu spät ist, als einen, der zu früh erklingt. Jenes würde den physikalischen Regeln der Welt widersprechen. Wenn die Synchronität massiv verletzt wird, brechen visuelles Objekt und Ton in der Wahrnehmung auseinander. Sogar Klänge, die dem Rezipienten alltäglich vertraut sind, werden bei fehlender visueller Zuordnung nicht identifiziert.¹⁰²

Schall und Klang kommunizieren das Fortschreiten der *Zeit* und vereinheitlichen im Kino das Zeitempfinden. Sie können das filmische Zeitgeschehen oder das Bild beschleunigen und verlangsamen. Ein bestimmter Rhythmus kann die empfundene Zeit strukturieren und so eine visuelle Bewegung weicher oder hektischer wirken lassen. Die einzelnen akustischen Intervalle ordnen das Geschehen im musikalischen Rhythmus und in der Gliederung des Sprachflusses in einzelne Phoneme. Zeit kann hörbar gemacht werden, indem zum Beispiel der Rhythmus eines Uhrentickens manipuliert wird. Die Abwesenheit von Klang kann die Zeit anhalten, woraus sich ein Aspekt für die Symbolik der Stille ergibt. Die erzählte Stille kann durch Sounddesign hörbar gemacht werden, wie z.B. durch das stetige Tropfen eines Wasserhahns, zeitlich strukturiertes Ticken einer Uhr, Knacken von Gelenken oder das Brummen einer Fliege.

Absolute *Stille*, also die vollständige Abwesenheit von Ton, symbolisiert die Absenz des Lebens und die Nichtexistenz der Zeit.¹⁰³ Ein funktionierendes Beispiel ist die Anfangsszene aus *Once*

⁹⁹ vgl. Flückiger (2002) S. 140.

¹⁰⁰ vgl. Chion (1994) S. 58ff.

¹⁰¹ vgl. Flückiger (2002) S. 141.

¹⁰² vgl. Bullerjahn (2014) S. 26.

¹⁰³ vgl. Görne (2017) S. 189.

Upon a Time in the West (dt. Spiel mir das Lied vom Tod).¹⁰⁴ Im gesamten Film ist die Tongestaltung reduziert auf das dramaturgisch Notwendige. Selbst die Filmmusik wird aus diegetischen Klängen erschaffen. Das musikalische Hauptthema wird vom Protagonisten auf einer Mundharmonika gespielt. Langsame Bildsequenzen, wenig Handlung und lange Einstellungen werden untermalt mit einem Sounddesign, der jeden einzelnen Klang erfahrbar macht. Der Rezipient spürt die anstrengende Stille und nimmt am Warten auf die Ankunft des Zuges teil. Tongestaltung kann also Zeit verdichten, sie beschleunigen, verlangsamen, dehnen oder verkürzen. Sie kann die Zeit einer auditiven Szene subjektivieren. Ist der Rezipient auf einen bestimmten Klang fixiert, so erscheint die Szene ihm länger.

Diese Gestaltungsparameter sollten gezielt genutzt werden, da sonst die Gefahr besteht, dass die Wirkung bei permanentem Gebrauch abgenutzt wird.

¹⁰⁴ Leone (1968).

4 Auditive Ebene im Horrorthriller

4.1 Biologische Grundlagen der Angst

Was ist es, das Töne furchterregend macht? Und wie kann dieses Wissen angewendet werden? Im Folgenden wird untersucht, inwiefern die Biologie des Menschen in einem Zusammenhang damit steht, dass Filmemacher mit Musik und Sounddesign Angst erzeugen können. Einen ausgesprochen starken Effekt von Tönen hat Professor *Daniel T. Blumstein* in seiner Studie über die biologische Basis von Angst herausgefunden:¹⁰⁵ Angst wird durch spezifische Gerüche, Töne oder visuellen Reize ausgelöst. Besonders nicht-lineare Töne sind alarmierend für Tiere und auch für den Menschen. Zu nicht-linearen Tönen gehören Geräusche, abrupte Frequenzschwankungen, Diplophonie (Biphonation) oder Subharmonische (Untertöne). Nach *Helmholtz*¹⁰⁶ entstehen durch Frequenzteilung symmetrisch zur harmonischen Obertonreihe harmonische Untertöne.

Mit den Worten des Evolutionsbiologen *Blumstein*:

„Screams are produced when a system becomes over-stimulated and works outside its tolerance. So if you turn up your stereo it sounds good, it sounds good as it gets louder, you're rocking along and then suddenly it's way too loud and the sound becomes sort of predictably unpredictable. It becomes noisy, as rapid frequency shifts it just sounds bad. Well that system is no longer acting in a linear way. Specifically, it's deterministic chaos but it sounds like noise. It sounds raspy, it sounds rough. And these things are found in all animal screams and human screams as well.“¹⁰⁷
[...] And what's fearful are these nonlinear type sounds that are produced honestly when animals are really scared and we listen to these and respond to these because our ancestors listened to these and responded to these. And [...] because they're normally associated with bad situations. When animals are [...] screaming they're being killed or in serious dire straights and they're sort of unbluffable, honest, messages that you should pay attention to what's going on and be scared.“¹⁰⁸

¹⁰⁵ vgl. Blumstein (2018).

¹⁰⁶ vgl. Helmholtz (1863) S. 76f.

¹⁰⁷ Blumstein (2016) (26:49).

¹⁰⁸ Blumstein (2016) (33:00).

4.2 Anwendung der Biologie auf Sounddesign

Blumstein und seine Kollegen wählten aus 102 verschiedenen Filmen (24 Abenteuerfilme, 35 Dramas, 24 Horrorfilme, 19 Kriegsfilme) je eine ikonische Szene, die das jeweilige Filmgenre verkörperte und extrahierten und analysierten davon 30 Sekunden.

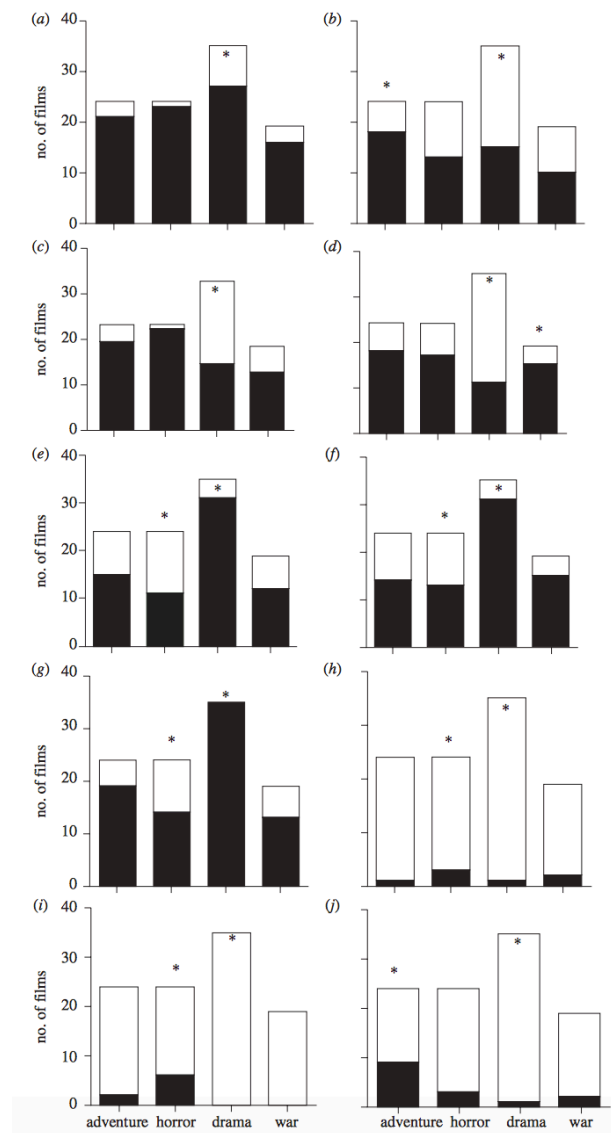


Abbildung 4

Abbildung 4¹⁰⁹ zeigt die Anwesenheit (schwarz) und Abwesenheit (weiß) von verschiedenen nicht-linearen akustischen Attributen: (a) diegetisches Rauschen, (b) musikalisches Rauschen,

¹⁰⁹ Bildquelle: Davitian; Blumstein; Kaye (2010).

(c) Sound-Effekt Rauschen, (d) abrupte Amplitudenschwankung, (e) abrupte Frequenz-Aufwärtsbewegung, (f) abrupte Frequenz-Abwärtsbewegung, (g) musikalisches Seitenband, (h) nicht-musikalisches Seitenband, (i) geräuschvolle weibliche Schreie, (j) geräuschvolle männliche Schreie

Es ergab sich folgendes Resultat: In einem Drama finden sich geringe Rauschanteile und wenig Amplitudenschwankungen. Dafür jedoch mehr musikalische Seitenbänder (Frequenzbänder neben Trägerfrequenz), vermutlich weil die Musik in einem Drama eine tragende Rolle spielt. Im Vergleich zu Horrorfilmen treten in einem Drama weniger Schreie auf. Horrorfilme beinhalten mehr nicht-musikalische Seitenbänder und weibliche Schreie. In Abenteuerfilmen hingegen, lassen sich mehr männliche Schreie finden. Daraus lässt sich schließen, dass Filmemacher nicht-lineare Klänge erzeugen, um die Emotionen zu manipulieren.¹¹⁰ Während eines Horrorfilms bleibt der Rezipient kein normaler Zuschauer - er entwickelt sich vielmehr zu einem passiven Teilnehmer an der Handlung.

Professor *Daniel T. Blumstein* ging nicht nur den nicht-linearen akustischen Attributen im Film auf die Spur, sondern untersuchte im selben Zuge auch die Wahrnehmung der Rezipienten auf die unterschiedlichen Attribute. Er schloss sich mit dem Professor für Kommunikation Greg Bryant und dem Filmkomponisten Peter Kaye zusammen und kreierte zwei Arten von Musik:

- a. Emotional neutrale Musik
- b. Musik mit eingebauten nicht-linearen Elementen

Probanden hörten einen zufälligen Mix dieser zwei Arten und bewerteten die Musik basierend auf ihrer emotionalen Stimulation und dem aufgetretenen Emotionstyp. Das Resultat der Studie belegte *Blumstein's* Prognose: die musikalischen Werke mit nicht-linearen Elementen lösten sowohl die höchste emotionale Stimulation aus, als auch die unangenehmsten Gefühle.¹¹¹

*„We found that these nonlinear acoustic attributes were over-represented in climatic scenes in horror films, and was under-represented in sad, dramatic films. Suggesting, in a correlative way, well yeah the noise and these nonlinearities are emotionally evocative and they're used specifically to get people's attention and make them aroused.“*¹¹²

¹¹⁰ vgl. Davitian; Blumstein; Kaye (2010).

¹¹¹ vgl. Davitian; Blumstein; Kaye (2010).

¹¹² Blumstein (2016) (33:00).

Ein anderer Klang, der die Audienz in Unbehagen versetzt, ist der Infraschall. Unhörbare Frequenzen erzeugen Furcht. Er existiert unter 19 Hertz und kann nur gespürt werden, da das menschliche Gehör, wie bereits erwähnt, erst ab 20 Hertz zu hören beginnt. Infraschall existiert in alten Dieselmotoren, Windrädern oder wird in der Natur von Wind, Erdbeben, Lawinen, Vulkanen und Elefanten erzeugt. Den Zusammenhang zwischen tiefer Vibration und psychischem und physischem Unbehagen hat *Steve Goodman* in *Sonic Warfare: Sound, Affect and the Ecology of Fear* belegt. Infraschall hat auf der Leinwand keine Quelle. Die menschliche Vorstellungskraft produziert sie, da visuell keine gefunden werden kann und hinterlässt ein negatives Gefühl, da diese Vorstellung beängstigender sein kann als die eigentliche Realität.

Dafür ist eine Art Urangst verantwortlich. Die durch Infraschall hervorgerufene Furcht liegt also in der Entwicklungsgeschichte des Menschen. Jedoch gibt es bisher keine detaillierte neuropsychologische Erklärung für die Wirkung von unhörbaren Frequenzen.¹¹³

Weiterhin ist Infraschall ein Mittel, das Komponisten zu ihrem Vorteil nutzen: beispielsweise als tiefe, grollende *Drones*. In *Gaspar Noés* Thriller *Irréversible*¹¹⁴ nutzt er 27 Hertz Töne, welche in Kombination mit der filmischen Gewalt den Thriller in die Kategorie des Horrorfilms stecken. In einem Interview erklärt er: „*You can't hear it, but it makes you shake. [...] In a good theater with a subwoofer, you may be more scared by the sound than by what's happening on the screen.*“¹¹⁵ Die grausamen und verstörenden Bilder werden durch den Soundtrack intensiviert.

4.3 Klangwirkung

Klang erfüllt die Welt. Je stiller die Welt ist, desto unnatürlicher wirkt die Umgebung auf den Menschen. So ist die filmische Realität umso verzerrter, je weniger zu hören ist. Durch das Fehlen sämtlicher Realgeräusche entsteht ein Gefühl der Unwirklichkeit. Das Visuelle passt nicht zu dem Gehörten; ein Ereignis, für das es in so ausgeprägter Form keine Entsprechungen im natürlichen Wahrnehmungsprozess gibt. Nach *Keller* gilt: „*Je weniger Atmo eine Szene enthält, desto irrealer wirkt sie.*“¹¹⁶

Eigentlich ist der Mensch ständig umgeben von Klang und eingehüllt von unspezifischen Geräuschen. Der Fokus der Aufmerksamkeit blendet jedoch den Großteil dieser klanglichen Umgebung

¹¹³ vgl. Goodman (2010).

¹¹⁴ vgl. Noé.

¹¹⁵ vgl. Zarelli (2016).

¹¹⁶ vgl. Keller (1996) S. 97.

aus. Erst wenn durch eine Orientierungsreaktion Aufmerksamkeit für einen besonderen, außergewöhnlichen Klang entsteht, hört der Mensch bewusst. Die Tongestaltung soll die Aufmerksamkeit des Rezipienten so steuern, dass genau das zu Gehör gebracht wird, was von Bedeutung ist. Klang berührt auf verschiedenen Ebenen: er kann reflexhafte Reaktionen hervorrufen und kann kognitive Wirkungen auf universeller oder kultureller Basis entfalten. Im Sounddesign wird regelmäßig mit Aufmerksamkeitslenkung gearbeitet. Der Ton kann durch eine Filmszene leiten. Unerwartete, intensive Reize durch einzelne Klangobjekte, können Panik- oder Abwehrreaktionen hervorrufen. Die Fokussierung des Zuhörers wird mit technischen Mitteln nachgebildet, so dass die Audienz die Manipulation meist gar nicht bemerkt.¹¹⁷

In *The Godfather*¹¹⁸ (dt. *Der Pate*) beispielsweise, wird während eines Gesprächs ein Zug als dokumentarisch-diegetisches Element etabliert. Im Laufe der Unterhaltung fasst *Michael Corleone* den Entschluss einen Mord zu begehen. Während zu Beginn des Gesprächs die unbehagliche Stille durch eine detailreiche Vertonung unterstrichen wird, bahnt sich mit der Zeit das, immer intensiver und lauter werdende Grollen, des Zugs an. Die dissonant ächzenden Klänge des Bremsens durchdringen geradezu Michaels Gedanken und übertönen den Dialog. Der Spannungsbogen der Szene wird kurz vor der Tat auf das Höchste getrieben. Die kontrastreiche Darstellung zwischen dem mechanisch starren Bild und der Bewegung im Ton wird schlagartig durch den Pistolenschuss unterbrochen. Hierbei wird für die danach herrschende Stille Platz geschaffen. Die Aufmerksamkeit wird durch das sich verschärfende Sounddesign auf den darauffolgenden Schuss gelenkt. Ein impressionistisches Sounddesign wird geschaffen. So wird von einer dokumentarisch-naturalistischen Wirkung graduell zu einer mystisch-surrealen Ebene geleitet.¹¹⁹

Klänge können innere Bilder entstehen lassen, das Unsichtbare sichtbar machen und das Unsagbare erzählen. Eine solche symbolische Kommunikation mit Klang gelingt durch Metaphern. Abstrakte und fremde Klänge werden zwar wahrgenommen, jedoch nicht bewusst zugeordnet. Beunruhigende oder verstörende Elemente bleiben ebenfalls unerkannt, da der Rezipient keine Wahrnehmungskategorie für sie hat. Der tieffrequente Soundeffekt gehört heute zu den Klischees eines Sounddesigns. Soll es also spannend sein, erklingen tiefe Töne. Der basskräftige Klang vermittelt Beunruhigung, Dunkelheit, Macht und Stärke. Diese Metaphorik lässt sich

¹¹⁷ vgl. Görne (2017) S. 349.

¹¹⁸ Coppola (1972).

¹¹⁹ vgl. Görne (2017) S. 109, S. 235.

mehrfach im psychologischen Thriller *The Silence of the Lambs*¹²⁰ (dt. *Das Schweigen der Lämmer*) finden. Die tiefen, maschinenartigen Klänge beschreiben nicht nur die Szenen im tiefen Keller der psychiatrischen Anstalt, sondern gleichzeitig die Abgründe der Seele der Protagonisten. Umgekehrt leiten sehr hohe Frequenzen zu subjektiver Helligkeit und Schärfe. Wird ein Messer gezückt, ist die Klinge meist übertrieben scharf und laut zu hören. Das Objekt wird so aus der dokumentarischen Ebene in die überwirkliche Ebene gehoben und damit intensiv emotional überladen. Die Klangwirkung erklärt sich auch durch den Effekt der emotionalen Ansteckung.¹²¹

4.4 Ton-Bild Beziehung

Im Folgenden soll ein informationstheoretischer Blick in die Wirkung der Beziehung von Bild und Ton geworfen werden. Es wird zwischen vier Arten unterschieden: Durch *Polarisierung* wird ein neutrales Bild durch die auditive Gestaltung der Szene emotional dramatisiert. Bei *Paraphrase* sind Ton und Bild im Einklang und das Sounddesign variiert die Information, die bereits durch Narration und Bild vermittelt wurde. Um die Handlung zu verdichten, wird die *Parallelisierung* von Bild und Ton angewendet. Hier liefert das Sounddesign ergänzende Information. Ein vor allem in Horrorfilmen eingesetztes Stilmittel ist die *Inkongruenz* zwischen Bild und Ton. Sie widersprechen sich, was zu einer kognitiven Dissonanz führt. Eher selten lässt sich eine *Irritation* finden, also ein Bruch des Kontrakts zwischen Ton und Bild. Sie baut eine sehr starke Spannung auf und wird für surreal-mystische Gestaltungsebenen genutzt.¹²²

Eine kreative Gestaltung ist möglich, da visuelles und auditives Objekt sich auch verbinden, wenn sie nicht zusammenpassen oder der Ton nicht naturalistisch oder objektiv zu sein versucht. Dem Film kann so eine weitere semantische Ebene verliehen werden.¹²³ Ungezeigte und ungesagte Dinge sind meist die wirksamsten. So bewährt sich der Klang als besonders effektiv im Horror-, Thriller- und Fantasyfilm, wenn Botschaften nur im Sounddesign vermittelt werden und visuell nicht zu erkennen sind. Die Klänge des Unsichtbaren werden zur Projektionsfläche der eigenen Dämonen und dunkelsten Ängste. Klang kann Bilder aus dem Unbewussten beschwören und der Rezipient findet sich in seinen eigenen Welten wieder und begegnet seinen persönlichen Schrecken. Der Klang der Angst spielt mit Kontrasten, er zieht den Rezipienten an und stößt ihn ab.

¹²⁰ vgl. Demme, Jonathan (1991) (00:09:50 – 00:18:50).

¹²¹ vgl. Kapitel 2.3.

¹²² vgl. Görne (2017) S. 239f.

¹²³ vgl. Görne (2017) S. 101.

Filmszenen, in denen also mehr zu hören als zu sehen ist, sind äußerst intensiv. In Kapitel 5 wird diese These genauer untersucht. Umgekehrt hat eine Szene ganz ohne jeglichen Ton eine besonders starke Wirkung.

4.5 Die Angst durch Stille

In Kapitel 3.2 wird analysiert, dass sich Klänge aus Bewegung entwickeln. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass keine Bewegung für Stille steht. Die Abwesenheit des Lebens ist Stille. Das Symbol der Stille kann sowohl positiv als auch negativ konnotiert werden. Positiv als göttliches, übernatürliches Symbol und negativ als Symbol der Einsamkeit an Orten fernab von menschlichem Leben. Einerseits kann Stille erholend, friedlich und beruhigend wirken und eine konzentrierte Stimmung erzeugen. Andererseits kommuniziert sie qualvolle Einsamkeit, Verlorenheit, bedrückende Leere und Isolation.¹²⁴ Totenstille korrespondiert mit Dunkelheit. Diese Verknüpfung ist in der Wahrnehmung des Rezipienten begründet.¹²⁵

4.6 Funktionen von Filmmusik

„What does music do in sound film? [...] What is there about music itself that affects an audience? [...] I hear (not very consciously) this music which the characters don't hear; I exist in this bath or gel of affect; this is my story, my fantasy, unrolling before me and for me on the screen (and out of the loudspeakers). [...] The cinema has been compared to hypnosis, since both induce (at least in good subjects) a kind of trance.“¹²⁶

Eine feste Abgrenzung zwischen Filmmusik und Sounddesign ist oft unmöglich. So ist entweder die Filmmusik geräuschhaft gestaltet oder die Geräusche werden musikalisch eingesetzt und übernehmen filmmusikalische Funktionen.¹²⁷ So wurde im Horrorfilm *The Babadook* (dt. *Der Babadook*)¹²⁸ aus Sounddesign und Filmmusik Eins und der Rezipient kann nicht erkennen, wo das Eine endet und das Andere beginnt. Dadurch wird der Rezipient nicht von einem einzigen Schrecken erschlagen, sondern taucht immer tiefer in den sich aufbauenden Horror ein.¹²⁹

¹²⁴ vgl. Görne (2017) S. 144.

¹²⁵ vgl. Kapitel 3.1.

¹²⁶ vgl. Gorbman (1987) S. 5f.

¹²⁷ vgl. Bullerjahn (2014) S. 23.

¹²⁸ vgl. Kent (2014).

¹²⁹ vgl. Kurzel (2016).

Damit Musik furchteinflößend klingt, nutzen Komponisten musikalische Extreme, wie äußerst langsame oder extrem schnelle Tempi und sehr hohe oder ausgesprochen tiefe Klänge. Diese Extreme sind nicht Teil der Welt wie sie der Rezipient kennt und wie er es gewohnt ist sie zu hören.¹³⁰ Als gutes Beispiel eignet sich das Hauptthema¹³¹ des Films *Sleepy Hollow* (dt. *Köpfe werden rollen*), komponiert von *Danny Elfman*. Er verwendet langsame, sehr tiefe und hohe russische Chorstimmen, Violinen und hohen Lagen und dazu tiefe Orgelstimmen. So kommuniziert er die Idee von etwas Ungeheuerlichem, Gewaltigem, was nicht gesehen werden kann, sondern nur gehört wird. Ähnlich erweckt *Bernard Herrman* die atemberaubende Szene aus Alfred Hitchcocks *Psycho*¹³² durch seinen revolutionären Score zum Leben: Während ein Mann wieder und wieder auf eine hilflose Frau einsticht, spürt nicht nur sie die messerscharfe Klinge. Jeder einzelne perkussive, schrille Geigenton trifft emotional ins Fleisch des Rezipienten. Hier ist Filmmusik vergleichbar mit hochfrequentem hellem Sounddesign, welches enge dissonante Schärfe vermittelt. Die durchdringende Wirkung hoher Frequenzen geht aus Kapitel 2.1 hervor, aus dem ersichtlich ist, dass das Ohr zwischen 1 und 5 kHz am empfindlichsten ist. Schrille Dissonanzen in diesem Bereich bedeuten Gefahr und lösen Spannung aus.¹³³

Ein anderes Beispiel ist *Mica Levi's* ungeheuerlich verlockende Filmmusik zum britischen Science-Fiction Thriller *Under The Skin* (dt. *Tödliche Verführung*)¹³⁴. Die Komponistin orientierte sich stark an *György Ligeti's* Stil. Seine Kompositionstechnik wird in diesem Kapitel noch näher erklärt. *Levi* bediente sich für ihren Klang der Angst am natürlichen Farbton eine Violine und suchte etwas Menschliches in ihm. Sie verlangsamte oder verzerrte die Klänge und änderte ihre Tonhöhe, um eine äußerst finstere und verdorbene Klangwirkung zu erhalten. Ein gespenstisches Quietschen durchläuft ihren Soundtrack. Der spezielle Klang wird erzeugt, indem der Bogen mit einer besonderen Technik über eine Saite streicht.¹³⁵

Filmmusik macht das Innenleben der Charaktere und die Stimmung, die in der virtuellen Welt existiert, erlebbar. Nach Pommerening werden zwei Arten von Filmmusiken unterschieden:¹³⁶

- a. Fokus auf Figuren und Filmwelten
- b. Fokus auf Steuerung der Rezipienten

¹³⁰ vgl. Apergis-Shoute (2016) (34:06).

¹³¹ vgl. Elfman.

¹³² Hitchcock (1960).

¹³³ vgl. Flükiger (2002) S. 224.

¹³⁴ vgl. Glazer (2014).

¹³⁵ vgl. Levi (2014).

¹³⁶ vgl. Pommerening (2012) S. 233.

Oft geht es weniger darum, was die Figuren fühlen, sondern vielmehr darum, was die Audienz empfindet, wenn sie sehen und hören wie die Figuren fühlen. Jedoch existiert in den meisten Fällen eine Verknüpfung der beiden Perspektiven.¹³⁷

Filmmusik kann die Akzeptanz und Attraktivität eines Films erhöhen. Sie kann den Rezipienten beeinflussen oder ihn in seiner Meinung bekräftigen. Während für den Einen Musik Gefühle ausdrückt – Traurigkeit, Freude, Hoffnung oder Schrecken –, ist sie für den Anderen eine formale Organisation von Tönen. Filmmusik ist also in der Lage, die Prägnanz des visuellen Wahrnehmungsfelds sowohl zu steigern, als auch zu strukturieren. Musik hat außerdem besonderen Erfolg bei recht statischen, langsamen Filmen. Wenn die Musik eine entgegengesetzte Wirkung zum filmischen Ausdruck aufzeigt, erweist sich diese Vorgehensweise als sehr effektives Mittel zur Spannungserzeugung.¹³⁸

Während es zu Beginn der Tonfilmzeit noch gebräuchlich war, die ganze Handlung aus Dialogen und Geräuschen mit einem angepassten musikalischen Teppich zu untermalen, verschwand dieses Verfahren in den 50er Jahren. Heutzutage treten in der Praxis unterschiedliche Kombinationen verschiedenster Techniken auf. Musik kann auch nur sporadisch eingesetzt werden und sich auf Schlüsselmomente konzentrieren. Meist können die zu den Musikeinsätzen korrelierenden Handlungsabschnitte eingeteilt werden in:

- a. interne Konflikte, Gemütszustände, surreale Situationen
- b. actionreiche, schnelle, dramatische Momente

Eine gerade im Horrorgenre beliebte Technik ist es, die Rezeption der Audienz zu bestimmen, um den Identifikationsprozess zu fördern. Wenn der Charakter sich fürchtet, fürchtet sich auch der Rezipient. Durch den Einsatz der Musik kann sich der Rezipient mit dem Charakter identifizieren. Das Innere der Charaktere wird durch den Ton nach außen gebracht, um den Rezipienten mitfühlen zu lassen. Keller spricht von „musikalischen Röntgenbildern“, da Filmmusik es vermag „in die Köpfe der Handelnden [einzudringen] und etwas über deren Gemütszustand zu sagen“¹³⁹.

Eine andere Kompositionsstrategie stellt die deskriptive Technik dar. Hier werden Bewegungen im Bildraum auch zu Bewegungen im Tonraum. Eine extreme Form zeigt das *Mickeymousing* im

¹³⁷ vgl. Dyer (2005).

¹³⁸ vgl. Bullerjahn (2014) S. 299.

¹³⁹ vgl. Keller (1996) S. 76.

Zeichentrickfilm, da der Ton weniger eine Ergänzung der Handlung ist, sondern vielmehr ihr Bestandteil. Durch gezielte Verwendung bestimmter Instrumentalfarben kann deskriptive Musik auch einen konkreten Inhalt gewinnen und eine ganz bestimmte Zeit oder einen Ort illustrieren. Besonders in Werbefilmen, die in ihrer prägnanten Form eine kurze Handlung erzählen müssen, wird diese assoziative Wirkung des Klischees genutzt.¹⁴⁰

Ganz anders wird die Mood-Technik angewendet. Hier werden musikalische Stimmungsbilder den Szenen zugeordnet, die jedoch thematisch eher unabhängig sind. Eine solche Gestaltung wird oft bei langen, handlungsarmen Sequenzen eingeplant, die den Film dadurch erst zum Leben erweckt. Um die richtigen Instrumente für eine bestimmte Stimmung zu wählen, muss dem Komponisten klar sein, welche Gefühle die jeweiligen Instrumente assoziieren. Das Fagott beispielsweise klingt im hohen Register sehr klagend und seufzend und bewirkt im mittleren bis tiefen Frequenzbereich eher kraftvolle, geheimnisvolle und dramatische Gefühlsqualitäten. Eine Klarinette im Vergleich hat in ihren hohen Registern eine eher kräftige und bejahende Wirkung und erreicht in tieferen Frequenzen einen romantischen, warmen und dunklen Klang.¹⁴¹

Im Gegensatz zur deskriptiven Technik und zur Mood-Technik setzt die Leitmotivik eine etwas umfangreichere Filmmusik voraus: Musikalische Themen oder Melodien werden an filmische Protagonisten, Ereignisse, Situationen, Objekte oder Orte gekoppelt. Musikalische Variationen wie Motivabspaltungen oder harmonische, melodische und rhythmische Veränderungen knüpfen an den Wandel des jeweiligen gekoppelten Charakters an. Beziehungen zwischen Protagonisten werden in Beziehungen auf die charakterisierenden Leitmotive übertragen. Diese Technik sorgt für einen einheitlichen und in sich geschlossenen Film. Jedes erneute Auftauchen eines Motivs wirkt sich auf den Filmverlauf aus, da jede Beziehung mit neuem Bildinhalt den konnotativen Gehalt des Motivs erhöht. So unterscheidet sich auch die dramaturgische Perspektive: Sie ändert sich, je nachdem, welche Filmfigur ein Motiv zugeschrieben bekommt.¹⁴² In *Steven Spielbergs* Film *Jaws* (dt. *Der weiße Hai*)¹⁴³ beispielsweise bekommt der Hai ein zweitöniges Leitmotiv und repräsentiert eine Killermaschine. Das Leitmotiv baut eine Brücke zwischen der Vergangenheit und dem Gegenwärtigen. Auf dieser Achse bewegt sich der Rezipient vor und zurück. Damit dies gelingt, muss das erste Eintreten des Motivs strategisch so platziert sein, dass eindeutig mit Ton und Bild interagiert wird.¹⁴⁴ Einfache, wenig variierte und homophon eingesetzte

¹⁴⁰ vgl. Bullerjahn (2014) S. 77.

¹⁴¹ vgl. Bullerjahn (2014) S. 79.

¹⁴² vgl. Bullerjahn (2014) S. 77ff.

¹⁴³ Spielberg (1975).

¹⁴⁴ vgl. Flückiger (2002) S. 186f.

Kennmotive haben auch für musikalische Laien einen hohen Wiedererkennungswert. So lenkt Musik die Aufmerksamkeit auf die relevanten visuellen Details, bringt eine Struktur in den Film und regt die Emotionen an. Nach *Bullerjahn* gilt die Musik zu Beginn eines Films als Hinweisreiz und aktiviert konkrete Erwartungen hinsichtlich des Filmplots.¹⁴⁵ Ob die symbolische Bedeutung bspw. Angst und Tod assoziieren soll, wird also in der Exposition festgelegt.¹⁴⁶

Filmmusik definiert sich jedoch nicht nur durch die bereits aufgeführten Stilmittel. Einer der vermutlich unheimlichsten Filme aller Zeiten ist *The Shining*. Der Grusel liegt hauptsächlich an der Filmmusik, u. A. am Einsatz des Stücks *Lontano* von *György Ligeti*, dem Meister elementarischen Horrors. Sein Werk hat einen sehr eigenen und unverkennbaren Charakter, da er die traditionellen Formprinzipien sprengt. *Lontano* erklingt erstmals, wenn der Junge Danny Torrance die beiden gruseligen Zwillingsschwestern sieht und taucht wenige Minuten später erneut zum zweiten und dritten Mal auf.¹⁴⁷ Es wird eine Atmosphäre gezaubert, die sich aus einem einzigen Ton im pppppp¹⁴⁸ entwickelt. Kanonartige und immer dichtere polyphone Strukturen überlagern sich gegenseitig und schaffen eine durchdringende anhaltende Spannung. *Ligeti* legt unterschiedlichste Akkorde übereinander, baut komplexe Stimmverwebungen und Glissandi durch atonale Tonverbindungen und fiktive Harmonien auf und setzt keine metrischen Schwerpunkte. Takt und Taktstriche dienen in dieser Klangflächenmusik nur zur Orientierung der Musiker.

Da die Handlung in Horrorthrillern meist kein positives Grundgefühl vermitteln soll, kann die Musik durch ungefällige, dissonante Harmonien streckenweise ein unangenehmes Gefühl hinterlassen. Durch bewusstes Einfügen von Dissonanzen und akustischen Verfremdungen,¹⁴⁹ die den gewohnten Hörweg abschneiden, wird die übliche Harmonie getrübt und die Stimmung wird negativ oder sogar bedrohlich.¹⁵⁰

Nachdem einige Filmmusiktechniken aufgeführt wurden, ist deutlich, wie wichtig der Einsatz von Musik ist. Gleichzeitig ist die Audienz jedoch so fraglos an den Gebrauch von Musik gewöhnt, dass die Besonderheiten an ihr gar nicht mehr wahrgenommen wird. Nach *Claudia Gorbman*, wurde die Existenz von Musik im Film zur Selbstverständlichkeit. Sie verweist im gleichen Zuge auf Filme, die einem solchen Eindruck Vorschub leisten. Die Autorin spricht von einer „*unhörba-*

¹⁴⁵ vgl. Bullerjahn (2014) S. 301.

¹⁴⁶ vgl. Flückiger (2002) S. 186f.

¹⁴⁷ vgl. Kubrick (1980), *Lontano*: (21:31-28:10ff.).

¹⁴⁸ Achtfaches piano: äußerst leise, fast kaum zu hören.

¹⁴⁹ vgl. Kapitel 2.1

¹⁵⁰ vgl. Keller (1996), S. 80.

ren Musik“, also unbemerkte, nicht wahrgenommene Musik, die jedoch nicht weniger wohltuend, nicht weniger wirkungsvoll und auch nicht weniger berührend ist.¹⁵¹ Wie wirkungsvoll ist das wirklich Unhörbare – die Stille?

4.7 Tongestalterische Stilmittel

In der Praxis werden Stilmittel genutzt, um den bildbezogenen Ton zu gestalten. Um das gewünschte Ziel zu erreichen, ist es unabdingbar, die akustischen Inhalte formulieren zu können. Ohne eindeutige Beschreibung und ohne das richtige Vokabular, ist die Arbeit zwischen Sounddesigner, Filmkomponist und Regie nur bedingt möglich.

Die Komplexität der auditiven Szene umfasst mögliche dynamischen Beziehungen von *Ton-* und *Bildschnitt*, tongestalterische *Symbole*, *Signale* und *Subjektivierungen*, *Schlüsselmotive* und das Spiel mit der *Stille*. Folglich sollen diese Stilmittel vorgestellt werden.

4.7.1 Schnitt

Möchte der Ton Geschehnisse am gleichen Ort erzählen, werden die Bilder meist nacheinander auf einen durchweg kontinuierlichen Ton geschnitten. So scheinen die Bildschnitte fast unsichtbar und visuell inkompatible Bilder wirken durch einen zeitlich gleichbleibenden Ton kompatibel. Wird im Gegensatz dazu, bei einem Bildschnitt auch der Ton geschnitten, so wechselt der diegetische Hintergrundklang und die erzählte raumzeitliche Kontinuität wird gestoppt. So kann ein Ortswechsel, ein Zeitsprung oder sogar beides kommuniziert werden. Im Film *Monsters, Inc.* (dt. *Die Monster AG*)¹⁵² findet sich hinter jeder Tür der Firma ein anderes Kinderzimmer. Die Protagonisten flüchten bei einer Verfolgungsjagd durch immer neue Türen an neue Orte. Mit jeder Tür ändert sich also der Ort und damit auch der diegetische Ton und die dramatische Musik. Um den Handlungsstrang zu verdichten, kann außerdem der Ton die darauffolgende Szene erzählen, bevor der Bildschnitt beginnt. So ist der vorgezogene Ton ein asynchrones Element und erzeugt maximale Spannung mit dem Bild. Diese wird jedoch recht schnell wieder aufgelöst, sobald der Bildschnitt folgt und sich der Ton als synchron und diegetisch erweist.¹⁵³

¹⁵¹ vgl. Gorbmann (1987) S. 122, 125, 129.

¹⁵² vgl. Docter; Unkrich; Silverman (2001) (01:06:05 – 01:08:00).

¹⁵³ vgl. Görne (2017) S. 210.

4.7.2 Schlüssel motive

Um eine Szene zu etablieren, werden Schlüsselklänge mit besonderer dramaturgischer Funktion benötigt. Eine einfache rauschende Atmo enthält meist nicht genug Information, um den Rezipienten an Ort und Zeit zu versetzen. Die Lösung sind einzelne Klangobjekte im *Off*, wie eine Grille, Polizeisirenen, Lautsprecherdurchsagen, Stimmen oder bekannte Symbole wie Kirchenglocken oder quietschende Türen. Nun stellt sich die Frage, ob auch Klangobjekte Leitmotive sein können. Es muss also ein charakteristisches Klangobjekt sein, welches im Sounddesign als wiederkehrendes klangliches Zeichen benutzt wird. *Murray Schafer* lehnt sich an *Richard Wagners* musikalisches Leitmotiv und beschreibt den Begriff *soundmark* als ein „community sound which is unique or possesses qualities which make it specially regarded or noticed by the people in that community“¹⁵⁴

Soundmarks sind demnach beispielsweise die Stimmen und Bewegungstöne von Eve und Wall-E in *WALL E*¹⁵⁵ oder der Klang des Lichtschwerts in *Star Wars (dt. Krieg der Sterne)*¹⁵⁶. Der Unterschied zur Musik besteht darin, dass die Imitation des Klangs schon eine vorgegebene symbolische Bedeutung in den narrativen Kontext mit sich bringt. Diese Bedeutung entwickelt sich wiederholt durch Interaktion mit dem visuellen Kontext. Klangobjekte bilden also eine übergeordnete dramatische Struktur und können somit einen leitmotivischen Nutzen haben. Eines der ältesten gestalterischen Mittel sind Tonmalereien. Sie werden schon seit der Antike verwendet und im Barock wurde in *Antonio Vivaldis Le Quattro stagioni (dt. Die Vier Jahreszeiten)* durch den Einbau natürlicher Geräusche in die Musik ein Bezug zur Wirklichkeit erzeugt. Er vereint im Satz *L'Inverno (Der Winter)* die kältestarrende, zähneklappernde Atmosphäre durch repetierende Sechzehntel mit „erbarmungslosem“ Wind einer virtuosen Solovioline.¹⁵⁷

4.7.3 Signale

Klangobjekte, die mit ihrer warnenden oder hinweisenden Funktion auffallen sollen, finden sich meist im Bereich zwischen 1 und 2 kHz. Auf diese Frequenzen hat das menschliche Ohr eine sehr hohe Sensibilität. Deshalb werden solche Signale meist als sehr laut, erschreckend, unangenehm, gefährlich, hart oder schrill bezeichnet. Lärm hat eine hohe Komplexität, einen hohen

¹⁵⁴ vgl. Schafer (1977) S. 10.

¹⁵⁵ vgl. Stanton (2008).

¹⁵⁶ vgl. Lucas (1977).

¹⁵⁷ vgl. Vivaldi (1728).

Informationsgehalt und wird sehr subjektiv erlebt.¹⁵⁸ Schall soll gleichzeitig physisch und psychisch alarmierend wirken, so dass dem Rezipienten „ein kalter Schauer über den Rücken läuft“. Diese Reaktionen lassen sich auf historische Ereignisse zurückführen, als durch Sirenenklänge, Gongs oder Hörner vor Gefahren gewarnt werden musste. Im Kino kann der Rezipient nicht auf seine gewohnten Strategien zur Spannungsreduktion zurückgreifen (auf „Pause“ drücken, Licht anmachen). In ihm resultiert ein Maximum an reiner Emotion. Im Sounddesign müssen Klangobjekte wie Lärm oder Alarm nicht zwingend laut sein, sondern sie entstehen durch den Kontrast zur Stille. Der Film *The Player*¹⁵⁹ zeigt dazu ein gelungenes Beispiel. Er beginnt mit einem Warnsignal „Ruhe am Set“, einer Telefonklingel, einer Klappe und Glockenklängen. So werden natürliche Signale (die zur Filmhandlung gehören) und deutlich nicht-diegetische Elemente (die außerhalb der Handlung stehen), miteinander verbunden. Ein Rhythmus verknüpft die einzelnen Klangelemente und erhöht dadurch die Spannung. Die Signale verdeutlichen die Botschaft *Achtung!* nicht nur für die Figuren innerhalb der Handlung, sondern auch für den außenstehenden Rezipienten.¹⁶⁰

4.7.4 Symbolik

Symbole erscheinen in religiösen, mythischen und sozialen Traditionen und können in der Tonspur eines Films vertreten sein. Abhängig von persönlicher Erfahrung des Rezipienten kann theoretisch alles zum Symbol werden. Diese Filme können auf verschiedenen Ebenen gelesen werden. Ob der Rezipient die Symbole deuten und dadurch den Film verstehen kann, hängt von seinem spezifischen Erfahrungshintergrund, seiner Sensibilität, seiner Phantasie und der kulturellen und intellektuellen Bildung ab. Eine etwas andere Funktionsweise hat die Tiersymbolik. Hier wird ein mythologisch oder religiös motivierter Aspekt des Tiers auf eine Figur, eine Handlung oder eine Situation kopiert. Regelmäßig verwendet werden Krähen, bellende Hunde oder singende Vögel. Vögel sind ein Zeichen der Belebtheit der Welt. Verstummen die Vögel, verstummt auch das Leben und eine beunruhigende, gefährliche Welt wird etabliert.¹⁶¹

Ein anderes Symbol, welches in sehr vielen Variationen im Bild zu finden ist, ist das Wasser. Es kann sowohl lebensrettend als auch lebensbedrohend sein. Auch der Wald ist ein Symbol des

¹⁵⁸ vgl. Görne (2017) S. 147.

¹⁵⁹ Altman (1992).

¹⁶⁰ vgl. Flückiger (2002) S. 159, S. 162.

¹⁶¹ vgl. Flückiger (2002) S. 172.

Unheimlichen; er birgt finstere Kobolde und böse Zauberwesen und Charaktere verirren und verlieren sich stets in seiner Gefahr (siehe *A Quiet Place*).¹⁶²

Türen stellen ein eindeutiges Symbol dar, stehen für Abgrenzung und Übergänge und können in reichhaltiger Vielfalt vorkommen. Das Geräusch einer Tür betrifft die physikalischen Eigenschaften Volumen, Masse und Material. Vom quietschenden Öffnen zum dramatischen Zuschlagen, zur räumlichen Beschaffenheit des Ortes bis zu den die Eigenschaften des Schlosses, bieten Türen ein ausgeprägtes Potenzial für die kreative Tongestaltung, die sich nur lose an die visuelle Darstellung anpassen muss. Gerade in der narrativen Ebene des Films tragen sie eine wichtige Funktion: Türen produzieren handlungsgebundene Geräusche, die erzählerische und informative Elemente beinhalten. Quietschende Türen drücken Bedrohung und Unbehagen aus und sind ein genretypischer Bestandteil des Thrillers und des Horrorfilms.¹⁶³ Im Thriller *Drive* (dt. *Driver*)¹⁶⁴ wird der Protagonist mit einer Frau und einem Attentäter im Fahrstuhl eingeschlossen. Die Fahrstuhltür leitet, durch ein gewaltiges Sounddesign, eine höchst brutale Szene ein.¹⁶⁵ Die Fahrstuhltür hingegen, hat in nicht-dramatischen Szenen des Films keine symbolische Funktion und erklingt realistisch und unbedeutend.¹⁶⁶ In *The Player*¹⁶⁷ wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers gezielt auf eine Detailaufnahme einer Postkarte fokussiert. Während diese Karte im Bild ist, ertönt ein unbestimmtes Klappern. Zusätzlich dumpfen alle anderen Geräusche der Szene gleichzeitig ab, so dass das Klappern isoliert im Fokus steht. Das nächste Mal wird das Klappern eingesetzt, als ein Werbeplakat mit der Aufschrift „*Highly Dangerous*“ in das Bild kommt. Erst beim dritten Auftauchen des Klapperns kann die Geräuschquelle zugeordnet werden: Eine Klapperschlange, die nun eine symbolische Dimension der Gefahr trägt und Angst erzeugt. So kann die Wahrnehmung der narrativen Entwicklung stark beeinflusst werden.¹⁶⁸

¹⁶² vgl. Görne (2017) S. 123, S. 127.

¹⁶³ vgl. Flückiger (2002) S. 165, S. 172, S. 114, S. 117.

¹⁶⁴ Winding (2011).

¹⁶⁵ vgl. Winding (2011) (01:07:30 ff.).

¹⁶⁶ vgl. Winding (2011) (00:13:00 ff.).

¹⁶⁷ vgl. Altman (1992).

¹⁶⁸ vgl. Flückiger (2002) S. 187f.

4.7.5 Subjektivierung

Oft wird in Horrorfilmen oder Thrillern auf das Nicht-Darstellbare angespielt. Durch den technisch stets weiterentwickelten Einsatz von diversen Soundeffekten werden tradierte Normen in Frage gestellt oder sogar gebrochen. Die Grenze zwischen Trivialität und Kunst wird verwischt oder aufgelöst.¹⁶⁹ So werden häufig akustische Ereignisse, die im Bild sichtbar sind, im Ton nicht hörbar gemacht. Dies ist verbunden mit der Fokussierung auf einen bestimmten Charakter. So wird dem Rezipienten der Eindruck vermittelt, an der akustischen Wahrnehmung und den Gedanken des Charakters teilzuhaben. Durch klangliche Subjektivierungen kann der Rezipient mit den Ohren des Protagonisten selbst hören. So können metaphorisch veränderte Wahrnehmungszustände vermittelt werden.¹⁷⁰

Die Aufmerksamkeit des Rezipienten wird unauffällig gelenkt, indem bedeutende Klänge isoliert hervorgehoben werden und unwichtige in den Hintergrund rücken. Diese Klangkulisse wird meist als realistischer und authentischer eingeschätzt als der Ton, der versucht die physikalische Realität in ihrer Echtheit zu erzählen. Wichtig ist, welche Kraft die virtuelle Welt in der Imagination der Hörer entfaltet. Der klassische Fall von Subjektivierung ist die Darstellung extremer emotionaler Zustände oder Wahrnehmungsstörungen der Protagonisten. Filterung, Verfremdung der Klänge oder Reduktion des gesamten *Soundscapes* können Subjektivierung erzielen.¹⁷¹ Ein intensives Beispiel zeigt eine Szene in einem Motelzimmer des Films *Drive*. Der Protagonist befindet sich mit einer Frau in einem Motel und wird von zwei Attentätern überfallen. Zuerst reagiert der Protagonist mit einem misstrauischen Blick in Richtung Tür, worauf ein Unheil androhender Klang folgt. Erst dann sieht der Rezipient einen Schatten und hört die Betätigung des Türknaufs übernatürlich laut und nah. Nun geschieht visuell alles in Zeitlupe. Ein Schuss wird ausgelöst, sprengt die Glasscheibe, tötet die Frau, ein zweiter Schuss fällt. Der Ton hält sich maximal zurück. Die Atmo klingt nur noch nach einer abstrakten tiefen Fläche und ein Tinnitus Ton betont die Subjektivierung. Offensichtlich ist der Protagonist vom Lärm der Schüsse hörgeschädigt und empfindet alles als dumpf. Isoliert von den verzerrten Geräuschen ist nur sein Atem zu hören. Sein darauffolgender Angriff wird nun durch umfangreiche emotionale Klänge überzeichnet und beendet die Zeitlupe.¹⁷²

¹⁶⁹ vgl. Stutterheim (2011) S. 273.

¹⁷⁰ vgl. Görne (2017) S. 219.

¹⁷¹ vgl. Görne (2017) S. 222.

¹⁷² Winding (2011) (00:56:20 – 01:00:30).

Eine ebenso funktionierende Subjektivierung findet sich in der Psychothriller-Serie *Hannibal*.¹⁷³ Der Produzent und Mischtonmeister *David Slade* gibt dem Gehirn des FBI Profilers *Will Graham* ganz besondere Klänge, damit sich der Rezipient in einzelnen Szenen im Kopf des Protagonisten wiederfindet und ihn denken und analysieren hört. Der verfremdete, gesampelte Klang eines Newton-Pendels lässt die einzelnen Synapsen knistern und knacken.¹⁷⁴

Fremde Klänge sind ebenso ein beliebtes Stilmittel eines Sounddesign-Konzepts in Horrorfilmen und Thrillern. Der Horrorthriller *The Silence of the Lambs*¹⁷⁵ (dt. *Das Schweigen der Lämmer*) ist bspw. voll von bedrohlichen, schaurigen, fremdartigen Klängen, die die psychologische Grundkonstellation kommunizieren. Das Fremde ist die Basis für eigene Ängste, Vorurteile, Abneigung oder Ekel.¹⁷⁶ Durch abstrakte, ambivalente Klänge und klangliche Transformationen wird das Jenseits der filmischen Realität zum Leben erweckt.

4.7.6 Sprache und Stimme

Die Handlung eines Films wird meist über die gesprochene Sprache vermittelt. Stimmen sind entweder in (inneren) Monologen oder Dialogen lippensynchron direkt mit den Charakteren verbunden, werden durch Fernseher, Radios oder Lautsprecher im Handlungsraum existent oder ein Erzähler kommentiert als sogenanntes *Voice-Over*. Sprache kann durch ein anderes akustisches Ereignis maskiert oder verdeckt werden, wenn der Schalldruckpegel des einen zu niedrig ist oder sich die Frequenzgänge überschneiden.¹⁷⁷ Oft werden Dialoge im *Off* fortgeführt, um eine dramaturgische Verdichtung zu erzeugen. So wird die Handlung durch den Ton erzählt und muss nicht visuell gezeigt werden.

Die Stimme verleiht einem Charakter durch Mimik und Gestik nicht nur akustischen, sondern auch sichtbaren Ausdruck. Wenn z. B. beim Synchronsprechen sowohl akustische als auch visuelle Anteile nicht zueinander passen, kann dies zu erheblichen Verschiebungen in der Wahrnehmung führen. Umgekehrt kann die herausragende Qualität eines Synchronsprechers die Figur zusätzlich aufwerten. Stimme transportiert also Bedeutung und charakterisiert die Figur. Wenn demnach im Film kaum oder gar nicht gesprochen wird (siehe *A Quiet Place*), dann fehlt ein prägnanter Teil der Gestaltung.

¹⁷³ vgl. Fuller (2013-2015).

¹⁷⁴ vgl. Real (2012).

¹⁷⁵ Demme (1991).

¹⁷⁶ vgl. Kapitel 4.3

¹⁷⁷ vgl. Bullerjahn (2014).

4.7.7 Stille

Das wohl wichtigste Stilmittel für Kapitel 5 dieser Arbeit ist die Stille. Sie ist eine der größten Horror-Gesten. Wenn Stille herrscht, gibt es keine Information. Wie schon in Kapitel 4.2 erwähnt, macht es den Rezipienten nervös, wenn etwas Ungewohntes, Unbekanntes gehört wird. Gleiches spiegelt sich wider mit der Stille. In der Natur herrscht zu keiner Zeit vollkommene Stille. Aus diesem Grund ist der stille Klang ein sehr intensives Mittel, um Unbehagen zu erzeugen.¹⁷⁸ Im Film ist die Differenz zwischen Lärm und Stille die häufigste Variante Kontrast bzw. Dynamik im Sounddesign zu erzeugen. Im Duden wird Stille definiert als ein „*durch kein lärmendes, unangenehmes Geräusch gestörter [wohltuender] Zustand*“ oder „*Zustand, der dadurch geprägt ist, dass [plötzlich] kein lautes Geräusch, kein Ton mehr zu hören ist, alles schweigt*“.¹⁷⁹

Wenn die leisesten Geräusche sogar aus der weitesten Ferne deutlich gehört werden können, wenn die Kommunikation fehlt, wenn selbst geräuschlose Klänge vernommen werden können, dann herrscht im Film Stille. Im physikalischen Sinn gibt es jedoch nur mehr oder weniger Schall. Stille meint in diesem Medium deshalb immer die wahrgenommene Stille der subjektiv erklingenden Umwelt. Sie kann die Spannung eines gesamten Films tragen.¹⁸⁰ Lensing referiert zu der Thematik im Film *The English Patient*¹⁸¹, in dem es um die Erfahrung der Stille in einer Wüste geht: „*Stille im Film ist [...] eine sehr schwierige Aufgabe und kann nur dann als solche wahrgenommen werden, wenn sie mit einem Tonereignis kontrastiert wird und nicht, indem man einfach nichts mehr aus den Boxen kommen lässt. Wird z. B. ein leichtes Windrauschen allmählich so leise, dass man nur noch eine lästig umherschwebende Fliege hört, dann ist es still. Denn da, wo man sonst nichts mehr wahrnimmt als eine summende Fliege, ist es still!*“¹⁸²

Laut Flückiger evoziert Stille als narratives Werkzeug unangenehme Gefühle, unterdrückte Konflikte und Peinlichkeit. Solche Assoziationen sind häufig in Werken zu finden, die sich tiefergehend mit menschlichen Beziehungen auseinandersetzen. Die Tongestaltung gesteht keine Lockerung zu, sondern erhöht durch spärlichen, unpräzisen Realismus das Unbehagen. Gleichzeitig vermittelt die Stille auch Intimität und Nähe, oder sogar Humor.¹⁸³ In jedem Fall bleibt der

¹⁷⁸ vgl. Halfyard (2016) (34:06).

¹⁷⁹ „Stille, die“ (o.D.).

¹⁸⁰ vgl. Görne (2017) S. 143.

¹⁸¹ Minghella (1996).

¹⁸² vgl. Lensing (2009) S. 182f.

¹⁸³ vgl. Flückiger (2002) S. 253.

Rezipient auf sich selbst gestellt, da ihm keine richtungsgebende Reaktion vorgegeben wird. Stille wirkt als Antizipation einer Gefahr, die plötzlich laut über Charaktere und Rezipienten hereinbricht und Angst macht. Es sind die kurzen, stillen Pausen zwischen den kräftigen Blöcken, die eine Schrecksekunde signalisieren, in welcher Charaktere und Rezipienten den Atem anhalten.¹⁸⁴

4.8 Tondramaturgie

Dramaturgie ist eine über Jahrhunderte tradierte praxisbezogene Wissenschaft, die sich dem Geheimnis des Erzählens widmet. Sie analysiert gleichermaßen, wie ein narratives Werk die Audienz sowohl unterhält als auch anregt. Der Begriff Drama beschreibt die narrativ-performative Darstellung eines Geschehens. Eines der wesentlichen Merkmale dieses Begriffs besteht darin, dass er zeitlos alle Werke umfasst, unabhängig der spezifischen Gestaltung oder Zeit, in der sie geschaffen wurden. Zur Dramaturgie zählen Strukturen für die Entwicklung und Realisierung eines Werkes; sie bieten jeweils die spezifische Form, den Rhythmus und auch die Atmosphäre.

Der Thriller folgt der Konstruktion eines analytischen Dramas. Das dramaturgische Mittel des *Suspense* spielt eine wesentliche Rolle in diesem Genre. „Woher die Gefahr kommt und wann die Bedrohung zuschlägt, das ist ungewiss, gewiss ist allein ihre Existenz.“¹⁸⁵

Die dramaturgische Gestaltung eines Films setzt sich zusammen aus Narration, (Script, Schauspiel, Montage oder Text, u.v.m.), visueller Gestaltung (Licht, Kadrage, Perspektive, Farbe, Fläche, Schnitt, u.v.m.) und auditiver Gestaltung (nichtdiegetische und diegetische Klänge, Dialoge, Musik, u.v.m.). Die Dramaturgie wird vor allem durch die erzählerische Funktion des Tons in Sounddesign und Filmmusik und die allgemeine Beziehung zwischen Ton und Bild in filmischer Realität bestimmt.

Die filmische Realität wird auch Diegese genannt. Die bei einem Dreh aufgenommenen Originaltöne (O-Töne) sind diegetisch, ebenso wie alle in der Postproduktion erzeugten Foley-Aufnahmen. Die filmische Diegese beschreibt die Zugehörigkeit eines Klangs oder visuellen Objekts zur filmischen Realität. Diegetische Klänge sind Schallsignale innerhalb der filmischen Welt, wie zum Beispiel Dialoge, Geräusche, Hintergrundatmosphären oder Musik aus dem Radio oder Fernseher. Sie bilden den dokumentarisch-naturalistischen Klang des Films. Jedes andere Element ist

¹⁸⁴ vgl. Flückiger (2002) S. 236.

¹⁸⁵ vgl. Kinder; Wieck (2001) S. 167.

nicht-diegetisch, beispielsweise durch abstrakte oder fremde Klänge, die als fiktiv empfunden werden. Sie gehören nicht zu den Schallsignalen der filmischen Welt. Dazu zählen innere Monologe, Subjektivierungen, traumartige oder halluzinatorische Klänge, Filmmusik und abstrakte Soundeffekte. Der diegetische Ton kann die vollständige Gestaltung sein oder auch nur als Grundlage für ein außergewöhnliches, surreales Sounddesign mit nicht-diegetischen Klängen dienen.¹⁸⁶ Klänge wie Swooshes, transiente Effekte oder Drones sind meist sehr abstrakt und benötigen Begrifflichkeiten, damit sie in der Praxis namentlich konkretisiert werden können.

In der Praxis können diegetische und nicht-diegetische Klänge nicht eindeutig getrennt werden. Diegetische Klänge tragen dazu bei, die Filmwelt zum Leben zu erwecken, nicht-diegetische Klänge schaffen eine emotionale Grundierung und erklären eine Szene. Der Sounddesigner kann durch Diegese mit der Erwartungshaltung der Audienz spielen. Jedoch erwartet der Rezipient, trotz der filmischen Illusion, eine konsistente innere Schlüssigkeit. Um nun beispielsweise einen Gänsehautmoment im Horrorfilm zu erzeugen, können diegetische in nicht-diegetische Klänge transformiert werden oder umgekehrt. Der Sounddesigner wechselt zwischen der filmischen Realität und der filmisch-subjektiven Welt hin und her.¹⁸⁷ Das Ziel eines naturalistischen Tons ist es, ihn so erklingen zu lassen, als wäre er ganz beiläufig in der gezeigten Szene entstanden, auch wenn die Situation fiktional ist.

Im Gegensatz dazu, soll bei einer aufmerksamkeitslenkenden Tongestaltung der Rezipient nicht mehr unterscheiden können, ob seine Wahrnehmung gelenkt wurde oder ob er bewusst nur einem bestimmten Teil der Szene seine Aufmerksamkeit schenkt. Ein surrealer Ton manifestiert sich in deutlichen Subjektivierungen und stark metaphorischen Klängen und Symbolen. Solche Szenen lassen sich häufig in Horror-, Science Fiction-, oder Abenteuerfilmen finden.¹⁸⁸ Die in Kapitel 4.3 bereits analysierte Aufzugszene aus *Drive* beginnt auf einer eher dokumentarischen Ebene. Der Klang der Aufzugtür leitet über eine semantisch überladene Ebene in eine surreale Ebene mit absoluter Stille, abstrakten Klängen ganz ohne diegetische Objekte. So wirkt der Kuss zwischen dem Protagonisten und der Frau phantastisch, fast schon utopisch. Dieser außerge-

¹⁸⁶ vgl. Görne (2017) S. 20.

¹⁸⁷ vgl. Görne (2017) S. 232.

¹⁸⁸ vgl. Görne (2017) S. 235.

wöhnliche Thriller erreicht den Rezipienten auf höchster emotionaler Ebene, da die Tongestaltung der Schlüsselszenen von extremer Subjektivierung und sounddesign-artiger elektronischer Musik geprägt sind, sie jedoch zwischenzeitlich schlicht und naturalistisch bleibt.¹⁸⁹

Filmmusik findet sich meist als nicht-diegetisches Element, mit der Ausnahme von einem Radio, Fernseher oder Konzert innerhalb der filmischen Realität. Die verfügbaren klangstrukturellen Parameter, wie Rhythmus, Konsonanz, Melodie und Harmonie, sind dieselben wie beim Sounddesign, jedoch gelingt die Vermittlung von Emotion mit Musik besonders einfach. So vereinfacht der Einsatz von Filmmusik die dramaturgische Gestaltung immens. Genauso leicht kann Musik als aufdringlich oder klischeehaft empfunden werden, sodass sie muss bewusst dosiert werden muss.¹⁹⁰ In der Tongestaltung gibt es unzählige Optionen, die Aufgaben für Sounddesign und Filmmusik zu verteilen. Meist wird eine Grenze zwischen Sounddesign und Musik gezogen, die oft jedoch nicht unbedingt sinnvoll ist, da dann in zwei komplett voneinander unabhängigen Werken gearbeitet wird, die im Laufe der Postproduktion zu wenig Kommunikation pflegen. Aus diesem Grund sollte möglichst vor Beginn der Postproduktion klar sein, wann die Musik, und wann das Sounddesign zurücktreten muss. Oft basiert die Tonspur auf musikalisch strukturierten abstrakten Klängen und es lässt sich kaum noch zwischen Sounddesign und Musik unterscheiden. Manche Filme, wie *The Birds* (dt. *Die Vögel*)¹⁹¹, funktionieren ganz ohne Filmmusik, werden emotional vom Sounddesign getragen und vermitteln den Horror „nur“ durch scharfe, vielschichtige, dissonante oder unhörbare Klänge.

Im Film ist eine Störung der Kommunikation der Schlüssel für ein aufregendes Schauspiel. Sie kann sowohl zwischen Ton und Bild, zwischen Ton und Narration oder innerhalb der Tonspur zwischen Sounddesign und Filmmusik stehen und wirksam sein.¹⁹² Oft funktioniert eine Synchronfassung eines Films nicht mehr, da die künstliche Nachbereitung der Szene den Realismus des Films zerstört.¹⁹³ Eine Inkongruenz zwischen Ton und Bild ist ein starkes dramaturgisches Stilmittel in Thriller, Horror- und Fantasyfilm. Während in *Jaws* (dt. *Der weiße Hai*)¹⁹⁴ die Bilder einen paradiesischen Badestrand erzählen, erklingt ein beunruhigendes Zweitton-Motiv in der Filmmusik. Der postmoderne Film bildet keinen linearen Prozess der Veränderung mehr ab,

¹⁸⁹ vgl. Winding (2001).

¹⁹⁰ vgl. Hornschuh (2013) S. 112.

¹⁹¹ Hitchcock (1963).

¹⁹² vgl. Görne (2017) S. 236.

¹⁹³ vgl. Görne (2017) S. 247.

¹⁹⁴ Spielberg (1975).

stattdessen bewegt sich seine Handlung in mehrere Richtungen gleichzeitig – in Vergangenheit, Zukunft, Unterbewusstsein und Hyperbewusstsein. Solche Perspektivwechsel durch Introspektiven und Retrospektiven bewirken eine Änderung des *Point of View*. So wird die Möglichkeit gegeben, einen anderen Blickwinkel zum Geschehen einzunehmen und Unbehagen gegenüber dem Dargestellten zu verspüren.¹⁹⁵

¹⁹⁵ vgl. Stutterheimer (2011) S. 274.

5 Analyse A QUIET PLACE

5.1 Einordnung in Horror-/Thriller-Genre

Eine Gruppe von Werken, die durch ähnliche, spezifisch ästhetisch-dramaturgische Ausformung in Abhängigkeit zu konkreten, zeitgeistbedingten Komponenten stehen, werden als Genre bezeichnet.¹⁹⁶ John Krasinskis Film *A Quiet Place*¹⁹⁷ wird sowohl dem Horror-, als auch dem Thriller-Genre untergeordnet. In diesen Genres hat der Sounddesigner unbegrenzte Freiheit, die verrücktesten, unterschiedlichsten Dinge zu gestalten, um gewünschte Reaktionen von der Audienz zu erhalten.¹⁹⁸ Die dafür wissenswerten Anwendungsbereiche, Wahrnehmungsmuster und Gestaltungsmittel wurden in Kapitel 1 bis 4 ausführlich thematisiert.

Der Thriller entsteht aus der Lust an Furcht und gilt als Kombination aus Angst und Vergnügen. In solchen Werken wird der Umgang mit gesellschaftlichen Konventionen behandelt. Schauplätze des Thrillers sind Orte des urbanen Lebens, dunkle Straßen oder vergessene Orte aller Art. Der Protagonist, der einer Gefahr ausgesetzt ist, wird dazu gezwungen, über sich hinauszuwachsen und sich gegen die Regeln zu stellen. Meist begegnet der Protagonist dem Bösen, erlangt einen Zugewinn an persönlicher Freiheit, oder stirbt. Der Horrorthriller gestattet einen Einblick in die Abgründe menschlichen Verhaltens.¹⁹⁹ Häufig haben die Charaktere keine erkennbare Zukunft oder ihre Handlungen bewegen sich im Kreis. Sie empfinden Angst, aus Gründen wie bspw. gescheiterter Wünsche, Fehlern im Leben, einem Verlust der Heimat oder einer der sozialen Grundbausteine. Durch Zufälle oder Intrigen wird der Held des Thrillers aus seinen scheinbaren Sicherheiten gerissen und gerät in eine erzwungene Handlung, die zu einer Prüfung oder Bewährung führt. Die Handlung wird durch eine Abfolge von Situationen, in denen sich Angst manifestiert und diverse Stufen durchläuft, geprägt. Mit steigender Spannung wird auch die Bedrohung und die damit einhergehende Angst des Protagonisten erhöht.²⁰⁰ Die sich aufbauende Angst strebt auf eine Lösung, eine Katharsis hin. *„Deshalb ist der Thriller eine Art Film, der die phantasierte Erfüllung von (heimlichen) Wünschen gestattet.“*²⁰¹

¹⁹⁶ Stutterheim (2011) S. 23.

¹⁹⁷ Krasinski (2018).

¹⁹⁸ vgl. Brown (2016) (15:06).

¹⁹⁹ vgl. Seeßlen (2006) S. 28f.

²⁰⁰ vgl. Stutterheim (2011), S. 29.

²⁰¹ vgl. Seeßlen (2006), S. 36.

5.2 Handlung

“We live in a world now where you see all these movies, like Marvel movies, and there’s so much sound going on, so many explosions [...]. I love those movies, but there’s something about all that noise that assaults you, in a way. We thought, what if you pulled it all back? Would that make it feel just as disconcerting and just as uncomfortable and tense?”²⁰²

Mit diesen Worten beschreibt *John Krasinski* eine Intention hinter seinem Thriller *A Quiet Place*. *Krasinski* verfasste das Drehbuch zusammen mit *Scott Beck* und *Brian Woods*, führte Regie und ist als Protagonist im Film zu sehen. Obwohl der Film nicht viele Worte braucht und eine alles verschlingende Stille herrscht, kommen weder Protagonisten noch Rezipienten zur Ruhe. Die permanente Bedrohung in der trügerisch friedlichen Endzeitidylle, lässt zeitweilig das Blut in den Adern gefrieren. Die Figurenkonstellationen sind so gewählt, dass ein sofortiges Mitfühlen ermöglicht wird. Hierdurch bietet der Film, neben atemloser Spannung in klaustrophobischer Atmosphäre, eine emotionale Erzählung über familiären Zusammenhalt.

Der Film beginnt mit der Einblendung: *Tag 89*. Im etwa zehnminütigen Prolog wird der postapokalyptische Ausnahmezustand der Welt etabliert. Familie *Abbot* mit Vater *Lee* (*John Krasinski*), Mutter *Evelyn* (*Emily Blunt*), deren Tochter *Regan* (*Millicent Simmonds*), Sohn *Marcus* (*Noah Jupe*) und dem jüngsten Sohn *Beau* (*Cade Woodward*) befindet sich in einem verlassenen Supermarkt einer menschenleeren Kleinstadt im Bundesstaat New York. Die wenigen überlebenden Menschen haben ihr Verhalten der Situation angepasst: Sie führen ein Leben, das darauf ausgerichtet ist, möglichst wenig Geräusche zu machen. Sie schleichen barfuß auf Zehenspitzen, zwischen den Regalen umher und verständigen sich ausschließlich per Gebärdensprache; nicht nur weil *Regan* gehörlos ist, sondern auch weil jedes laute Geräusch den Tod bedeutet: Extrem schnelle, blinde Kreaturen mit außergewöhnlich sensiblen Ohren werden durch den kleinsten Laut angelockt und töten die Geräuschquelle. Besondere Bedeutung hat bei den Wesen das originell gestaltete Ohr, womit sich der Kreis zum übergreifenden Thema der Stille und des (Nicht-)Hörens, schließt. Nach wenigen Minuten wird nachhaltig klar gemacht, wie viel auf dem Spiel steht: *Beau* versteht den Ernst der Lage noch nicht und nimmt heimlich, mit Billigung seiner Schwester, ein batteriebetriebenes Spielzeug-Space-Shuttle aus dem Supermarkt mit. Als er nichtsahnend das lärmende Gerät aktiviert, nähert sich blitzartig eine monströse Kreatur und tötet den kleinen Jungen.

²⁰² vgl. *Krasinski* (2018).

Zeitsprung – *Tag 472*: Die Familie lebt auf einer Farm, verzichtet auf Geschirr, läuft ausschließlich auf Sandpfaden und markiert knarrende Holzdielen farbig. Nur an Orten, an denen die Umwelt die menschlichen Geräusche übertönt (bspw. an einem Wasserfall), hat die Familie die Möglichkeit, sich normal zu unterhalten. Evelyn ist hochschwanger und bereitet sich darauf vor, ihr Kind möglichst leise in diese scheinbar hoffnungslose Welt zu setzen. Lee hat nicht aufgegeben weitere Überlebende zu finden und sendet mit einem Funkgerät Nachrichten an noch existierende Funkstationen. Außerdem versucht er, ein funktionierendes Hörgerät für seine gehörlose Tochter Regan zu entwickeln. Diese gibt sich die Schuld am Tod ihres kleinen Bruders Beau und fühlt sich von ihrem Vater ungeliebt und verachtet. Sie kämpft in einer Welt, in der jedes Geräusch tödliche Folgen haben kann, ausgereicht darum, hören zu können. Im Laufe des Films nimmt sie mehrmals einen kaum auszuhaltenden schrillen Ton mit ihrem Cochlea-Implantat wahr, sobald sich eine Kreatur nähert. Das elektrische Feld der Alien-Kreaturen stört das Implantat, sodass eine Art Rückkopplung mit ihrem Hörgerät erzeugt wird.

Als Evelyn's Fruchtblase platzt, eilt sie alleine in den schalldichten Keller. Auf dem Weg tritt sie auf einen herausstehenden Nagel der Kellertreppe. Sie kann einen lauten Schluchzer nicht unterdrücken und lässt vor Schmerz einen Bilderrahmen auf den Boden fallen – er zersplittert schrill in tausend Teile. Der Lärm lockt die mörderischen Kreaturen zur Farm. Evelyn aktiviert eine rote Lichterkette, um ihre Familie zu warnen. Marcus startet Raketen auf einem abgelegenen Feld, um die Wesen von der Farm und seiner Mutter abzulenken. Der Plan glückt, das Kind wird geboren und die Eltern flüchten mit dem Neugeborenen in einen schalldichten Raum.

Marcus und Regan befinden sich weiterhin außerhalb der Farm und können den Kreaturen mehrmals nur knapp entkommen. Lee sucht und findet seine Kinder und opfert sein Leben, um sie zu retten. Die Kinder flüchten zurück auf die Farm und verstecken sich mit ihrer Mutter im Keller. Regan nutzt den Verstärker ihres Cochlea-Implantats und lässt diesen über einen Lautsprecher die Farm beschallen. Der durchdringend hohe, schmerzhaft hohe Ton schwächt die Kreaturen. Evelyn schafft es dadurch, eines der Wesen zu erschießen. Gemeinsam können sie es schaffen, die mörderischen Kreaturen zu bekämpfen.

Ein nervenzehrender Film entsteht durch akustischen Horror, der auf zwischenmenschliche Beziehungen trifft. *A Quiet Place* lebt und ‚stirbt‘ von seiner auditiven Atmosphäre und zeigt, dass eine funktionierende Kommunikation überlebenswichtig ist. Auch die Audienz erlebt, dass Ton schreckliche Konsequenzen hat. Ein falscher Schritt oder ein lautes Geräusch ist lebensgefährlich – es dürfte kaum ein Zuschauer den lauten Griff zur Popcorn-Tüte wagen.

5.3 Verteilung auditiver Parameter im Film

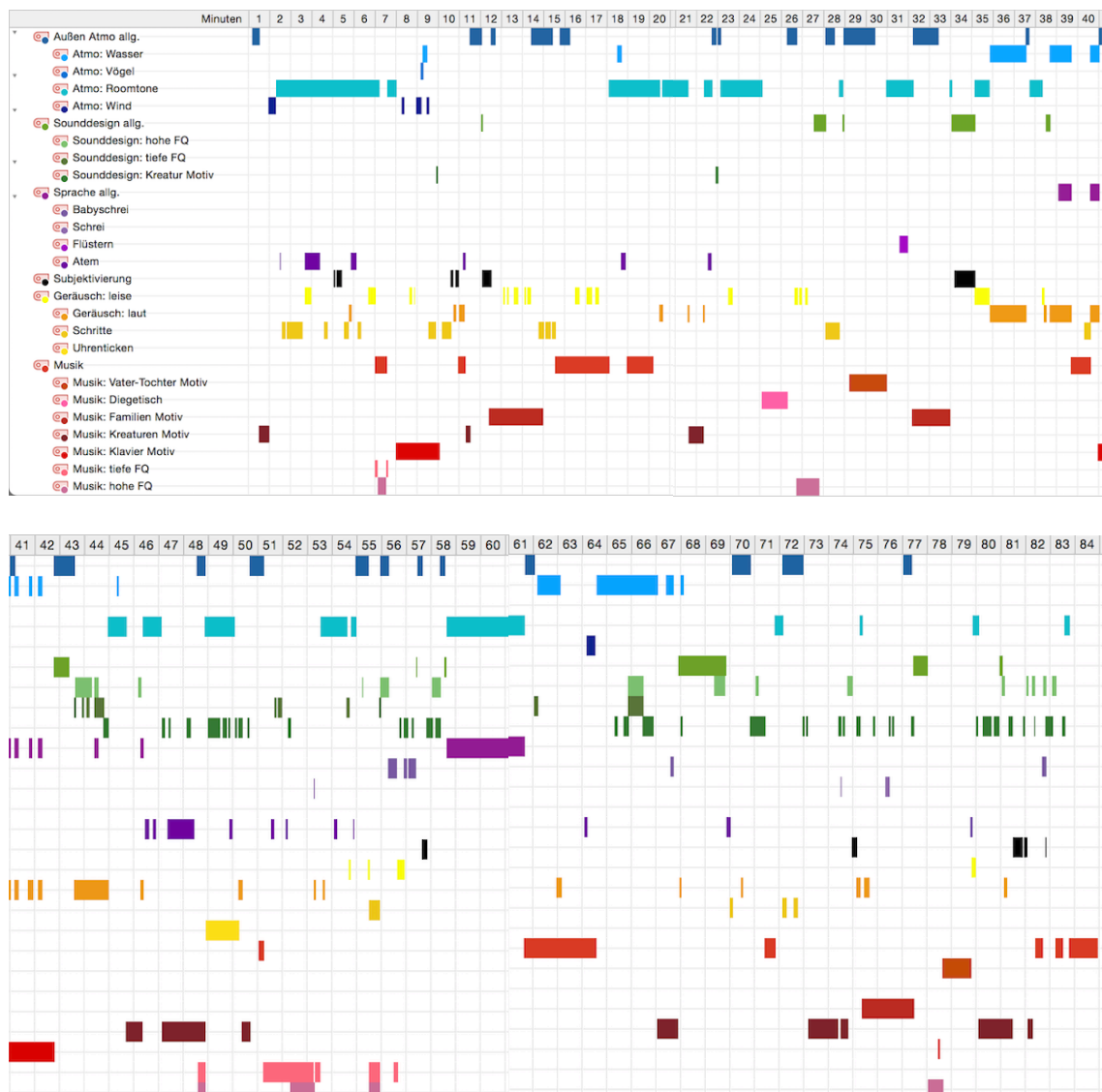


Abbildung 5

In der obigen Einleitung wird *A Quiet Place* als ein Film beschrieben, in dem die Spärlichkeit von Ton und die Stille besondere Merkmale sind. Aus Abbildung 5²⁰³ wird die Verteilung der unterschiedlichen auditiven Parameter von Minute eins bis Minute 85 sichtbar. Daraus lässt sich schließen, dass die Stille nur auditiv erzählt wird und der Film nicht unter der Spärlichkeit von Ton leidet. Die unheimlich stille Atmosphäre wird über die Dynamik vieler einzelner Klänge erzählt, die außergewöhnlich intensiv zu hören sind.

Sowohl Außen-Atmo als auch die *Roomtones* ziehen sich größtenteils fortlaufend durch den gesamten Film. Besonders die erste Hälfte ist stark von natürlichen Klängen wie Wind, Wasser oder

²⁰³ Bildquelle: eigene Grafik.

Schritten der Charaktere auf dem sandigen Boden geprägt. Erst zwischen Minute 20 und 30 ist eine geflüsterte Unterhaltung zu hören; bis dahin ist das einzige ‚menschliche‘ Geräusch der Atem. Der Großteil des Horrorthrillers ist mit Musik, in ein-bis acht-minütigen Abschnitten, untermalt. Surreale Sounddesign-Elemente, die nicht Sprache, Geräusche oder Atmo umfassen, nehmen mit der zweiten Hälfte des Films deutlich zu. Gegen Ende wird die auditive Gestaltung der furchterregenden Kreaturen immer häufiger und intensiver.

5.4 Analyse der Musik

Je komplexer und widersprüchlicher das emotionale Gehalt einer Szene ist, umso bedeutungsvoller ist ein Eingriff von Musik in die Wirkung dieser Szene. Dafür sollte die Musik jedoch emotional ähnliche Wirkungen erschaffen wie die Szene selbst. Aber ist Musik dann überhaupt noch nötig?²⁰⁴ Inwiefern sie in *A Quiet Place* notwendig ist, wird im Folgenden dargestellt. Um einen Überblick über die Funktionen der Musik zu bekommen, werden die Häufigkeit, Form und Platzierung der Musikeinsätze untersucht. Darauf aufbauend werden anschließend die verschiedenen Arten musikalischer Motive, Charakterisierungen und Subjektivierungen genauer analysiert.

*„One of the biggest challenges in working on a silent movie like this one is that you don’t want to get in the way of the movie. If it [the music] stands out from the movie too much, then it is not doing its job. It was something I was always conscious of.“*²⁰⁵, reagiert der Filmmusikkomponist *Marco Beltrami* auf die Frage, wie Filmmusik nicht zu einnehmend werden kann.

Er ist neben *A Quiet Place* bekannt für Filme wie *I, Robot*, *Die Hard (dt. Stirb langsam)*, *Logan* oder *World War Z*.

Für die ersten Aufnahme-Sessions der Filmmusik wurden von 17 Streichern (Violinen, Violen, Celli, Kontrabässe) gruselige, aleatorische Themen und Motive eingespielt. Sie dienten als Werkzeugkasten für die laufende Postproduktion. *Beltrami* verzerrte die Aufnahmen zu etwas Unmenschlichem: *“We then processed them and used them as scoring tools that felt like they were created in a sampler. [...] It was taking something that was played by a human, and then subverting it a little bit and becoming more progressive with it”*.

²⁰⁴ vgl. Köbner (2005).

²⁰⁵ Beltrami (2019).

Darauf folgten Perkussions- und Bläser-Aufnahmen. Sein Album *A Quiet Place* wurde am 6. April 2018 veröffentlicht, beinhaltet 16 Stücke und dauert 48 Minuten und 17 Sekunden:

1. *It Hears You* (4:28)
2. *A Quiet Family* (1:58)
3. *Children of the Corn* (1:24)
4. *A Quiet Life* (2:58)
5. *The Dinner Table* (1:46)
6. *Something on the Roof* (2:13)
7. *Babyproofing / Bonfire* (2:55)
8. *Old Man* (3:09)
9. *Labor Intensive* (8:13)
10. *Kids Bonfire* (1:36)
11. *Water in the Basement* (1:13)
12. *Silo Attack* (1:46)
13. *A Quiet Moment* (1:13)
14. *Rising Pulse* (4:14)
15. *All Together Now* (5:24)
16. *Positive Feedback* (1:28)

In diesem 90-minütigen Film, von dem erwartet wird, leise zu sein, ist demnach mehr als die Hälfte mit Musik unterlegt und zieht automatisch die Aufmerksamkeit auf sich. *Beltrami's* Filmmusik liefert eine signifikante Verstärkung der intensiven Momente auf der Leinwand.

5.4.1 Gestaltkonzepte und Verteilung

Im Film dominiert nicht-diegetische Musik. Diegetische Musik aus Radios, Autoradios oder Fernsehern würde Lärm in der erzählten Welt bedeuten. Solche Musikquellen erscheinen weniger legitim für die gegebene Ausgangssituation. Zwischen Minute 24:05 und Minute 25:12 findet sich die einzige Sequenz, in der diegetische Musik zu hören ist. Evelyn und John tanzen vorsichtig zusammen zu einem Song, welcher ihre gegenseitige Liebe für einen Moment festhält. Sie sind abgeschottet von der Grausamkeit ihrer Existenz. Die Musik erzählt ein Gefühl, welches Worte kaum ausdrücken können. Im Drehbuch schreiben die Autoren *Bryan Woods, Scott Beck* und *Krasinski*:

„She removes the earbud from her ear... and seamlessly places it in his, as: MUSIC RUSHES IN! The only record on the record player, this is the song they were married to. This is... NEIL YOUNG'S

HARVEST MOON Perhaps it's due to the lack of sound thus far in the movie... or maybe the marrying image of the two dancing, but the sounds of the song are crystal clear. We can perfectly hear every chord, every tremor of vocal chord [...].²⁰⁶

Als Evelyn einen ihrer beiden *In-Ear*-Kopfhörer in Johns Ohr steckt, strömt die Musik auch in das Ohr des Rezipienten. Der Musikschnitt stellt genau die Zeilen des Liedtexts von „*Harvest Moon*“²⁰⁷ in den Vordergrund, die die Narration unterstützen: „*Come a little bit closer, hear what I have to say, just like children sleepin', we could dream this night away. But there's a full moon risin', let's go dancin' in the light, we know where the music's playin', let's go out and feel the night.*“ Da sie den Song aktiv ausgewählt hat, ist er mit der Szenerie und ihrem Charakter semantisch codiert. Es schwingt eine ästhetische Traurigkeit mit, jedoch kein Kummer. Die Musik vermittelt kein negatives Gefühl, vielmehr bewirkt sie Nostalgie. Durch den Song erinnern sich John und Evelyn an wertvolle Momente in der Vergangenheit.

Auch wird die Zeitwahrnehmung durch Filmmusik beeinflusst. Langsame Musik, wie „*Harvest Moon*“, hat das Potenzial die subjektive Zeitempfindung bis zum Stillstand zu dehnen. Der Rezipient versinkt zusammen mit Lee und Evelyn kurz in eine andere Zeit und es pausieren die Geschehnisse der Außenwelt. Im Gegensatz dazu, betont hastige, perkussive Filmmusik wie *Kids Bonfire* die spannungsgeladene Realität und führt zu einem schneller wahrgenommenen Zeitverlauf.

Im Film wird Musik eingesetzt, um die finstere, bedrückende Handlung zu unterstreichen, nicht, um sie zu kontrapunktieren. Die Filmmusik ist fast durchgängig sowohl leitmotivisch als auch mit der Mood-Technik komponiert. Die Mood-Technik intensiviert die Gefühle der Charaktere und schafft eine postapokalyptische Atmosphäre. Durch die Kürze der Narrations Form und die geringe Menge an Darstellern, schränken die Motive nicht ein, sondern erfüllen ihren Nutzen und dienen der Charakterisierung der Figuren.

Es lässt sich vor allem ein prägnantes Motiv wiederfinden: Ein Zwei-Ton-Motiv, welches erklingt, sobald Gefahr durch die sich nähernden Kreaturen besteht. Es ist mit einem bedrohlichen Grummeln unterlegt und fügt sich wie ein eigenständiger Effekt in die Geräuschkulisse ein. Das Leitmotiv bohrt sich zugleich als ein unablässiges Warnsignal in das Ohr des Rezipienten und zeigt Ähnlichkeiten zum *Jaws*-Motiv: „ [...] *we had two recording sessions where we took orchestral instruments and then manipulated them electronically to come up with much more aggressive*

²⁰⁶ Woods, Beck, Krasinski (2018) S. 24.

²⁰⁷ Young (1992).

*and intense sound for the monsters and then used that like elements in the score almost as you would use a sample. So that became a featured part of the sound. The main thing that John wanted was that the creature has a presence almost so that you could almost feel it even if it wasn't in the room. It was almost like a "Jaws" theme where you hear a little of it and all of the sudden, you're aware of the creature's presence. So that was something sonically he tried to accomplish.*²⁰⁸

Das Motiv lässt sich in den Stücken *"It Hears You," "Something on the Roof"* und *"Water in the Basement"* finden. Der bedrohliche, mächtige Klang färbt auf die Figur ab und dient der genaueren Beschreibung der Alien-Kreatur, welche visuell nur selten und sehr flüchtig sichtbar ist. Das Motiv erinnert stark an *Jóhan Jóhannsson's* Filmmusik zu *Sicario*.²⁰⁹ Beide Themen geben das Gefühl unter ständiger Gefahr zu stehen, da etwas Bedrohliches jeden Moment auftauchen kann. Allein eine gruselige Gestalt, zusammen mit bedrohlicher Musik, machen jedoch keinen Horrorfilm besonders. Die emotionale Bindung zur Familie, die den Rezipienten berührt und an die Geschichte fesselt, macht den Film furchterregender. *Beltrami* komponierte demnach auch ein Motiv, welches für die intensive Beziehung der Familienmitglieder steht.

„*A Quiet Family*“, „*A Quiet Moment*“ oder „*A Quiet Life*“ gehen eine synergetische, wechselseitige Beziehung mit der visuellen Handlung ein: Die Musikeinsätze basieren auf den zwischenmenschlichen Gefühlen der Charaktere und die Intensität der Musik verläuft parallel zu den Spannungsbögen der Handlung. Während in den gemeinsamen Momenten der Familie noch eine warme, organische Stimmung vermittelt wird und eine Melodie erahnt werden kann, wird es im Laufe des Films düster, schwer und befremdlicher. Die Instrumente sind nicht mehr klar zu definieren und die Musik wird elektronischer und industrieller. Global gesehen, sind die Stücke am Ende eher schnell, treibend und pulsierend und zeigen perkussive Elemente oder intensive Glissandi in den Streichern, um die Spannung auf das Höchste zu steigern. In exzessiven, riskanten Momenten übernimmt die Musik Rhythmen wie den Herzschlag, die Atmung oder Schritte: „*We recorded a lot of percussion in this project. There's a long cue where Emily is down in the flooded basement and the kids are getting attacked in the silo, and there's a rising shep-*

²⁰⁸ Beltrami (2019).

²⁰⁹ Villeneuve (2015).

*herd tone that keeps rising and never stops and this big percussive brass and percussion moments that happen behind it...you know it's a question of upsetting your audience's sense of rhythm and keeping them on the edge of their seat. Percussion played a big part of that.*²¹⁰

Im gesamten Film kommt und geht die Musik oft, ohne dass es bewusst wahrgenommen wird: Sie beginnt sehr leise und verschwindet wieder genauso unmerklich. Oft lassen sich keine Melodien erkennen, vielmehr sind es dissonante, teils grollende, teils kreischende Klangsphären ohne Grundton. Die erwartete Auflösung nach einer konsonanten Harmonie bleibt aus.²¹¹ *Beltrami* lässt den Rezipienten über fremde, dissonante Klänge, wechselnde Taktarten und verzwickte, synkopische Rhythmen stolpern. Kaum ein Stück kann mitgesummt oder zum Ohrwurm werden. Es wird ein Spannungsfeld erzeugt, das den Rezipienten mitzieht, er sich jedoch nirgends festhalten kann.

Marco Beltrami's Filmmusik konzentriert sich hauptsächlich auf Schlüsselmomente in den jeweiligen Handlungsabschnitten: Zwei bedeutende Situationen zwischen Vater und Tochter²¹² werden mit kammermusikalischen Streichklängen des Stücks *A Quiet Life* untermalt. Die Melodie von *A Quiet Life* wird insgesamt dreimal im Film eingesetzt:

- a. Das Leben in Stille wird in einer Montage von diversen Situationen gezeigt²¹³
- b. Lee und Marcus machen sich auf den Weg zu einem Wasserfall²¹⁴
- c. Lee zeigt Regan, dass er sie immer geliebt hat und lässt sich töten, um sie und Marcus zu schützen²¹⁵



Abbildung 6

²¹⁰ Betrami (2019).

²¹¹ vgl. Kapitel 2

²¹² vgl. Krasinski (00:28:12:1 - 00:29:55:1 und 01:17:36:2 - 01:18:44:4).

²¹³ vgl. Krasinski (00:11:24:1 – 00:13:55:7).

²¹⁴ vgl. Krasinski (00:31:10:1 – 00:32:54:8).

²¹⁵ vgl. Krasinski (01:14:19:8 – 01:16:26:6).

Abbildung 6²¹⁶ zeigt die ersten zwei Zeilen des Stücks *A Quiet Family*. Neben Streichern und Bläsern spielt das Klavier eine prägnante Rolle im Soundtrack. *Beltrami* veränderte den Klang, so als würde man bei einer Gitarre die Saiten minimal verstimmen:

„*The piano itself was a little unusual. I wanted to make it almost like the memory of a piano. So I took a piano and de-tuned all the black notes a quarter tone, so it sounded a little bit off*“²¹⁷. So klingt es unvollständig, etwas dissonant und verhallt – als wäre es nicht [mehr] von dieser Welt.

Das Motiv ist sehr simpel gestaltet: Die rechte Hand wiederholt innerhalb von vier Takten ein *f*, während sich die linke Hand von *D* zu *h* tonal aufwärtsbewegt. In den darauffolgenden vier Takten wiederholt jene unverändert die Aufwärtsbewegung, während die Rechte ein bis zwei Töne abwärts wandert.

Das Stück *A Quiet Family* etabliert die Situation im menschenleeren Supermarkt, in der Welt ohne Aussicht auf Zukunft. Zwar hat die Musik noch eine unschuldige Wärme in sich, es scheint aber als würde sie schon eine Vorahnung haben, was als Nächstes passiert. Das Stück endet und nur wenige Sekunden später aktiviert Beau sein lärmendes Spielzeug: Die Familie erleidet einen schrecklichen Verlust. *A Quiet Family* erklingt ein zweites Mal, als Regan die Stelle aufsucht, an welcher Beau gestorben ist, Lee und Marcus über Beaus' Tod sprechen und Evelyn weinend in Beau's Zimmer sitzt. Im Stück wird das Innere der Charaktere auf die Lautsprecher gekehrt. So dringt der Rezipient in die Gefühlswelt der Charaktere ein und kann deren Gemütszustände empathisch nachempfinden oder sich sogar mit ihnen identifizieren.

Nach *Beltrami* funktioniert die Musik grundsätzlich in sehr enger Zusammenarbeit mit dem Sounddesign: „*I think one of the great things about this movie is the way it integrates the sound and music as sort of a collaborative work. They work in tandem together and I think it's better achieved here than in many other pictures where it feels like the music is fighting the sound.*“²¹⁸

In besonders intensiven Momenten dominiert die Musik in der Mischung und der Rezipient nimmt die Narration subversiv wahr. Die Grenze zwischen Musik und Sounddesign verschwimmt besonders stark, als sich Marcus und Regan in einem Auto verstecken und sich eine Kreatur auf dem Dach des Autos befindet.

²¹⁶ Bildquelle: *Beltrami: A Quiet Family* (2018).

²¹⁷ *Beltrami* (2019).

²¹⁸ *Beltrami* (2019).

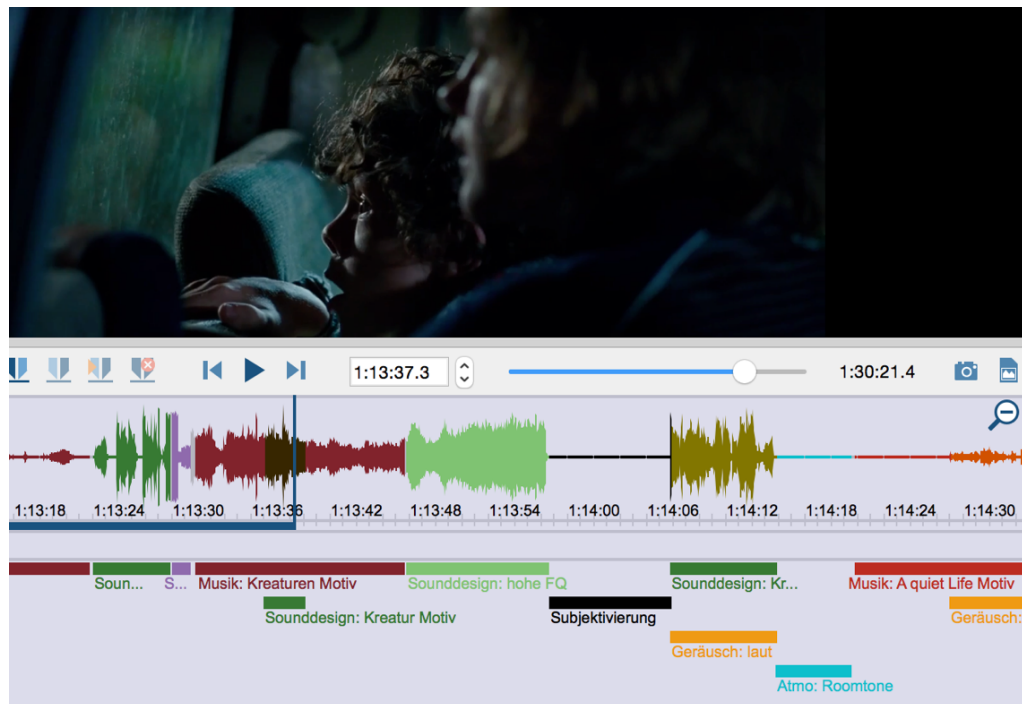


Abbildung 7

Wie in Abbildung 7²¹⁹ zu erkennen ist, gehen Musik und Sounddesign ineinander über und unterstützen sich gegenseitig. Beispielsweise wird durch das musikalische Kreaturen-Leitmotiv nicht nur erzählt, dass die Monster sich nähern, sondern die Kombination mit dem analogen Sounddesign-Motiv zeigt vielmehr, dass das Monster bereits anwesend und hörbar ist. Musik wechselt nicht nur die Stimmung zwischen Stille und absoluter Furcht, sie liefert auch die Grundlage für Kontraste. Auch die Gegenüberstellung von Musik und Stille lässt sich im Filmausschnitt aus Abbildung 7 visuell darstellen. Die Filmmusik steigert sich bis zu ihrem Höhepunkt (Timecode: 1:13:56:3), und plötzlich herrscht auf der Tonspur *Digital Null*. Es ist nichts zu hören: Keine Atmo, keine ausklingende Musik, kein ruhiges Sounddesign. Das Fehlen an Ton gibt dem Film seine Kraft. *A Quiet Place* hat das Wort ‚leise‘ im Titel, legt jedoch erst durch sehr impulsive, laute Stellen einen Nährboden für kontrastreiche leise Sequenzen. Dadurch wird Platz geschaffen für beide Extreme. Dies trägt ebenso zur intensiven Wirkung der Musik bei.

²¹⁹ Bildquelle: eigene Grafik.

5.5 Analyse des Sounddesigns

Mischtonmeister *Bradon Proctor* fügte Filmmusik und Sounddesign mit den angsteinflößenden Bildern zusammen: „*It was an orchestra of these different ideas that created the soundscape. Sound is a tool that’s often underutilized, and this movie really proves you can do a lot more with it.*“²²⁰ In *A Quiet Place* ist Ton eine Sache von Leben und Tod. Das Sounddesign ein eigenständiger Hauptcharakter und Teil der Familie. Die beiden Soundsupervisor *Erik Aadahl* und *Ethan van der Ryn* arbeiteten an aufwändigen, mächtigen Filmen wie *Transformers*, *Lord of the Rings*, *King Kong*, *Godzilla*, *World War Z*, *Kung Fu Panda* oder *Pearl Harbor* und waren auch die Verantwortlichen für *Krasinski’s* Film. Die Arbeit an *A Quiet Place* sei laut *Kasinski* der Traum eines jeden Sounddesigners.²²¹

In der Analyse des Sounddesigns werden Elemente wie Sprache, Foleys, Geräusche und Subjektivierungen auf ihre narrativen Funktionen und semantischen Gehalte hin untersucht.

Erik Aadahl erklärt in einem Interview: “*We knew it would be a huge challenge creating this world of quiet [...] It’s actually as hard if not harder than making a movie full of sound. You’re naked in a way, and everything has to be delicately balanced and perfect.*“²²²

Stille ☞

Angst

Stille

leise Aktionen

Lautes Geräusch ☞☞

Angst

WE CUT WIDE to see... and hear, the room... **is totally still.**

For the rest of this scene... Like the greatest of westerns, we are in the most epic... of standoffs. Time... stands still. Air... doesn't move. Tension... is dripping from the walls.

ON REGAN... holding her breath... just stares

ON MARCUS... frozen behind the water tank... just stares.

ON EVELYN... arm outstretched, with **weapon** ready... just stares.

ON THE CREATURE... **SLOWLY OPENING ITS PLATES!!!!**

As the monitors once again... go fuzzy.... Each of the humans can only watch as these small plates open with the suction of anatomical goo...

They can only watch as the plates crackle ever so slightly... as they turn... and search...

...for the sound that will end it all.

CLOSE on sweat dripping down from MARCUS's forehead. TRACKING DOWN MARCUS' face, we see the inevitable path his sweat will take until we leave his face and arrive on... The baby.

CLOSE ON EVELYN's arm... as it begins to quiver...

Abbildung 8

²²⁰ vgl. Daron (2018).

²²¹ vgl. Abrams (2019).

²²² vgl. James (2018).

Der Drehbuchausschnitt in Abbildung 8²²³ macht deutlich, wie spannungsvoll die Szene ist. Die gähnende Stille symbolisiert die blanke Todesangst, die Regan, Marcus und Evelyn überkommt. Durch das Sounddesign werden durchgehend Angst und Spannung vermittelt. Schon im Drehbuchstadium ist die auditiv erzeugte Angst bis in das kleinste Detail durchkonstruiert: „*EVELYN freezes with fear. Then.... THE HORRIFIC SCREEEEEEEECH CAN BE HEARD! EVELYN closes her eyes as the same sound that preempted her son’s death washes over her.*“²²⁴

5.5.1 Surreales Sounddesign und Foley

Eines der Hauptelemente, um der Audienz Angst einzujagen, ist der gruselige, monsterartige Klang der Kreaturen, die nichtsahnend aus der Stille brechen und elendigen Terror heraufbeschwören. Die Kreaturen selbst attackieren jedes Geräusch und erzeugen dementsprechend keine lauten Geräusche. Für die Vertonung dieser Kreaturen experimentierten die Soundsupervisor mit verschiedenen Klängen. *Aadahl* und *Van Der Ryn* nutzten zuerst eigene Aufnahmen von Echoortung bei Fledermäusen, Beluga-Walen oder Delfinen. Die Aufnahmen waren jedoch zu nah an der realen Welt. Deshalb entschieden sie sich für keine gewohnten tierischen, sondern unerkennbare, gruselige Klänge,²²⁵ um den Hirnstamm der Rezipienten zu beeinflussen. Durch elektrische Komponenten stört die Echoortung der Kreaturen Regan’s Cochlea-Implantat. Um solche Klänge zu erzeugen, wurden Trauben mit einem Elektroschocker bearbeitet. Die Aufnahmen der elektrischen Blitze wurden stark verlangsamt. Das Resultat ist das Klicken des Sonars, mit dem die Kreaturen sich orientieren, da sie mit ihren Ohren sehen.²²⁶ Für ihren Such-Mode erklingt ein ratternder Klang - ein feuchtes, fauchiges Atmen. Als dieser zum ersten Mal erklingt, wird er im Drehbuch wie folgt beschrieben:

„*Then, from the woods we hear... THE MOST UNMISTAKEABLE HORRIFYING.... SCREEEEEEEECH!! [...] THE MOST IMMEDIATE AND TERRIFYING COMBINATION OF SOUND ONE COULD EVER IMAGINE.*“²²⁷

Die monsterartigen Kreaturen sind im Film zu hören, bevor sie sichtbar sind. Dieses ‚Monster-Sounddesign‘ taucht im Verlauf des Films immer häufiger auf und wird als ein spezifisches

²²³ Bildquelle: Woods; Beck; Krasinski

²²⁴ Woods; Beck; Krasinski (2018) S.43.

²²⁵ vgl. Kapitel 4.2

²²⁶ Abrams (2019).

²²⁷ Woods, Beck, Krasinski (2018) S. 8.

Klangobjekt vom Rezipienten identifiziert. Die Minimalvoraussetzung zur auditiven Identifikation eines Klangs, ist das Vorhandensein spezifischer physikalischer Reizeigenschaften und die Frequenzverteilung in einer regelhaften Gruppierung.²²⁸ Das Monster-Sounddesign hat fortlaufend dieselben Eigenschaften. Dem Rezipienten gelingt es, dieses Sounddesign-Motiv eindeutig über den Film hinweg zu charakterisieren und wiederzufinden.

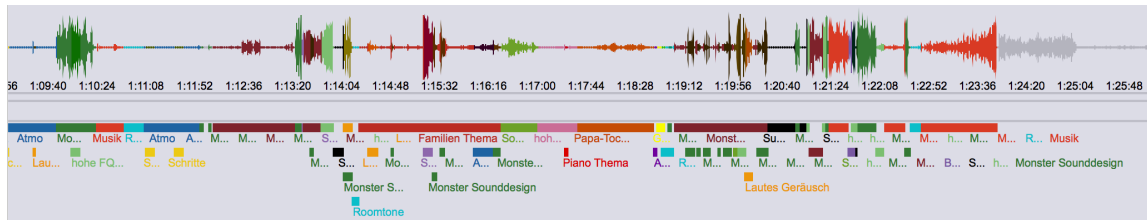


Abbildung 9

Wie in Abbildung 9²²⁹ dargestellt ist, kehrt in den letzten 15 Minuten das dunkelgrün markierte Monster-Sounddesign mehrmals wieder und fügt sich immer enger mit dem gesamten Vokabular der Tonspur zusammen.

Aber nicht nur surreale Klangobjekte sind im auditiven Vokabular zu finden, sondern auch vielzählige Foley-Klänge. Fast jeder Ton des Films wurde in der Postproduktion kreiert. Foley ist ein großer Bestandteil des Sounddesigns: Schritte im Sand, im Maisfeld oder auf den Holzdielen, intime Töne wie Berührungen und Bewegung von Kleidung oder bspw. das Zerschmettern von Glas.²³⁰ Glas ist im Film oft nur in Gebrauch, um zu zerbrechen. Nach *Flückiger* zerbricht in einem Fünftel aller Szenen, in denen ein Charakter stirbt, irgendwo – sichtbar, oder unsichtbar – Glas.²³¹ In *A Quiet Place* lässt Evelyn einen Bilderrahmen fallen, der daraufhin schrill auf dem Kellerboden zerbricht. Das laute Geräusch lockt die Kreaturen an und ist der Beginn der Klimax. Zum Sounddesign gehören auch die Atmosphärenklänge der Umgebung, außen auf den Kornfeldern und innen im Farmhaus. In den Atmos sind weder zirpende Grillen, noch zwitschernde Vögel zu finden, wie es in den meisten Filmen üblich wäre. Kein lautes Tier hat in der Filmwelt überlebt. Diese Spärlichkeit von Ton bedeutet für die Gestaltung, dass jedes Mal, *wenn* ein Klangobjekt hörbar gemacht werden soll, es organisch und effektiv sein muss. Der *Roomtone* im Hausinneren ist durchlaufend vertreten und kann, im Vergleich zu den üblichen Filmen, oft alleinstehend und klar gehört werden.

²²⁸ vgl. Flückiger (2002) S. 112.

²²⁹ Bildquelle: eigene Grafik.

²³⁰ vgl. Abrams (2019).

²³¹ vgl. Flückiger (2002) S. 360.

5.5.2 Sprache

Grundsätzlich ist ein Film in erster Linie vocoziert, d.h. die Verständlichkeit der Sprache und die Stimmen der Charaktere stehen im Vordergrund der Mischung. In *A Quiet Place* wird die Narration jedoch vor allem durch die Abwesenheit von Sprache erzählt. Eine besondere Rolle spielt die Kommunikation durch Zeichensprache. Sie ist ein elegantes, narratives Mittel, um die Aufmerksamkeit des Rezipienten zu erhöhen. Durch Zeichensprache entwickelt sich gleichzeitig Authentizität. Die Inszenierung bringt Verwirrung und Distanz mit sich, da Amerikanische Zeichensprache kein häufig angewendeter Weg ist, um sich zu verständigen.

Teilweise funktioniert Kommunikation sogar lediglich durch Blickkontakt: „*The two stare into each other’s eyes communication more than any sign language could.*“²³² Trotz klangloser Kommunikation verfremden sich die Charaktere in keiner Weise. In Abbildung 10²³³ ist der erste wörtliche Dialog des Films (nach 38 Minuten Laufzeit) zu sehen.

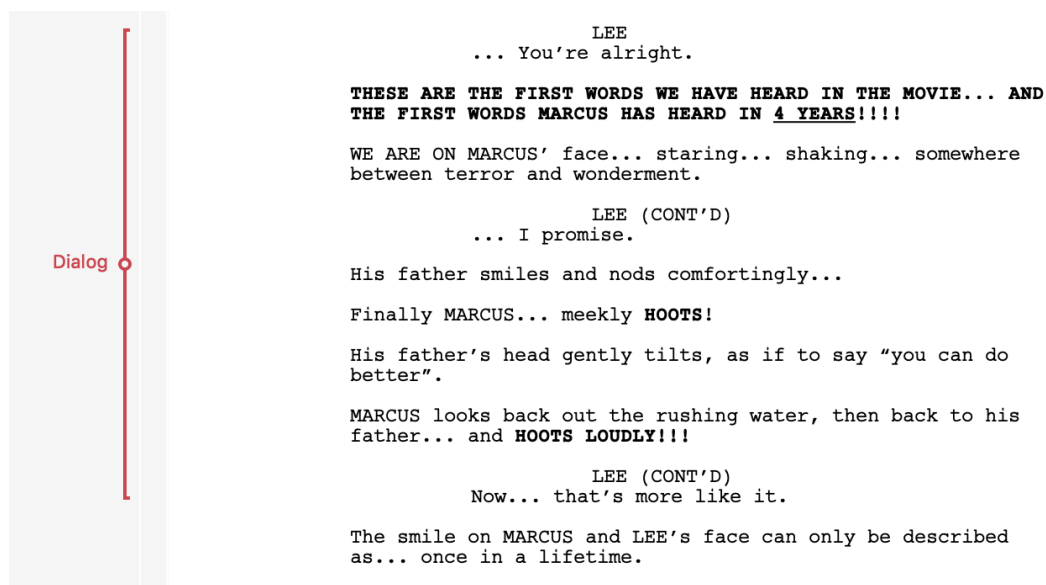


Abbildung 10

Es stellt sich die Frage, ob durch den geringen Dialog Potential verschenkt wurde, und das semantische Gehalt, sowie die emotionale Wirkung in den Hintergrund rücken. Jedoch würde durch häufigeren, gesprochenen Dialog die Glaubwürdigkeit des Films verloren gehen. Umso mehr tragen intime On-Set Aufnahmen der Charaktere zur emotionalen Spannungsentstehung bei. Vorsichtiges Flüstern, Evelyn's Schluchzen, um die Wehen zu unterdrücken, zarte, leise

²³² Woods; Beck; Krasinski (2018) S. 24.

²³³ Bildquelle: Woods; Beck; Krasinski (2018).

Atemzüge oder schweres, aufgeregtes Atmen werden schon im Drehbuch deutlich gemacht: „ON THE MAN... as two large tears run down his face. In his eyes... the knowing fear of the end of his life as... he takes a deep breath in.“²³⁴

5.5.3 Stille und Dynamik

“In a sense, sonically, silence is the negative space. It’s the valley that allows you to appreciate the peak.”²³⁵ Stille lebt vom Kontrast und wird in die Rezeption integriert. „Sie hat nur dort eine Bedeutung, wo es auch laut sein könnte. [...] Dann ist sie ein nach innen gekehrter Schrei, ein gellendes Schweigen.“²³⁶ Während Musik emotionale Zustände mit dem Rezipienten kommuniziert, transportiert Stille sehr selten eine traurige oder glückliche Grundstimmung.²³⁷ In Filmen, die sich mit menschlichen Beziehungen auseinandersetzen, gilt Stille als ein signifikantes Stilmittel. Außerdem wirkt sie als Antizipation einer Gefahr, die plötzlich mit lautem Getöse hereinbricht. Beide Situationen können in *A Quiet Place* gefunden werden.

Laut Sound Supervisor *Erik Aadahl* wird der Film zu einer interaktiven Erfahrung für die Rezipienten: „There’s something kind of magical when you take sound out. It’s unsettling. And it’s a novel experience for an audience. They aren’t used to that and it forces them to really become a part of the experience. They feel like they’re right there, in that space, with these characters, to the point where they are even afraid to eat popcorn. These sound breaks make them active participants in the story, and that’s exciting and something special.“²³⁸ Die Spannung wird größtenteils durch die Charaktere vermittelt: Die sorgfältige, feinfühlig und vielschichtige Dynamik innerhalb der Familie, in einer solch lebensbedrohlichen Atmosphäre, lässt den Rezipienten in vielen Momenten den Atem anhalten. Abbildung 11²³⁹ veranschaulicht einen Ausschnitt aus dem Drehbuch, indem die absolute Stille kenntlich gemacht wird.

²³⁴ Woods; Beck, Krasinski (2018) S. 39.

²³⁵ vgl. James (2018).

²³⁶ Baláz (1930) S. 159 (Baláz 1926-1931).

²³⁷ vgl. Flückiger (2002) S. 233.

²³⁸ vgl. Marchant (2018).

²³⁹ Woods; Beck; Krasinski (2018) S. 6.

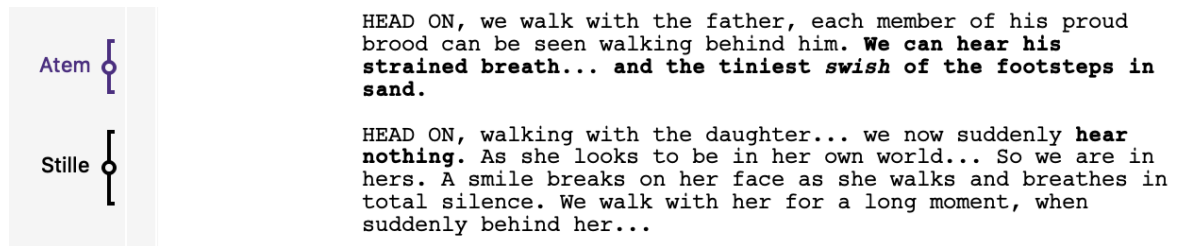


Abbildung 11

Es wird das Gefühl vermittelt, sich in einer schalltoten Umgebung zu befinden, in der man sich so sehr auf sich selbst konzentriert, dass selbst die eigenen Körpergeräusche als angsteinflößend und bedrohlich empfunden werden.²⁴⁰

Gibt es etwas Leiseres oder Angsteinflößenderes als Stille? Zu lauter Ton betäubt die Audienz, Stille erzeugt hier vielmehr das Gegenteil. Selbst der kleinste Ton trägt Bedeutung für die Narration. Hier steht das leiseste Geräusch auf „Messer’s Schneide“ vor der Möglichkeit zu sterben. Unter jedem einzelnen Klangobjekt liegt eine sich aufbauende Spannung. Angst und Schrecken werden jedoch erst durch die Polarisierung von Stille und Krach evoziert. Ein sensorisches Extrem wird mit einem Anderen kontrastiert, um beide zur Geltung zu bringen. Diese Kombination von Gegensätzen wird schon im Drehbuchstadium definiert:

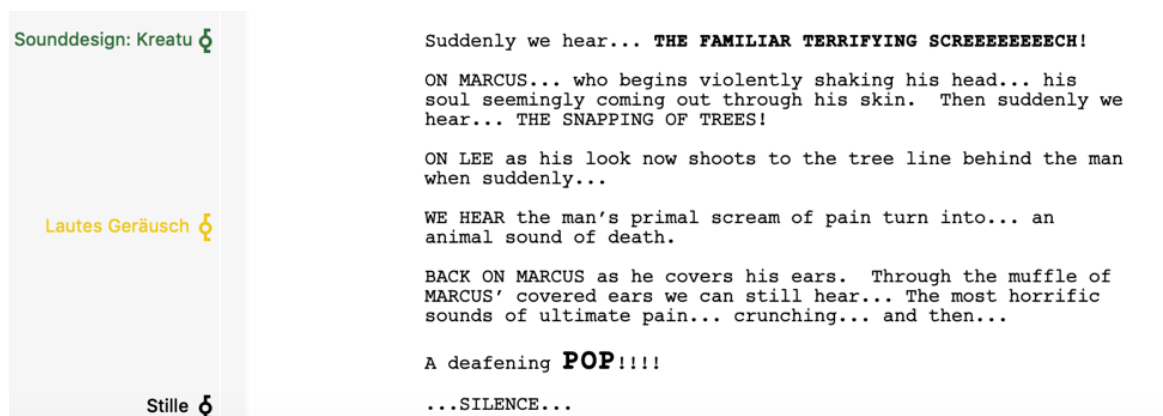


Abbildung 12

Erik Aadahl äußert sich dazu in einem Interview: „Because of that, sound can be used in subliminal and emotionally manipulative ways that maybe aren’t as obvious to an audience when they are also being manipulated visually. For us, that’s where the magic is, and it’s a wonderful tool for creating feeling.”²⁴¹

²⁴⁰ vgl. Flückiger (2002) S. 232.

²⁴¹ vgl. Marchant (2018).

5.5.4 Wasser als Symbol

Im Film werden Klangobjekte genutzt, die vom Element *Wasser* erzeugt werden. Wasser trägt hier die symbolische Bedeutung sowohl des Überlebens, als auch des Sterbens in sich. Als sich Lee mit seinem Sohn neben einem tobenden, brausenden Wasserfall befindet, können sie sich in normaler, regelrecht hoher Lautstärke unterhalten und sogar schreien (siehe Abbildung 8). Auch der negative Aspekt von Wasser kommt im Film nicht zu kurz. Wegen eines Wasserrohrbruchs muss Evelyn sich und ihr neugeborenes Kind über Wasser halten: „*WATER DRIPS FROM THE BROKEN PIPE... AND A POOL OF WATER... MOVES ACROSS THE FLOOR! [...] We hear very clearly... The sound of running water.*“¹²⁴²

5.5.5 Subjektivierung

Eine der speziellsten Herausforderungen des Films hat weder außerirdische noch symbolische Elemente: Da Regan taub ist, nutzt sie ein Cochlea-Implantat, welches ihr Vater Lee von Hand gefertigt hat. *Millicent Simmonds*, die auch im realen Leben gehörlos ist, inspirierte die Sounddesigner für die besondere Klangerfahrung. Wenn der Rezipient in Regan's POV schlüpft und sie ihr Cochlea-Implantat aktiviert, erklingt kurz ein Sinus-Ton auf leisem Knistern und Brummen. Viele würden schon diesen Klang als still bezeichnen.

In der unteren Abbildung 13²⁴³ wird bereits im Drehbuch die auditive Subjektivierung dargestellt.

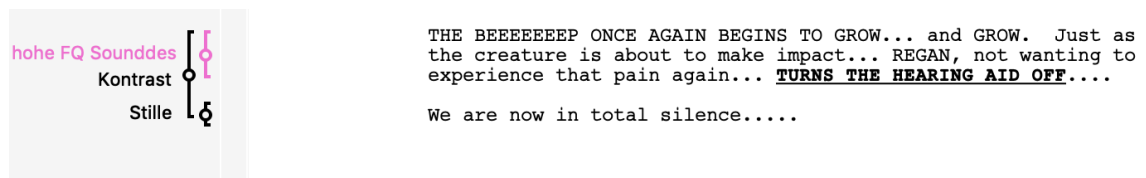


Abbildung 13

Die Audienz befindet sich in Regan's Welt und bekommt nur Das zu Ohren, was auch sie hört, oder eben nicht hört. Die Lautstärke der umgebenden Atmos wurde bevor und nachdem Regan ihr Implantat aktiviert, erhöht, um einen stärkeren Kontrast zu kreieren. Wenn ihr Implantat deaktiviert ist, erlischt der gesamte Ton des Films wie in einem Vakuum zu digital Null. Nun ist es wirklich still. Diesen POV-Klang von Regan bezeichnet John Krasinski als „*Sonic Envelope*“. Der Rezipient wird direkt mit ihrer Verwundbarkeit verbunden. In Abbildung 14²⁴⁴ lässt sich dieser

²⁴² Woods; Beck; Krasinski (2018) S. 58.

²⁴³ Woods; Beck; Krasinski (2018).

²⁴⁴ Bildquelle: eigene Grafik.

Fall in der Wellenform der Audiospur erkennen. Der schwarz gefärbte Bereich markiert den subjektivierten Bereich.

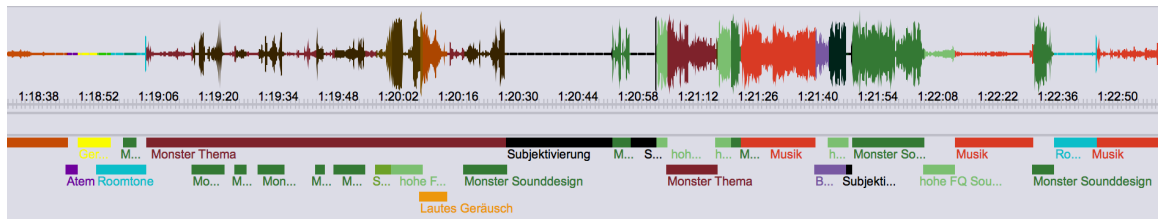


Abbildung 14

Flückiger zählt verschiedene Strategien zur Erzeugung von subjektiven Perspektiven auf: Verschwindenlassen von Geräuschen, Slow-Motion, Atem, Herzschlag oder Hall. Stellvertretend und in Bezug auf *A Quiet Place* wird auf das Verschwinden von Geräuschen eingegangen. Die Dissoziation von Sinnesempfindungen entspricht psychischer und physischer Belastung im realen Leben.²⁴⁵ Es entstehen surreale, intensive Momente, in denen die Wahrnehmung von Regan nicht funktioniert wie die gewohnte Wahrnehmung des Rezipienten. Ein Großteil der Wahrnehmungsinhalte entfaltet sich unbemerkt als unterschwellige emotionale Botschaft im Rezipienten. Der Rezipient wird dazu eingeladen, sich sowohl mit dem Charakter zu identifizieren als auch sich von ihm zu lockern und Abstand zu nehmen.

Ethan van der Ryn meint abschließend in einem Interview: „It’s all about creating context and contrast. We’re always kind of fighting to create moments where we can get really quiet, or moments where we cannot play any music and just rely on sound, or vice-versa. I think the fact that this movie, which has taken that idea to its logical conclusion and is impacting audiences the way it is, is certainly giving us more credibility when we make that argument to filmmakers about creating more dynamics and a more visceral soundtrack that will help suck the audience into this world. We want each film to be experienced, not simply be an entertainment.“²⁴⁶

²⁴⁵ vgl. Flückiger (2002) S. 395.

²⁴⁶ vgl. Marchant (2018).

6 Fazit und Ausblick

In einer Welt, die nahezu in Lärm ertrinkt, kann mit bewusster Tongestaltung die Gefühlswelt erreicht werden, ohne im habituellen Getöse unterzugehen. Das Ziel dieser Arbeit war es, die Beziehung zwischen der Tongestaltung im Film und der damit einhergehenden Tonempfindung herauszuarbeiten. Um die umfassende Thematik einzugrenzen, spezialisierte sich die vorliegende Arbeit auf das emotionale Gehalt der Angst. Zu diesem Zweck wurde die Tonspur des Horrorthrillers *A Quiet Place* analysiert und in Bezug zu genre-ähnlichen Werken der Film-Welt gesetzt. Besonders der Gebrauch von narrativer Stille lieferte interessante Ergebnisse. Die durchkonstruierten Tonspuren von Krasinskis Film sind in keiner Weise weniger gehaltvoll als die von klassischen Blockbustern. Die spannungsvolle Narration wird bereichert und fesselt den Rezipienten durch bewusste psychologische Taktiken. Das gesamte Vokabular der Tonspur erzielt optimal ein möglichst wirksames, spannungsvolles Erlebnis. Durch die Untersuchung der Gründe für die auditive Angsterzeugung im Film, konnte festgestellt werden, dass die Fähigkeiten von Ton tiefgründige Verbindungen zur immersiven Wahrnehmung und Empfindung haben.

Es erscheint plausibel, dass durch emotionspsychologische Forschungen Filme noch gruseliger und spannender gestaltet werden können. Möglicherweise können in der Zukunft Gehirn-Scanning-Methoden einen Blick in den Kopf der Audienz werfen, um exakt in Erfahrung zu bringen, was zu tun ist, um die Angst-Zentren zu aktivieren.²⁴⁷ Sounddesigner sollen das Potential, welches die Ton-Bild-Beziehung mit sich bringt, noch spürbarer ausschöpfen. Damit auch für den, für die Tongestaltung weniger geschulten Zuschauer, künstlerisch ausdrucksvolle, mitreißende und spannende Filme entstehen können, muss das Verständnis von Filmtone als kraftvolles Werkzeug weiterhin intensiviert werden. Nicht nur Drehbuchautoren, Regisseure oder Produzenten, sondern auch Color-Grader, Editoren oder Marketingleiter müssen die emotionspsychologischen Möglichkeiten der audiovisuellen Gestaltung bewusster einsetzen. Mit einem besseren Verständnis für die Zusammenhänge von Tongestaltung und emotionalem Empfinden, können auch Kritiker die eigene Wahrnehmung und Qualitätseinschätzung besser erfassen. Die Arbeit regt zu einer weiterführenden Auseinandersetzung mit diesem Thema an und zeigt auf, wie sich durch die Kombination diverser Gestaltungskonzepte neue Türen öffnen und damit die bestehenden Möglichkeiten, den Zuschauer zu beeinflussen, erweitert werden.

²⁴⁷ vgl. Bound (2015-2018) (45:23).

Der Zugang zu expliziteren, technischen Mitteln der Tongestaltung ist auf der Kurationsseite ein weiterer wichtiger Punkt. Dieser Teil wurde in der vorliegenden Arbeit nicht umfassend behandelt, ist jedoch nicht minder interessant und daher im Auge zu behalten. Film ist nicht die Abbildung einer äußeren Wirklichkeit – er beruht vielmehr auf der Imagination der Audienz: Je immersiver das Erlebnis ist, desto realistischer findet sich die Audienz in der filmischen Realität wieder. Film vermittelt die Empfindung des „Eintauchens“ in eine andere Welt. Durch immersive Technik wie 3D-Audio oder binaurale 360-Grad-Projektionen, kann die Verortung des Rezipienten sogar physikalisch realistisch erreicht werden. Um Ton als effektives, emotionales Ausdrucksmittel zu nutzen, müssen innovative visuelle Darstellungsformen in der Farbgestaltung und im Schnitt folgen. Die Welt des Tons muss detailgenau und bewusst gestaltet werden: Jede Veränderung leisester Klänge löst andere Reaktionen aus. Ein gelungenes, furchterregendes Sounddesign basiert nicht nur auf dem Nutzen des gesamten technischen Repertoires, sondern auch auf der Reduzierung dieser Mittel. Es ist ein Irrtum zu glauben, die auditive Szene könne nicht von Stille leben. Die wesentlichen Elemente einer Szene müssen überzeugend sein, damit der erfundene Realismus wirken kann.²⁴⁸

Auch der Einfluss von Ton auf die gesamte subjektive Empfindung, muss weiter empirisch erforscht werden. Vorwiegend liegt dies in der Hand des Toningenieurs, der entscheiden, welche Klänge, bspw. in Horrorthrillern, erzeugt werden. Durch das detaillierte Portrait der auditiven Wahrnehmung und Erzeugung von Angst, liefert die Arbeit Anregungen sich nicht nur den technischen Seiten der Tongestaltung zu widmen, sondern sich auch aus emotionspsychologischen Blickwinkeln dem Thema zu nähern. Abschließend bleibt in freudiger Erwartung abzusehen, welche spannenden Filmproduktionen aus aller Welt in nächster Zukunft präsentiert werden.

²⁴⁸ vgl. Görne (2017) S. 221, S.205f.

7 Quellenverzeichnis

7.1 Literatur

- Çağlayan, Emre. 2018. „Sounds of Slowness: Ambience and Absurd Humour in Slow Sound Design.“ *The New Soundtrack* (Vol.8): 31-48.
- Bachtin, Michail Michailowitsch. 2008. *Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Baláz, Bela. 1926-1931. *Schriften zum Film*. München: Hanser.
- Behne, Klaus-Ernst. 1982a. *Gefühl des Erlebnis - Ausdruck als Sinn*. Bd. Musikpädagogische Forschung. Laaber: Laaber.
- Bound, Dr. Keith. 2014. *Defining a Rapid Form of Cinematic Suspense for the 21st Century Short Thriller Film*. Academic Conference Paper, Seattle: Society for Cinema and Media Studies Annual Conference.
- Bradley, M.M. 2008. *Fear of pain and defensive activation, Pain*. Bde. Vol. 137, No 1.
- Bradley, M.M., und P. Lang. 2000. „Affective reactions to acoustic stimuli.“ *Psychophysiology*.
- Bruhn, Herbert, Reinhard Kopiez, und Lehmann. 2011. *Musikpsychologie. Das neue Handbuch*. Herausgeber: Andreas C. Hamburg: Rowohlt Verlag GmbH.
- Bullerjahn, Claudia. 2014. *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wißner-Verlag.
- Chion, Michel. 1990; 2012. *Audio-Vision, Ton und Bild im Kino*. Berlin: Schiele & Schön.
- Cohen, Annabel J. 2011. „Music as a source of emotion in film.“ In *Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications.*, von Patrik N Juslin und John Sloboda, 250-272. Oxford University Press.
- Critchley, Hugo D. et al. 2000. „Neural activity relating to generation and representation of galvanic skin conductance responses: a functional magnetic resonance imaging study.“ *The Journal of Neuroscience*.
- Drachen, Anders. 2010. *Correlation between heart rate, electrodermal activity and player experience in First-Person Shooter games*. Siggraph.
- Dyer, Richard. 2005. „Film, Musik und Gefühl - Ironische Anbindung.“ In *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, von Matthias/ Hediger, Vinzenz u.a. Brütsch. Marburg: Schüren.
- Elsaesser, Thomas, und Malte Hagener. 2010. „Cinema as Ear.“ In *An Introduction through the Senses*, von Thomas Elseasser und Malte Hagener, 172-178. New York: Routledge.
- . 2007. *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Flückiger, Barbara. 2002. *Sounddesign. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren Verlag.
- Fladt, Hartmut. 2012. *Der Musikverstehrer: Was wir fühlen wenn wir hören*. Berlin: Aufbau Verlag GmbH&Co.
- Foerster, Heinz von. 1985. „Das Konstruieren einer Wirklichkeit.“ In *Die erfundene Wirklichkeit. Wie wissen wir, was wir zu wissen glauben? beiträge zum Konstruktivismus*, von Heinz von Foerster, Herausgeber: Watzlawick, 39-60. München: Piper.
- Freud, Sigmund. 2017. *Das Unbewusste*. Herausgeber: Lothar Bayer und Hans-Martin Lohmann. Ditzingen: Reclam.

- Görne, Prof. Thomas. 2017. *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. München: Carl Hanser Verlag.
- Goodman, Steve. 2010. *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Gorbmann, Claudia. 1987. *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Bloomington: BFI.
- Hanson, Helen. 2013. „The Ambience of Film Noir: Soundscapes, Design, and Mood.“ In *A companion to film noir.*, von Helen Hanson. Hoboken, New York: John Wiley & Sons.
- Heidegger, Martin, und Joan Stambaugh. 1996. *Being and Time: A Translation of Sein Und Zeit*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Heiland, Konrad. 2013. *Der Soundtrack unserer Träume. Filmmusik und Psychoanalyse*. Herausgeber: Theo Piegler. Giessen: Psychosozial Verlag.
- Hornschuh, Matthias. 2013. *Why So Serious? in Der Soundtrack unserer Träume. Filmmusik und Psychoanalyse*. Herausgeber: Konrad Heiland und Theo Piegler. Psychosozial-Verlag.
- Hutchings, Peter. 2004. *The Horror Film*. Harlow, England; New York: Pearson Longman.
- Jackson, Daren, Jessica T. Malmstadt, Christine Larson, und Richard J. Davidson. 2000. „Suppression and enhancement of emotional responses to unpleasant pictures.“ *Psychophysiology*, 515-522.
- Jourdain, Robert. 1997. *Das wohltemperierte Gehirn. Wie Musik im Kopf entsteht und wirkt*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.
- Köbner, Andreas. 2005. „Musik im Schneiderraum.“ In *Handbuch der Filmmontage*, Herausgeber: Hans Beller. München: TR-Verlagsunion.
- Keller, Matthias. 1996. *Stars and sounds: Filmmusik - die dritte Kinodimension*. Kassel: Bärenreiter.
- Kinder, Ralf, und Thomas Wieck. 2001. *Zum Schreien komisch, zum Heulen schön*. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.
- Lensing, Jörg U. 2009. *Sound-Design Sound-Montage Soundtrack-Komposition: Über die Gestaltung von Filmtönen*. Berlin: Schiele&Schön.
- Lovecraft, Howard Philipps/ Ed.: Bleiler, E.F. 1973. *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications.
- Pommerening, Felicitas. 2012. *Die Dramatisierung von Innenwelten im Film*. Wiesbaden: Springer.
- Schafer, Raymond Murray. 1994. *Soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester: Destiny Books.
- Seeßlen, Georg. 2006. *David Lynch und seine Filme*. Marburg: Schüren.
- Spitzer, Manfred. 2005. *Musik im Kopf: Hören, Musizieren, Verstehen und Erleben im neuronalen Netzwerk*. Stuttgart: Schattauer GmbH.
- Stutterheim, Kerstin, und Silke Kaiser. 2011. *Handbuch der Filmdramaturgie: Das Bauchgefühl und seine Ursachen*. Frankfurt am Main: Lang.
- Tan, Siu-Lan, Peter Pfordresher, und Tom Harré. 2010. *Psychology of Music: From Sound to Significance*. New York: Psychology Press.
- Truffaut, Francois. 1973. *Mr. Hitchcock, wie haben sie das gemacht?* München: Carl-Hanser-Verlag.
- von Helmholtz, Hermann. 1863. *Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik*. Braunschweig: Vieweg.
- Watzlawick, Paul. 2016. *Man kann nicht nicht kommunizieren*. Bern: Hogrefe Verlag.

- Weber, Ernst Heinrich. 2006. *Tastsinn und Gemeingefühl*. Saarbrücken: VDM, Müller.
- Weiss, Peter Philippe. 2015. *Wenn Design die Materie verlässt. Sound. Das Design der Emotionen, der Imagination und der Lebendigkeit*. Norderste: BoD - Books on Demand.
- Woods, Bryan, Scott Beck, und John Krasinski. 2018. *Screenplay: A Quiet Place*.

7.2 Internet

- Abrams, Bryan. 2019. *Oscar Watch: A Quiet Place's Sound Designers on Triggering our Brain's Reptilian Fear Response*. 14. Januar. Zugriff am 26. Juni 2019. <https://www.mpa.org/2019/01/oscar-watch-a-quiet-places-sound-designers-on/>.
- Blumstein, Prof. Daniel T. 2018. *Ecology and Evolutionary Biology*. Zugriff am 22. Mai 2019. <https://blumsteinlab.eeb.ucla.edu/cv/>.
- Bound, Dr. Keith 2015-2018. *EDA Model of Audience Experience*. Zugriff am 27. Mai 2019. <https://www.receptivecinema.com/researchphd>.
- Bruss, Michael. 2019. *Psychoakustische Messgrößen*. Zugriff am 28. Mai 2019. <https://www.fairaudio.de/hintergrund/psycho-akustik-artikel-1-dwt/psycho-akustik-artikel-3-dwt/>.
- Davitian, Richard, Daniel T. Blumstein, und Peter D. Kaye. 2010. „Do film soundtracks contain nonlinear analogues to influence emotion?“ *Biology Letters*. Royal Society. 26. Mai. Zugriff am Mai 2019. https://blumsteinlab.eeb.ucla.edu/wp-content/uploads/sites/104/2017/05/Blumstein_etal_2010_BiolLett.pdf.
- Epstein, Adam. 2018. *How the Sound Designers of "A Quiet Place" created primal terror out of total silence*. 7. April. Zugriff am 17. April 2019. <https://qz.com/quartz/1246604/how-the-sound-designers-of-a-quiet-place-created-primal-terror-out-of-total-silence/>.
- Fung, Michelle T. 2005. „Reduced Electrodermal Activity in Psychopathy-prone Adolescents.“ *Journal of Abnormal Psychology*. Zugriff am 29. Mai 2019. <https://pdfs.semanticscholar.org/6124/3c6007da92191f4fb667e522c4b457d48ffa.pdf>.
- James, Daron. 2018. „'A Quiet Place' Leans on Sound Team to Deliver Maximum Chills.“ 5. April. Zugriff am 26. Juni 2019. <https://variety.com/2018/artisans/production/quiet-place-sound-1202743919/>.
- Jeménes, Fanny. 2012. *Was Filmmusik mit unseren Neuronen anstellt*. 31. Juli. Zugriff am 15. April 2019. <https://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article108371221/Was-Filmmusik-mit-unseren-Neuronen-anstellt.html>.
- Krasinski, John, Interview geführt von Mekado Murphy. 2018. *Making the Sound of Silence* (5. April). Zugriff am 14. April 2019. <https://www.nytimes.com/2018/04/05/movies/a-quiet-place-john-krasinski-interview.html>.
- Beltrami, Marco, Interview geführt von Will Mavity. 2019. *Interview With "A Quiet Place" Composer, Marco Beltrami* (11. Januar). Zugriff am 26. Juni 2019 <https://www.nextbestpicture.com/latest/interview-with-a-quiet-place-composer-marco-beltrami>

- Beltrami, Marco, Interview geführt von Alan French. 2019. *Composer Marco Beltrami Discusses 'A Quiet Place,' 'Free Solo,' & Experimenting in Horror* (11. Januar). Zugriff am 26. Juni 2019
<https://www.awardscircuit.com/2019/01/11/interview-composer-marco-beltrami-discusses-a-quiet-place-free-solo-experimenting-in-horror/>
- Levi, Mica, Interview geführt von Adrian Rapazzini. 2014. *Under Mica Levi's Score* (3. April). Zugriff am 10. Juni 2019
<https://www.interviewmagazine.com/film/mica-levi-under-the-skin>
- Marchant, Beth. 2018. *Sound Editors Ethan Van der Ryn and Erik Aadahl on A Quiet Place 's Seriously Scary—and Silent—Sonic Experience*. 25. April. Zugriff am 26. Juni 2019. <http://www.studiodaily.com/2018/04/sound-editors-ethan-van-der-ryn-erik-aadahl-quiet-place-s-seriously-scary-silent-sonic-experience/>.
- Real, Sean. 2015. *All in your head*. 6. Oktober. Zugriff am 17. Mai 2019.
<https://99percentinvisible.org/episode/all-in-your-head/>.
- Schneider. 2008. *Einfluss der Filmmusik auf den Menschen*. 4. April. Zugriff am 4. April 2019. <https://schneiderfilmmusik.wordpress.com>.
- Seidner-Britting, Stefan. 2019. *Gehirnwellen*. 20. Februar. Zugriff am 17. April 2019.
https://secret-wiki.de/wiki/Gehirnwellen#Erzeugung_von_Gef.C3.BChlen.
- Stoller-Conrad, Jessica. 2012. *Putting Fear In Your Ears: What Makes Music Sound Scary*. 12. Juni. Zugriff am 17. Mai 2019. <https://www.npr.org/sections/health-shots/2012/06/12/154853739/putting-fear-in-your-ears-what-makes-music-sound-scary>.
- Thayer, Julian F., und Robert W. Levenson. 1983. *Effects of Music on Psychophysical Responses to a Stressful Film*. Zugriff am 22. April 2019.
<https://bpl.berkeley.edu/docs/23-Effects%20of%20music83.pdf>.
- Zarelli, Natalie. 2016. *How the hidden sound of horror movies freaks you out*. 31. Oktober. Zugriff am 21. Mai 2019.
<https://www.atlasobscura.com/articles/how-the-hidden-sounds-of-horror-movie-soundtracks-freak-you-out>.

7.3 Podcasts

- Apergis-Shoute, Dr. Annemieke, Interview geführt von Mills Gerogia. 2016. *Your Brain on Horror* (1. November).
- Blumstein, Prof. Daniel T., Interview geführt von Georgia Mills. 2016. *Your Brain on Horror* (1. November).
- Brown, Dr. Simon, Interview geführt von Georgia Mills. 2016. *Your Brain on Horror* (1. November).
- Davis, Dr. Hank, Interview geführt von Georgia Mills. 2016. *Your Brain on Horror* (1. November).
- Halfyard, Janet K, Interview geführt von Georgia Mills. 2016. *Your Brain on Horror* (1. November).
- Kurzel, Jed, Interview geführt von David Murray. 2016. *The Sound of Horror* (9. April).

7.4 Film, Fernsehen und Audio

1992. *The Player*. Regie: Robert Altman.
Beltrami, Marco. 2018. *A Quiet Family*.
1972. *The Godfather*. Regie: Francis Ford Coppola.
1991. *The Silence of the Lambs*. Regie: Jonathan Demme.
2001. *Monsters, Inc.* Regie: Pete Docter, Lee Unkrich und David Silverman.
Elfman, Danny. 1999. *Sleepy Hollow* Main Titel.
2013-2015. *Hannibal*. Regie: Bryan Fuller.
2014. *Under the Skin*. Regie: Jonathan Glazer.
1960. *Psycho*. Regie: Alfred Hitchcock.
1963. *The Birds*. Regie: Alfred Hitchcock.
2014. *The Babadook*. Regie: Jennifer Kent.
2018. *A Quiet Place*. Regie: John Krasinski.
1980. *The Shining*. Regie: Stanley Kubrick.
1968. *Once Upon a Time in the West* . Regie: Sergio Leone.
1977. *Star Wars*. Regie: George Lucas.
1996. *The English Patient*. Regie: Anthony Minghella.
2002. *Irréversible*. Regie: Gaspar Noés.
2010. *Inception*. Regie: Christopher Nolan.
2014. *Interstellar*. Regie: Christopher Nolan.
Piaf, Edith. 1960. *No, je regrette rien*. Komp. Charles Dumont.
1975. *Jaws*. Regie: Steven Spielberg.
2008. *WALL·E*. Regie: Andrew Stanton.
2015. *Sicario*. Regie: Denis Villeneuve.
Vivaldi, Antonio. 1728. *Le Quattro Stagioni*.
2011. *Drive*. Regie: Nicolas Winding.
Young, Neil. 1992. *Harvest Moon*. Komp. Neil Young.

THESE ARE THE FIRST WORDS WE HAVE HEARD IN THE MOVIE... AND
THE FIRST WORDS MARCUS HAS HEARD IN 4 YEARS!!!!
WE ARE ON MARCUS' face... staring... shaking... somewhere
between terror and wonderment.

LEE (CONT'D)

... I promise.

His father smiles and nods comfotringly...

Finally MARCUS... meekly HOOTS!

His father's head gently tilts, as if to say "you can do
better".

MARCUS looks back out the rushing water, then back to his
father... and HOOTS LOUDLY!!!

LEE (CONT'D)

Now... that's more like it."

[A_Quiet_Place; Position: 35: 363 - 35: 895; Autor: Natalie; 27.06.19 15:21]

2.

"MARCUS (O.S.)

Why didn't you let her come with
us?

LEE looks down at his son.

LEE (O.S.)

Because... I need to keep her safe.

MARCUS (O.S.)

... Is it because you blame her for
what happened?

LEE freezes instantly... his heart stops.

Finally he looks down at his son... in shock? In awe?

MARCUS (CONT'D)

Because she blames herself...

LEE's eyes blink and flutter as he tries to gain control of
his thoughts...

LEE

No, I don't bl--... It was no one's
fault.

MARCUS

... You still love her, right?"

[A_Quiet_Place; Position: 37: 777 - 37: 1287; Autor: Natalie; 27.06.19 15:22]

3.

"LEE

Of-- Of course I do.

Pause.

MARCUS

... You should tell her."

[A_Quiet_Place; Position: 38: 0 - 38: 66; Autor: Natalie; 27.06.19 15:22]

4.

"LEE

It's ok. It's ok! Your safe.

EVELYN looks up at LEE immediately confused as to why he's
talking... then it sinks in.

EVELYN

It worked?

LEE

It worked.

EVELYN

It worked... it worked...

LEE holds up the sleeping baby and places it in EVELYN's
arms... Tears fall down her face. She looks back up to her
husband... and then around the room.

EVELYN (CONT'D)

Where's Marcus?

Pause.

LEE

I'll find them.

EVELYN

Them?!

EVELYN immediately tenses.

LEE takes the sleeping baby from EVELYN and places it in the
safe wooden box. No air mask needed now.

EVELYN (CONT'D)

She was with me in the house. I

was doing laundry and she-- He was

with you. How did he--

LEE sits next to his wife... and begins to lay her back down.

LEE

Rockets.

EVELYN pauses.

EVELYN

Then he-- then he's still there.

He'd know to--

LEE sits next to his wife... and begins to lay her back down.

LEE

I'm sure he is.

EVELYN

She's smart she'll have found a

place to-- She's smart...

EVELYN's gaze finally lands on her child.

EVELYN (CONT'D)

It's a boy.

LEE

... It's a boy.

EVELYN

... It's a boy.

Pause.

EVELYN (CONT'D)

... I could have carried him.

LEE looks at his wife confused.

EVELYN (CONT'D)

He was so heavy...

LEE freezes...

EVELYN (CONT'D)

I can still feel the weight in my

arms. He was... small, but so

heavy, wasn't he?

LEE can't speak.

EVELYN (CONT'D)

My hands were free-- I was carrying

the bag, but my hands were still

free... I could have carried him...

I should have carried him.

LEE

...Evelyn...

EVELYN

Who are we?... if we can't protect

them. Who are we?

LEE is frozen... every image rushing back to him.

EVELYN (CONT'D)

You have to protect them.

LEE

I will."

[A_Quiet_Place; Position: 56: 1433 - 58: 723; Autor: Natalie; 27.06.19 15:40]

5.

"EVELYN Promise me. We can't--... You need to protect them."

[A_Quiet_Place; Position: 59: 0 - 59: 59; Autor: Natalie; 27.06.19 15:40]

6.

"LEE

I LOVE YOU!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

..... ALL SOUND CUTS OUT!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 75: 503 - 75: 567; Autor: Natalie; 27.06.19 15:50]

Sounddesign: hohe FQ

1.

"REGAN... doesn't even notice... because she didn't even hear it... REGAN sits back up to kneeling position when suddenly the cornstalks behind her... BEGIN TO LAY DOWN... AS A SHADOW EMERGES!!!At that exact moment... we begin to hear the oddest and unpleasent beeeeeeeeeeeep.

Suddenly, REGAN's eyes begin to squint slightly. Then... her hand slowly reaches up to her ear?...

SHE CAN HEAR THE BEEP!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 52: 914 - 52: 1320; Autor: Natalie; 27.06.19 15:37]

2.

"HE IS HOLDING HER EAR... NEARLY CONVULSING WITH PAIN!!! Not knowing what is happening to her he slowly reaches out his hand to her when suddenly..."

[A_Quiet_Place; Position: 68: 795 - 68: 943; Autor: Natalie; 27.06.19 15:45]

3.

"THE BEEEEEEEP ONCE AGAIN BEGINS TO GROW... and GROW. Just as the creature is about to make impact... REGAN, not wanting to experience that pain again... TURNS THE HEARING AID OFF..."

[A_Quiet_Place; Position: 72: 1018 - 72: 1201; Autor: Natalie; 27.06.19 15:48]

4.

"Immediately.... THE EXCRUCIATING BEEEEEEEP FLOODS OUR WORLD!"

[A_Quiet_Place; Position: 81: 1362 - 81: 1421; Autor: Natalie; 27.06.19 15:53]

5.

"AS THE BRAIN PIERCING BEEEEEEEP BLARES OUT!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 82: 1172 - 82: 1217; Autor: Natalie; 27.06.19 15:54]

Atmo

1.

"only the wind can be heard."

[A_Quiet_Place; Position: 8: 1252 - 8: 1278; Autor: Natalie; 27.06.19 14:55]

Atem

1.

"We can hear his strained breath... and the tiniest swish of the footsteps in sand."

[A_Quiet_Place; Position: 7: 835 - 7: 918; Autor: Natalie; 27.06.19 14:53]

2.

"ON THE MAN... as two large tears run down his face. In his eyes... the knowing fear of the end of his life as... he takes a deep breath in."

[A_Quiet_Place; Position: 39: 1146 - 39: 1286; Autor: Natalie; 27.06.19 15:22]

3.

"He takes a deep breath..."

[A_Quiet_Place; Position: 47: 804 - 47: 828; Autor: Natalie; 27.06.19 15:33]

4.

"she's breathing. And in her arms... a sleeping newborn baby."

[A_Quiet_Place; Position: 50: 1279 - 50: 1339; Autor: Natalie; 27.06.19 15:36]

5.

"Breathing wildly, REGAN looks at the hearing aid in her hand. Her face is almost electrified! As excruciating as that was.... THAT IS THE FIRST SOUND SHE HAS EVER HEARD!"

[A_Quiet_Place; Position: 52: 1737 - 52: 1907; Autor: Natalie; 27.06.19 15:37]

6.

"TAKES A DEEP BREATH...."

[A_Quiet_Place; Position: 75: 457 - 75: 479; Autor: Natalie; 27.06.19 15:50]

Babyschreien

1.

"THE BABY BEGINS TO STIR!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 54: 0 - 54: 25; Autor: Natalie; 27.06.19 15:38]

2.

"THE BABY CRIES!!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 54: 530 - 54: 549; Autor: Natalie; 27.06.19 15:38]

3.

"AS IT HITS THE BABY... THE BABY BEGINS TO CRY!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 82: 697 - 82: 746; Autor: Natalie; 27.06.19 15:54]

Symbol: Wasser

1.

"FLUID HITS THE FLOORBOARDS!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 38: 676 - 38: 705; Autor: Natalie; 27.06.19 15:22]

2.

"WATER DRIPS FROM THE BROKEN PIPE... AND A POOL OF WATER...
MOVES ACROSS THE FLOOR!"

[A_Quiet_Place; Position: 60: 487 - 60: 569; Autor: Natalie; 27.06.19 15:41]

3.

"We hear very clearly... The sound of running water."

[A_Quiet_Place; Position: 60: 1563 - 60: 1613; Autor: Natalie; 27.06.19 15:41]

leise Aktionen

1.

"holding in a SCREAM."

[A_Quiet_Place; Position: 7: 1702 - 7: 1723; Autor: Natalie; 27.06.19 14:54]

2.

"She then takes a deep breath looks up
the stairwell and begins to ascend... again carefully placing
her feet on specific spots on each step."

[A_Quiet_Place; Position: 31: 1654 - 31: 1795; Autor: Natalie; 27.06.19 15:18]

3.

"all swallowed back with every fiber of her being in order to remain.... Silent."

[A_Quiet_Place; Position: 40: 1499 - 40: 1578; Autor: Natalie; 27.06.19 15:24]

4.

"She places her finger to her lips... just like her dad."

[A_Quiet_Place; Position: 53: 693 - 53: 748; Autor: Natalie; 27.06.19 15:38]

5.

"MARCUS (WHISPER)

...Dad... no... NO..."

[A_Quiet_Place; Position: 71: 949 - 71: 988; Autor: Natalie; 27.06.19 15:47]

6.

"ON REGAN... holding her breath... just stares ON MARCUS... frozen behind the water tank... just stares. ON EVELYN... arm outstretched, with weapon ready... just stares."

[A_Quiet_Place; Position: 80: 871 - 80: 1041; Autor: Natalie; 27.06.19 15:52]

Schritte

1.

"silence. Looking almost relieved, REGAN once again scans the floor and then focuses on another marking. She takes another long step, this time far to her right... and touches down on the next marking... silence."

[A_Quiet_Place; Position: 25: 1426 - 25: 1638; Autor: Natalie; 27.06.19 15:05]

Sounddesign: Kreatur

1.

"A loud playful beeping rushes in... from the blinking shuttle. Then, from the woods we hear... THE MOST UNMISTAKEABLE HORRIFYING....SCREEEEEEEECH!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 8: 25 - 8: 176; Autor: Natalie; 27.06.19 14:54]

2.

"THE MOST IMMEDIATE AND TERRIFYING COMBINATION OF SOUND ONE COULD EVER IMAGINE."

[A_Quiet_Place; Position: 8: 665 - 8: 743; Autor: Natalie; 27.06.19 14:54]

3.

"Seconds later a high pitched SHRIEEEEEEK of CLAWS sliding down the aluminum roof. The family follows the sound exactly with their eyes. Then silence."

[A_Quiet_Place; Position: 19: 640 - 19: 790; Autor: Natalie; 27.06.19 14:58]

4.

"A SCRATCHING OF CLAWS ON A WALL AND A CRASH OF GLASS FROM ABOVE HER!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 43: 893 - 43: 964; Autor: Natalie; 27.06.19 15:25]

5.

"EVELYN freezes with fear. Then.... THE HORRIFIC SCREEEEEEEECH CAN BE HEARD! EVELYN closes her eyes as the same sound that preempted her son's death washes over her."

[A_Quiet_Place; Position: 43: 967 - 43: 1134; Autor: Natalie; 27.06.19 15:25]

6.

"TICK.... SCRAAAAAAPE... TICK.... SCRAAAAAAPE
Whatever IT is... it's coming DOWN THE STAIRS.
TICK.... SCRAAAAAAPE... TICK.... SCRAAAAAAPE"

[A_Quiet_Place; Position: 44: 1164 - 44: 1297; Autor: Natalie; 27.06.19 15:27]

7.

"THE CREATURE SCREEEEEEEEEEEECHES!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 45: 1332 - 45: 1367; Autor: Natalie; 27.06.19 15:30]

8.

"Suddenly we hear...TICK.... SCRAAAAAAPE... TICK.... SCRAAAAAAPE
Whatever IT is... it's trying to climb the stairs."

[A_Quiet_Place; Position: 47: 1474 - 47: 1586; Autor: Natalie; 27.06.19 15:33]

9.

"TICK.... SCRAAAAAAPE... TICK.... SCRAAAAAAPE"

[A_Quiet_Place; Position: 48: 858 - 48: 899; Autor: Natalie; 27.06.19 15:35]

10.

"BOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOM!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 49: 97 - 49: 120; Autor: Natalie; 27.06.19 15:35]

11.

"IN THE DARK DISTANCE BEHIND HIM... A SCREEEEEEEEEEEEEEEECH!!!!!!..."

[A_Quiet_Place; Position: 54: 1216 - 54: 1280; Autor: Natalie; 27.06.19 15:38]

12.

"ABOVE... THE CREATURES ARE INSIDE THE BARN!!!! A CACOPHONY OF SCRATCHING, TEARING
AND SCREECHING..."

[A_Quiet_Place; Position: 55: 424 - 55: 523; Autor: Natalie; 27.06.19 15:39]

13.

"Suddenly... WE HEAR THE BEGINNINGS OF THE LOW HUM!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 61: 1335 - 61: 1386; Autor: Natalie; 27.06.19 15:41]

14.

"Then... A SCREEEEEEEEEEEEEEEECH!!!!
BANG!!!!... BANG!!!!... BANG!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 65: 753 - 65: 815; Autor: Natalie; 27.06.19 15:44]

15.

"WE HEAR THE TERRIFYING SCREEEEEEEEEEEECH OF THE CREATURE!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 68: 1237 - 68: 1292; Autor: Natalie; 27.06.19 15:45]

16.

her own world... So we are in hers. A smile breaks on her face as she walks and breathes in total silence."

[A_Quiet_Place; Position: 7: 921 - 7: 1119; Autor: Natalie; 27.06.19 14:53]

7.

"There is no sound. After a moment, the hand turns again...again without sound."

[A_Quiet_Place; Position: 11: 938 - 11: 1016; Autor: Natalie; 27.06.19 14:56]

8.

"MARCUS's hands move silently along the steering wheel as he stares out the windshield."

[A_Quiet_Place; Position: 12: 35 - 12: 122; Autor: Natalie; 27.06.19 14:56]

9.

"Through the mirror, the two of them looking silently at each other for a moment too long... it is heartbreaking."

[A_Quiet_Place; Position: 17: 0 - 17: 112; Autor: Natalie; 27.06.19 14:56]

10.

"SILENCE. EVERYONE FREEZES!!!!... NO ONE IS BREATHING!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 18: 0 - 18: 55; Autor: Natalie; 27.06.19 14:57]

11.

"The whole family startles in silence!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 19: 519 - 19: 557; Autor: Natalie; 27.06.19 14:58]

12.

"EVELYN's eyes close as she places her forehead to his and the two begin to gently sway... in total silence."

[A_Quiet_Place; Position: 23: 1607 - 23: 1714; Autor: Natalie; 27.06.19 15:03]

13.

"...SILENCE..."

[A_Quiet_Place; Position: 40: 764 - 40: 776; Autor: Natalie; 27.06.19 15:23;]

14.

"Suddenly we hear... SILENCE..."

[A_Quiet_Place; Position: 45: 0 - 45: 30; Autor: Natalie; 27.06.19 15:30;]

15.

"Silence... The frame filled with a dark brown... Time has passed."

[A_Quiet_Place; Position: 56: 775 - 56: 840; Autor: Natalie; 27.06.19 15:39]

16.

"Her breath stops."

[A_Quiet_Place; Position: 62: 137 - 62: 153; Autor: Natalie; 27.06.19 15:42]

17.

"SILENCE...."

[A_Quiet_Place; Position: 69: 0 - 69: 10; Autor: Natalie; 27.06.19 15:46]

18.

"We are now in total silence...."

[A_Quiet_Place; Position: 72: 1204 - 72: 1235; Autor: Natalie; 27.06.19 15:48]

19.

"BACK IN SILENCE ON REGAN AND MARCUS as she holds her brother and looks around the cab for options. Suddenly, out the passenger side window she sees..."

[A_Quiet_Place; Position: 73: 674 - 73: 826; Autor: Natalie; 27.06.19 15:49]

20.

"SCREAMS...."

[A_Quiet_Place; Position: 75: 490 - 75: 500; Autor: Natalie; 27.06.19 15:50]

21.

"TOTAL SILENCE... OVER REGAN ONTO MARCUS as they both stare straight..."

[A_Quiet_Place; Position: 76: 886 - 76: 956; Autor: Natalie; 27.06.19 15:50]

22.

"WE CUT WIDE to see... and hear, the room... is totally still."

[A_Quiet_Place; Position: 80: 621 - 80: 681; Autor: Natalie; 27.06.19 15:52]

23.

"For the rest of this scene...Like the greatest of westerns, we are in the most epic... of stand-offs. Time... stands still. Air... doesn't move. Tension... is dripping from the walls."

[A_Quiet_Place; Position: 80: 684 - 80: 868; Autor: Natalie; 27.06.19 15:53]

24.

"REGAN... TURNS OFF THE HEARING AID... ... SILENCE.... The only sound that can be heard is the CREATURE'S inner anatomy as it rises and slowly falls... as if gasping for life..."

[A_Quiet_Place; Position: 83: 1223 - 83: 1402; Autor: Natalie; 27.06.19 15:55]

Angst

1.

"For the rest of this scene...Like the greatest of westerns, we are in the most epic... of stand-offs. Time... stands still. Air... doesn't move. Tension... is dripping from the walls."

[A_Quiet_Place; Position: 80: 684 - 80: 868; Autor: Natalie; 27.06.19 15:52]

2.

"waiting for the sound that will end it all."

[A_Quiet_Place; Position: 80: 1335 - 80: 1370; Autor: Natalie; 27.06.19 15:53]

[A_Quiet_Place; Position: 51: 311 - 51: 556; Autor: Natalie; 27.06.19 15:36]

11.

"Suddenly, off in the corn in front of him (AND FOR THE FIRST TIME) we hear... A LOUD SCREEEEEEEEEEEEEEEECH!!!! The light suddenly BLARES BRIGHT as."

[A_Quiet_Place; Position: 51: 1384 - 51: 1531; Autor: Natalie; 27.06.19 15:37]

12.

"ABOVE... A CRASH!!!! THE CREATURES ARE TEARING THROUGH THE ROOMS... AND DROWNING THE SOUNDS OF THE FAMILY BELOW... FOR THE MOMENT..."

[A_Quiet_Place; Position: 55: 725 - 55: 859; Autor: Natalie; 27.06.19 15:38]

13.

"Then... the sounds of SLASHING METAL!!! WE BARELY SEE THE CREATURE AS IT BURSTS IN AND OUT OF FRAME... SCRATCHING AND SLASHING AT THE SILO... TRYING TO GET.... OUT!!!!!"

[A_Quiet_Place; Position: 68: 1295 - 68: 1463; Autor: Natalie; 27.06.19 15:45]

14.

"Suddenly, a HORRIFYING RIPPING SOUND!!! And then..."

[A_Quiet_Place; Position: 68: 1466 - 68: 1516; Autor: Natalie; 27.06.19 15:46]

15.

"for the sound that will end it all."

[A_Quiet_Place; Position: 80: 1335 - 80: 1370; Autor: Natalie; 27.06.19 15:53]

Keine Sprache

1.

"The two stare into each other's eyes communicating more than any sign language could."

[A_Quiet_Place; Position: 26: 764 - 26: 849; Autor: Natalie; 27.06.19 15:07]

Zeichensprache

1.

"LEE (SIGNING) (CONT'D) This time, I was able to use small amplifiers from the stereo speaker to--

REGAN (SIGNING) It won't work.

LEE (SIGNING)

No, our problem has always been power, but this should increase the frequency to—

REGAN (SIGNING) It never works!!

LEE (SIGNING) ... But we'll keep trying til it does."

[A_Quiet_Place; Position: 26: 1131 - 27: 222; Autor: Natalie; 27.06.19 15:09]

2.

"LEE (SIGNING) You CANNOT go down there!

REGAN (SIGNING) WHY NOT???

LEE (SIGNING) You know why.

REGAN (SIGNING) I won't make a sound!!! I'm not a child!!!

LEE pauses... that line stings.

LEE (SIGNING) Just... don't."

[A_Quiet_Place; Position: 26: 537 - 26: 761; Autor: Natalie; 27.06.19 15:08]

3.

"MARCUS (SIGNING) ...please don't make me go...

EVELYN looks over to see MARCUS's face... awash with panic.

EVELYN (SIGNING) You will be fine. Your father will always protect you.

MARCUS GRABS HER ARM TIGHT!... IT STARTLES HER. With tears in his eyes, he mouths to her...

"PLEASE!"

EVELYN (SIGNING) (CONT'D) Listen to me... It is important that you learn these things. He

just wants you to be able to take care of yourself...

MARCUS looks at her.

EVELYN (SIGNING) (CONT'D) Take care of ME!"

[A_Quiet_Place; Position: 27: 1541 - 28: 453; Autor: Natalie; 27.06.19 15:09]

4.

"LEE (SIGNING) Too tight?

MARCUS shakes his head no.

LEE (SIGNING) (CONT'D) Good.

MARCUS (SIGNING) No... I don't want to go.

LEE looks up at EVELYN. Then back to MARCUS.

LEE (SIGNING) There's nothing to be scared of.

MARCUS (SIGNING) ...of course there is.

Suddenly behind LEE we see... REGAN appear.

REGAN (SIGNING) "I'll go."

[A_Quiet_Place; Position: 28: 1012 - 29: 206; Autor: Natalie; 27.06.19 15:09]

5.

"EVELYN (SIGNING) (CONT'D) ... when I'm old... and grey...

EVELYN leans on him. MARCUS can't help but smile.

EVELYN (CONT'D) ...and I have no teeth..."

[A_Quiet_Place; Position: 28: 534 - 28: 686; Autor: Natalie; 27.06.19 15:09]

6.

"LEE (SIGNING) No, no. I need you to stay here and help your mother.

LEE stands up. To EVELYN:

LEE (SIGNING) (CONT'D) We'll be back before dinner.

REGAN (SIGNING) I want to go.

LEE (SIGNING) Just stay here. You'll be safe.

LEE turns to EVELYN... who looks at him with slight disappointment.

LEE (SIGNING) (CONT'D) ... Next time.

[A_Quiet_Place; Position: 29: 253 - 29: 599; Autor: Natalie; 27.06.19 15:09]

7.

"MARCUS (SIGNING) They're going to hear you... They're going to HEAR YOU!!

In one swift move, LEE pins the trout to the ground and grabs

his son, pulling him in close. LEE silently calms his son

down, coaxing him to take deep breaths. As MARCUS trembles...

LEE raises his hand... and signs...

LEE (SIGNING) Not... if there is a constant sound nearby that is louder.

MARCUS doesn't understand. LEE shows him. First, he reaches down to the ground and places

his hand off the path moving the dirt slightly. He repeats...

LEE (SIGNING) (CONT'D) Small sounds... safe.

LEE's hand moves back to the trout... Repeats

LEE (SIGNING) (CONT'D) Big sounds... not. Unless...

LEE's hands move to the moving water of the river... Repeats

LEE (SIGNING) (CONT'D) There is a constant sound nearby that is louder... To mask it."

[A_Quiet_Place; Position: 33: 887 - 33: 1713; Autor: Natalie; 27.06.19 15:19]

8.

"LEE (SIGNING) (CONT'D) You know what?...

LEE checks his watch... then looks up river... then back to his son.

LEE (SIGNING) (CONT'D) ...I want to show you something."

[A_Quiet_Place; Position: 34: 99 - 34: 268; Autor: Natalie; 27.06.19 15:19]

9.

"LEE (SIGNING) Your mother needs help. I need you to do this... for her.

MARCUS looks to his dad... his eyes change.

LEE (SIGNING) (CONT'D) ... please..."

[A_Quiet_Place; Position: 47: 515 - 47: 671; Autor: Natalie; 27.06.19 15:33]

10.

"MARCUS (SIGNING) He'll come for us."

[A_Quiet_Place; Position: 59: 822 - 59: 857; Autor: Natalie; 27.06.19 15:40]

11.

"MARCUS (SIGNING) He'll come."

[A_Quiet_Place; Position: 60: 1116 - 60: 1144; Autor: Natalie; 27.06.19 15:41]

12.

"REGAN (SIGNING) We can't stay here. We need to move.

MARCUS shakes his head.

MARCUS (SIGNING) He'll come for us.

REGAN shoots a look at him... and then walks AROUND THE EDGE OF THE SILO to the ladder.
MARCUS begins waving his arms wildly. As REGAN turns to mount the first rung of the ladder...
she looks back at him.

MARCUS (SIGNING) (CONT'D) He WILL come for us.

REGAN's sadness turns to anger.

REGAN (SIGNING) He'll come for YOU!

MARCUS shakes his head, signing as he steps toward her.

MARCUS (SIGNING) No. You're wrong! I--"

[A_Quiet_Place; Position: 63: 923 - 64: 95; Autor: Natalie; 27.06.19 15:43]

13.

"LEE (SIGNING) ... I love you."

[A_Quiet_Place; Position: 74: 911 - 74: 940; Autor: Natalie; 27.06.19 15:49]

14.

"LEE (SIGNING) I have... always... loved you."

[A_Quiet_Place; Position: 75: 0 - 75: 44; Autor: Natalie; 27.06.19 15:49]

15. "EVELYN (SIGNING) We have to hide, my love." *[A_Quiet_Place; Position: 80: 0 - 80: 42; Autor: Natalie; 27.06.19 15:51]*

Diegetische Musik

1.

"She removes the earbud from her ear... and seamlessly places it in his, as:

MUSIC RUSHES IN!

The only record on the record player, this is the song they were married to. This is...

NEIL YOUNG'S HARVEST MOON

Perhaps it's due to the lack of sound thus far in the movie... or maybe the marrying image of the two dancing, but the sounds of the song are crystal clear. We can perfectly hear every chord, every tremor of vocal chord [...]"

[A_Quiet_Place; Position: 24: 99 - 24: 540; Autor: Natalie; 27.06.19 15:51]

Anhang 3: DVD

Der beigegefügte Datenträger beinhaltet eine elektronische Version dieser Arbeit und des Drehbuchs von *A Quiet Place*, sowie Audio- und Videobeispiele zu den Kapiteln 2 bis 5.