



Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

# Die Entwicklung des Sounddesigns im Horrorfilm seit dem Stummfilm bis zur heutigen Zeit

vorgelegt von

**Amelie Jotz**

Matrikel-Nr. 38087

am 24.04.2023

an der Hochschule der Medien Stuttgart  
zur Erlangung des akademischen Grades  
„Bachelor of Engineering“ (B. Eng.)

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt

Zweitprüfer: Prof. Jörn Precht

## Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Amelie Jotz, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Die Entwicklung des Sounddesigns im Horrorfilm seit dem Stummfilm bis zur heutigen Zeit“ 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.“

Stuttgart, den 24.04.2023

---

**Ort, Datum**

A. Jotz

---

**Unterschrift**

## Kurzfassung

Der Ton ist integraler Bestandteil eines Films und insbesondere im Horrorgenre unverzichtbar. Jedoch war dies nicht immer der Fall, da schon in der Stummfilm-Ära die ersten Horrorfilme erschienen. Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es zu untersuchen, wie sich das Sounddesign in Horrorfilmen seit den Stummfilmen bis zur heutigen Zeit verändert hat. Um dieser Forschungsfrage nachzugehen, wird die Geschichte des Genres in den letzten 100 Jahren beleuchtet und die damit korrelierende Entwicklung des Sounddesigns aufgezeigt. Im Hinblick auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten wird eine Vergleichsanalyse des Sounddesigns mehrerer Horrorfilme und ihrer Neuverfilmungen durchgeführt. Aus dieser sind insbesondere in den ersten Jahrzehnten nach dem Übergang zum Tonfilm deutliche Veränderungen abzulesen, von einer von Stille dominierten Klanglandschaft und fehlender musikalischer Begleitung zu einem immer größer werdenden Einsatz von Geräuschen und abstrakten Sounds sowie nicht-diegetischer Filmmusik. Im Laufe der Zeit wurden dem Ton zunehmend mehr Funktionen zugeschrieben, wodurch er sich zu einer unabdinglichen Komponente des Genres entwickelte. Bezugnehmend auf die initiale Forschungsfrage lässt sich daher festhalten, dass das Sounddesign im Laufe der Zeit an Komplexität und Detailreichtum zugenommen hat und heute mehr denn je zum Erfolg eines jeden Horrorfilms beiträgt.

## Abstract

Sound is an integral part of a film and indispensable, particularly in the horror genre. However, this was not always the case, as the first horror films emerged during the silent era. The aim of this thesis is to investigate the changes in sound design in horror films from the silent era up to the present day. To address this research question, the history of horror films over the last one hundred years will be examined, along with the correlating evolution of sound design. A comparative analysis of the sound design of five horror films and their remakes will be conducted to identify differences and similarities. Significant changes can be observed, especially in the decades following the transition to sound films. The soundscape shifted from being dominated by silence and a lack of musical accompaniment to an increasing use of noises, abstract sounds, and non-diegetic film music. In the process, sound was ascribed an increasing number of functions, becoming an elemental component of the genre. Referring to the initial research question, it can therefore be stated that sound design has increased in complexity and detail over time and today contributes more than ever to the success of a horror film.

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                 |            |
|-----------------------------------------------------------------|------------|
| <u>EHRENWÖRTLICHE ERKLÄRUNG</u>                                 | <u>II</u>  |
| <u>KURZFASSUNG</u>                                              | <u>III</u> |
| <u>ABSTRACT</u>                                                 | <u>III</u> |
| <u>DARSTELLUNGSVERZEICHNIS</u>                                  | <u>VI</u>  |
| <u>1 EINLEITUNG</u>                                             | <u>1</u>   |
| <b>1.1 EINFÜHRUNG</b>                                           | <b>1</b>   |
| <b>1.2 ZIELSETZUNG UND VORGEHENSWEISE</b>                       | <b>2</b>   |
| <b>1.3 AUFBAU DER ARBEIT</b>                                    | <b>2</b>   |
| <u>2 ÜBERBLICK SOUNDDESIGN</u>                                  | <u>4</u>   |
| <b>2.1 EINFÜHRUNG SOUNDDESIGN</b>                               | <b>4</b>   |
| <b>2.2 FILMMUSIK</b>                                            | <b>5</b>   |
| <u>3 SOUNDDESIGN IM HORRORFILM</u>                              | <u>8</u>   |
| <b>3.1 EINFÜHRUNG IN DEN HORRORFILM</b>                         | <b>8</b>   |
| <b>3.2 GESCHICHTE DES HORRORFILMS UND SOUNDDESIGNS</b>          | <b>8</b>   |
| 3.2.1 HORROR IN DER ÄRA DES STUMMFILMS                          | 8          |
| 3.2.2 DIE ERSTEN TONFILME                                       | 9          |
| 3.2.3 ZEITRAUM 1930 - 1960                                      | 11         |
| 3.2.4 ZEITRAUM 1960-1980                                        | 13         |
| 3.2.5 ZEITRAUM 1980 BIS HEUTE                                   | 15         |
| <b>3.3 FASZINATION HORROR</b>                                   | <b>17</b>  |
| <b>3.4 DIE ÄNGSTE DES ZUSCHAUERS</b>                            | <b>19</b>  |
| <b>3.5 DIE PSYCHOAKUSTISCHE WIRKUNG DES SOUNDDESIGNS</b>        | <b>21</b>  |
| 3.5.1 TECHNIKEN ZUR ANGSTERZEUGUNG                              | 21         |
| 3.5.2 KLANGEIGENSCHAFTEN                                        | 22         |
| 3.5.3 TYPISCHE SOUNDS                                           | 24         |
| <u>4 VERGLEICHSANALYSE: SOUNDDESIGN VON ORIGINAL UND REMAKE</u> | <u>29</u>  |
| <b>4.1 REMAKES</b>                                              | <b>29</b>  |
| <b>4.2 METHODIK</b>                                             | <b>30</b>  |

|                                                        |             |
|--------------------------------------------------------|-------------|
| <b>4.3 DRACULA: 1931 – 1958 – 1979 – 1992</b>          | <b>31</b>   |
| 4.3.1 VERGLEICHSSZENE 1: DRACULAS HAUS                 | 31          |
| 4.3.2 VERGLEICHSSZENE 2: DRACULAS BISS                 | 32          |
| 4.3.3 VERGLEICHSSZENE 3: DRACULAS TOD                  | 33          |
| 4.3.4 FAZIT                                            | 34          |
| <b>4.4 FRANKENSTEIN: 1931 – 1994</b>                   | <b>36</b>   |
| 4.4.1 VERGLEICHSSZENE: SCHÖPFUNG DES MONSTERS          | 36          |
| 4.4.2 FAZIT                                            | 38          |
| <b>4.5 PSYCHO: 1960 – 1998</b>                         | <b>39</b>   |
| 4.5.1 VERGLEICHSSZENE 1: STREITGESPRÄCH                | 40          |
| 4.5.2 VERGLEICHSSZENE 2: DUSCHSZENE                    | 40          |
| 4.5.3 VERGLEICHSSZENE 3: MORD AM DETEKTIV              | 42          |
| 4.5.4 VERGLEICHSSZENE 4: NATURGERÄUSCHE                | 43          |
| 4.5.5 VERGLEICHSSZENE 5: VERHÖRRAUM                    | 44          |
| 4.5.6 FAZIT                                            | 45          |
| <b>4.6 THE FOG: 1980 – 2005</b>                        | <b>47</b>   |
| 4.6.1 VERGLEICHSSZENE 1: PATER MALONES ERSCHRECK-SZENE | 47          |
| 4.6.2 VERGLEICHSSZENE 2: AUTOUNFALL                    | 49          |
| 4.6.3 VERGLEICHSSZENE 3: DER NEBEL                     | 49          |
| 4.6.4 VERGLEICHSSZENE 4: RADIOSTATION                  | 50          |
| 4.6.5 VERGLEICHSSZENE 5: DER TOTE ERWACHT              | 52          |
| 4.6.6 LEITMOTIV: KLOPFEN                               | 53          |
| 4.6.7 FAZIT                                            | 54          |
| <b>4.7 Es: 1990 – 2017</b>                             | <b>55</b>   |
| 4.7.1 VERGLEICHSSZENE 1: GEORGIES PAPIERBOOT           | 55          |
| 4.7.2 VERGLEICHSSZENE 2: BADEZIMMER                    | 58          |
| 4.7.3 FAZIT                                            | 59          |
| <b>4.8 SCHLUSSFOLGERUNG DER VERGLEICHSANALYSE</b>      | <b>61</b>   |
| <b>5 RÉSUMÉ UND AUSBLICK</b>                           | <b>64</b>   |
| <b>6 LITERATURVERZEICHNIS</b>                          | <b>VII</b>  |
| <b>7 FILMVERZEICHNIS</b>                               | <b>VII</b>  |
| <b>8 ANHANG</b>                                        | <b>VIII</b> |
| <b>8.1 DVD</b>                                         | <b>VIII</b> |

## Darstellungsverzeichnis

|                                                                                                                                                         |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Dar. 1: "Dracula" (1931), Renfield grinst verrückt in die Kamera .....                                                                                  | 21 |
| Dar. 2: "Dracula" (1931), Draculas Blick auf Mina vor dem Biss .....                                                                                    | 32 |
| Dar. 3: "Dracula" (1958), kurz vor dem Biss Minas .....                                                                                                 | 32 |
| Dar. 4: "Frankenstein" (1931), Frankensteins Monster .....                                                                                              | 36 |
| Dar. 5: "Mary Shelley's Frankenstein" (1994), Schöpfung mit Elektrizität.....                                                                           | 36 |
| Dar. 6: Finanzielle Gegenüberstellung beider Psycho-Filme.....                                                                                          | 39 |
| Dar. 7: "Psycho" (1960), Norman steht hinter dem Duschvorhang .....                                                                                     | 40 |
| Dar. 8: "Psycho" (1998), Norman sticht als seine Mutter verkleidet auf Marion ein .....                                                                 | 40 |
| Dar. 9: "Psycho" (1960), der Detektiv fällt die Treppe hinunter .....                                                                                   | 42 |
| Dar. 10: "Psycho" (1998), der Detektiv fällt die Treppe hinunter .....                                                                                  | 42 |
| Dar. 11: "Psycho" (1960), Normans Haus mit umgebender Natur .....                                                                                       | 43 |
| Dar. 12: "Psycho" (1998), Normans Haus mit umgebender Natur .....                                                                                       | 43 |
| Dar. 13: "Psycho" (1960), Norman im Verhörraum .....                                                                                                    | 44 |
| Dar. 14: "Psycho" (1998), Norman im Verhörraum .....                                                                                                    | 44 |
| Dar. 15: "The Fog" (1980), Pater Malone erschreckt Kathy Williams in der Kirche .....                                                                   | 47 |
| Dar. 16: "The Fog" (2005), Pater Malone erschreckt Nick und Elizabeth im Auto.....                                                                      | 47 |
| Dar. 17: "The Fog" (1980), die Geister erscheinen das erste Mal im Nebel.....                                                                           | 49 |
| Dar. 18: "The Fog" (2005), das Geisterschiff erscheint im Nebel.....                                                                                    | 49 |
| Dar. 19: "The Fog" (1980), das Holzbrett fängt Feuer.....                                                                                               | 50 |
| Dar. 20: "The Fog" (2005), Die alte Haarbürste glüht .....                                                                                              | 50 |
| Dar. 21: "The Fog" (1980), Kameraeinstellung unter der Liege hindurch auf die Beine des Toten .....                                                     | 52 |
| Dar. 22: "The Fog" (2005), Kameraeinstellung unter der Liege hindurch auf die Beine des Toten .....                                                     | 52 |
| Dar. 23: "The Fog" (1980), ein Geist klopft an die Tür des Strandhauses.....                                                                            | 53 |
| Dar. 24: "Es" (1990), Georgie spricht mit Pennywise .....                                                                                               | 55 |
| Dar. 25: "Es" (2017), Pennywise beißt in Georgies Arm.....                                                                                              | 55 |
| Dar. 26: "Es" (1990), Beverly zeigt ihrem Vater das blutverschmierte Waschbecken .....                                                                  | 58 |
| Dar. 27: "Es" (2017), Beverly bückt sich über das Waschbecken und Blut schießt aus dem Abfluss ...                                                      | 58 |
| Dar. 28: Einordnung der Originale und Neuverfilmungen in einem zeitlichen Kontext mit farblicher Unterteilung in Gruppen ähnlicher Entstehungszeit..... | 61 |

# 1 Einleitung

## 1.1 Einführung

Die Arbeit des Sounddesigners mag für manche nicht so greifbar sein wie herkömmlichere Berufe, dabei werden Menschen jeden Tag damit konfrontiert. Dies geschieht nicht allein durch Filme und Serien, sondern auch durch Werbung, Computerspiele, Haushaltsgeräte oder dem eigenen Auto. So signalisiert die Spülmaschine beispielsweise mithilfe einer Melodie die Beendigung des Spülvorgangs, der Kühlschrank erinnert uns an die noch offenstehende Tür und das Auto piepst, solange nicht alle Personen angeschnallt sind. Diese Klänge werden sorgfältig und unter Berücksichtigung verschiedener Faktoren ausgesucht. Oft erfüllt das Sounddesign verschiedene Funktionen, wie das Vermitteln von Informationen, das Schaffen einer angenehmeren Umgebung und ein verbessertes Gesamterlebnis während des Bedienens oder Konsumierens.

Vieles davon trifft ebenfalls auf das Sounddesign im Horrorfilm zu, schließlich soll der Film durch den Ton aufgewertet und Wissen kommuniziert werden. Dabei unterscheidet sich der Sound in Horrorfilmen teilweise deutlich von denen anderer Genres. Weinstock formuliert dazu treffend:

*„We know a horror film when we hear one!“<sup>1</sup>*

Er drückt damit aus, dass es ausreicht, Horrorfilme zu hören, um sie als solche zu erkennen. Geräusche beispielsweise sind für gewöhnlich sichtbaren Gegenständen oder Charakteren zuordenbar. Im Horrorgenre jedoch liegt das Hauptaugenmerk häufig auf dem Unsichtbaren. Zudem muss nicht alles Sinn ergeben, da die Wirkung einer Szene oftmals höher priorisiert wird als deren Logik. So ist es unrealistisch, wenn in einer spannenden Szene plötzlich alle Hintergrundgeräusche wie das Brummen der Heizung oder das Gezwitscher der Vögel leise werden. Doch dient es in dem Moment einem höheren Zweck, wie der Ankündigung einer unmittelbar bevorstehenden Gefahr. Dabei herrscht in vielen Fällen eine Unregelmäßigkeit in der Vorgehensweise des Sounddesigns, sodass das Publikum diesem nicht vertrauen und nie sicher sein kann, wann und was geschieht, nur weil es im bisherigen Film einem bestimmten Muster gefolgt ist.<sup>2</sup>

Allerdings ist es für Sounddesigner ein schmaler Grat zwischen einer gelungenen Vertonung und der Gefahr, dem Film durch das Einsetzen falscher Sounds die Glaubwürdigkeit zu entziehen. Werden bestimmte Techniken zur Angsterzeugung beispielsweise zu oft

---

<sup>1</sup> Weinstock (2019, S. 73).

<sup>2</sup> Vgl. Whittington (2014, S. 177).

eingesetzt oder klischeebehaftete Sounds übermäßig verwendet, kann dies im Publikum das Gefühl eines nicht ernstzunehmenden Films auslösen. Folglich besteht neben dem großen Potential des Sounddesigns auch die Gefahr, dem Werk damit zu schaden. Diese Herausforderung auf der auditiven Ebene existiert seit den ersten Horrorfilmen und ist weiterhin aktuell, auch wenn an das Thema Sounddesign heutzutage anders herangegangen wird. Der aktuelle Forschungsstand zu diesem Wandel des Sounds im Horrorfilm ist noch begrenzt und bietet Potential für weitere Untersuchungen, um ein umfassenderes Verständnis zu entwickeln.

## 1.2 Zielsetzung und Vorgehensweise

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es zu untersuchen, wie sich das Sounddesign in Horrorfilmen seit den Stummfilmen bis zur heutigen Zeit verändert hat. Um dieser Forschungsfrage nachzugehen, wird mithilfe der Analyse von bestehender wissenschaftlicher Literatur die Geschichte des Horrorfilms in den letzten 100 Jahren beleuchtet und die damit korrelierende Entwicklung des Sounddesigns aufgezeigt. Im Hinblick auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten wird eine Vergleichsanalyse des Sounddesigns mehrerer Horrorfilme und ihrer Neuverfilmungen durchgeführt. Dabei wird anhand ausgewählter Szenen zum einen inhaltlich analysiert, wie der Ton zum Erschaffen von Atmosphäre beiträgt, die Handlung unterstützt und Emotionen hervorruft. Zum anderen werden Aspekte wie Auffälligkeiten in der Tonqualität, die Klangfarbe, der Einsatz von Stille oder die Gesamtkomposition des Klangs untersucht. Anhand dieser Filmbeispiele und dem direkten Vergleich ihrer Tongestaltung in den jeweiligen Szenen soll die Entwicklung des Sounddesigns aufgezeigt werden

## 1.3 Aufbau der Arbeit

Diese Arbeit gliedert sich in drei thematische Hauptbereiche.

Auf die Einleitung folgt eine Einführung in das Thema Sounddesign in Kapitel 2, in der ein grober Überblick über die Aufgaben und verschiedenen Bereiche gegeben wird, die es umfasst. Zudem wird in diesem Zusammenhang auf das Gebiet der Filmmusik sowie die immer stärker verschwimmenden Grenzen dieser zwei Bereiche eingegangen.

Darauffolgend wird in Kapitel 3 das Thema Sounddesign mit dem Filmgenre Horror verknüpft. Zu Beginn erfolgt ein Überblick über die Geschichte des Horrorfilms, dessen Einflüsse und die parallele Weiterentwicklung des Sounddesigns. Anschließend wird den

Fragen nachgegangen, warum Menschen freiwillig Horrorfilme konsumieren und auf welche Ängste diese abzielen. Letztlich wird die psychoakustische Wirkung des Sounddesigns im Film untersucht. Dabei werden mögliche Techniken zur Angsterzeugung angesprochen, auf die verschiedenen Eigenschaften des Tons eingegangen und typische eingesetzte Sounds genannt.

Der letzte und größte Teil der Arbeit widmet sich in Kapitel 4 der Vergleichsanalyse. Nach einer kleinen Einführung zum Thema Neuverfilmung und der Darstellung der Methodik der Untersuchung werden zwölf Filme zur Analyse herangezogen. Entsprechend dem Erscheinungsjahr der jeweiligen ersten Verfilmung wird zu Beginn der Film „Dracula“ aus dem Jahr 1931 mit drei Neuverfilmungen aus den folgenden 60 Jahren verglichen, wobei drei verschiedene Szenen betrachtet werden. Darauf folgt „Frankenstein“ mit einem 63 Jahre später erschienenen Remake und der Schöpfungsszene von Frankensteins Monster. Im Weiteren werden „Psycho“ und „The Fog“ mit jeweils einer zu vergleichenden Neuverfilmung anhand von fünf Szenen untersucht. Den Abschluss bildet „Es“ aus dem Jahr 1990 mit zwei Vergleichsszenen und dem 27 Jahre später erschienenen Remake.

Nach einer Auflistung der daraus resultierten Erkenntnisse, wie sich das Sounddesign anhand dieser Beispiele in den vergangenen 100 Jahren verändert hat, folgt im letzten Kapitel 5 ein Résumé und Ausblick.

### **Genderhinweis**

In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Es sind dabei alle Geschlechteridentitäten ausdrücklich stets eingeschlossen.

## 2 Überblick Sounddesign

### 2.1 Einführung Sounddesign

Das Sounddesign ist ein grundlegender Bestandteil eines jeden Films. Dabei wird dieses häufig gar nicht bewusst wahrgenommen und soll es auch nicht. Aus dem Wort selbst ist schon herleitbar, dass das Design des Sounds, übersetzt also die Klanggestaltung gemeint ist. Je nach Definition kann der Begriff jedoch weitaus mehr umfassen, als mancher zuerst annehmen würde. Laut Thomas Görne lässt sich der Filmtone in einige verschiedene Bereiche einteilen: Vom Originalton am Filmset, über die Verwendung von Soundarchiven, der elektronischen Klangerzeugung, Aufnahmen im Studio, der Produktion der Musik bis zur Mischung. Ihm zufolge kann all dies unter den Begriff des Sounddesigns fallen, etwa aufgrund der Auswahl, wie etwas aufgenommen werden soll und dem individuellen Bearbeiten der Klänge.<sup>3</sup>

Hieraus ist bereits erkennbar, wie umfangreich der Bereich des Sounddesigns ist. Daher wird im Rahmen dieses Werks ein Grundverständnis dessen vorausgesetzt, um den Fokus in der folgenden Arbeit auf die Rolle des Sounddesigns im Horrorfilm-Genre und dessen Entwicklung legen zu können. Ist ein genaueres Einlesen und tieferes Verständnis erwünscht, kann dafür beispielsweise das Buch „Sounddesign“ von Thomas Görne (2017) oder das gleichnamige Kapitel im Sammelwerk „Filmmusik – Ein alternatives Kompendium“ von Frank Hentschel und Peter Moormann (2018) herangezogen werden. Der restliche Teil dieses Kapitels soll einen groben Überblick geben und diejenigen Bereiche ansprechen, die für diese Arbeit von größerer Bedeutung sind.

Allgemein kann der Ton im Film in die drei großen Bereiche Sprache, Musik und Soundeffekte eingeteilt werden.<sup>4</sup> Zusätzlich wird zwischen den diegetischen und nichtdiegetischen Klängen unterschieden, wobei bei letzterem wiederum zwischen extradiegetisch und metadiegetisch differenziert wird. Unter diegetisch versteht man diejenigen Klänge, welche aus der filmischen Realität entstammen. Sie existieren in der Filmwelt und können folglich von den Filmfiguren gehört werden. Zu den nichtdiegetischen Sounds auf der anderen Seite gehören beispielsweise innere Monologe (metadiegetisch) oder Filmmusik und abstrakte Soundeffekte (extradiegetisch).<sup>5</sup> Görne erläutert, dass diegetische Klänge dafür eingesetzt werden, "um die filmische Welt zum Leben zu

---

<sup>3</sup> Vgl. Görne (2017, S. 19).

<sup>4</sup> Vgl. Leeder (2018, S. 162); Vgl. Gong und Zhang (2021, S. 769).

<sup>5</sup> Vgl. Görne (2021, S. 75).

erwecken<sup>6</sup> und dem Bild eine dokumentarische Erscheinung zu geben, während nichtdiegetische Elemente das bildliche Geschehen erklären und bei häufigem Einsatz von abstrakten Klängen einen mehr phantastischen, fiktionalen Eindruck schaffen.<sup>7</sup> Diese nichtdiegetischen Klänge sind häufig in den sogenannten Atmos zu finden, welche den klanglichen Hintergrund darstellen und oft nicht bewusst wahrgenommen werden. Sie tragen jedoch entscheidend zur Vermittlung der herrschenden Atmosphäre im Bild bei und unterstützen den Etablierungsprozess eines bestimmten Settings, indem sie einen Raum- und Umwelteindruck sowie den sozialen Rahmen des Geschehens vermitteln.

Das Sounddesign hat jedoch noch deutlich mehr Aufgaben, wie etwa das Kommunizieren von Raum und Zeit. Im Besonderen mit Surround-Systemen kann Sound über die verschiedenen Lautsprecher im ganzen Raum verortet werden, statt nur aus Richtung der Leinwand. Dies kann die Handlung für den Zuschauer realistischer und angsteinflößender erscheinen lassen, doch sollte damit gezielt gearbeitet und der auditive Raum auch stellenweise verkleinert werden. Denn nach Görne sind „nicht nur der volle Einsatz immersiver Technik, sondern gerade auch der *Verzicht* darauf, die *Reduzierung* der technischen Mittel [...] starke, emotional wirksame gestalterische Werkzeuge.“<sup>8</sup> Ebenso kann das Sounddesign die Zeit erzählen sowie deren Wahrnehmung beeinflussen und raumzeitliche Brüche kommunizieren.<sup>9</sup> Überdies kann es eine realistische oder surreale Welt schaffen, Filminhalte akustisch ankündigen und bei der Interpretation des Geschehens unterstützen.

Bei vielen dieser Aufgaben ist auch die Filmmusik stark beteiligt, wobei diese dabei üblicherweise zu großen Teilen nichtdiegetisch eingesetzt wird. Auf die Aufgaben und die Wirkung der Musik wird im folgenden Unterkapitel eingegangen.

## 2.2 Filmmusik

Es mag durchaus vorkommen, dass die im Film hörbare Musik aus der filmischen Realität stammt, beispielsweise von einer Live-Band oder im Radio. Aber in der Mehrheit der Fälle ist die Filmmusik extradiegetisch. Dabei übernimmt sie verschiedene Aufgaben, weswegen zwischen ihrer syntaktischen, dramaturgischen und expressiven Funktion unterschieden werden kann.<sup>10</sup> Unter dem syntaktischen Aspekt ist diejenige Fähigkeit zu verstehen, Szenen miteinander zu verbinden und dabei einen weichen oder auch gewollt harten und abrupten

---

<sup>6</sup> Görne (2017, S. 231).

<sup>7</sup> Vgl. Görne (2017, S. 231).

<sup>8</sup> Ebd. (S. 206).

<sup>9</sup> Vgl. ebd. (S. 159).

<sup>10</sup> Vgl. Meister (2023).

Übergang zu schaffen. Dramaturgisch betrachtet hat die Filmmusik eine kommentierende Funktion und kann auf Hinweise aufmerksam machen sowie Figuren charakterisieren. Unter die expressive Funktion fällt ihre Eigenschaft, Emotionen zu vermitteln und zu verstärken.<sup>11</sup> So unterstützt Musik bei der Interpretation und dem Verständnis der dargestellten Geschehnisse und je nach ihren Merkmalen können Gefühle wie Angst, Unbehagen oder Spannung ausgelöst werden.<sup>12</sup> Daher ist sie ein wichtiges Mittel für Filmschaffende, um eine gewünschte Reaktion auszulösen, worauf besonders im Genre des Horrors ein großer Fokus gelegt wird. Dabei wird nicht immer nur auf negative Gefühle abgezielt. William H. Rosar hebt hervor, dass besonders in den älteren Horrorfilmen von Universals wie „The Mummy“ oder „The Black Cat“ Musik auch dafür eingesetzt wurde, um den Monstern eine menschliche Seite zu geben und Sympathie im Zuschauer zu wecken. In moderneren Horrorfilmen ist solch eine Funktion der Musik allerdings nicht mehr wirklich vertreten.<sup>13</sup> Laut Frank Hentschel hat sich so auch „spätestens seit den Siebzigerjahren des vergangenen Jahrhunderts eine genretypische Musik ausgebildet“<sup>14</sup>, die als „mood music“ bezeichnet werden kann und oben genannte negative Emotionen wie Angst und Schrecken hervorrufen und verstärken soll. Um diese Gefühle auszulösen, spielt die Musik mit ihren Eigenschaften. Dazu gehören die Melodie, Tonart und Klangfarbe, doch unter anderem auch die verwendeten Instrumente und der Rhythmus. Wirksam ist dabei oft eine entsprechende Kombination dieser Merkmale, welche ungewöhnliche Klänge und Geräuschhaftigkeit, Dissonanzen sowie aperiodische Rhythmik entstehen lässt.<sup>15</sup> Ein gutes Beispiel hierfür ist das Hauptthema des Horrorfilms „Halloween“ aus 1978, komponiert von John Carpenter, der gleichzeitig auch die Regie für den Film übernahm. Das rhythmische Klaviermotiv im eher ungewöhnlichen 5/4-Takt und mit elektronisch erzeugten Untertönen löste durch die, vor allem damals, eher ungewöhnlichen Klänge und den Rhythmus eine unheimliche Atmosphäre aus und erfreut sich bis heute großer Bekanntheit.

Die Grenze zwischen Sounddesign und Musik im Horrorfilm lässt sich häufig nicht eindeutig ziehen und schwimmt „noch stärker als bei anderen Genres [...]. Letztlich sind viele Bausteine des Sounddesigns von der Musik beeinflusst und umgekehrt.“<sup>16</sup> Dass beides immer noch oft getrennt voneinander von verschiedenen Gewerken behandelt wird, liegt nach Görne an der historischen Entwicklung. Schon zu Zeiten des Stummfilms begleitete Musik das Bild, während erst durch die Einführung des Tonfilms alle anderen, aus der filmischen Welt stammenden Klänge wie Dialog und Geräusche hörbar wurden.<sup>17</sup> Nach und

---

<sup>11</sup> Vgl. Meister (2023).

<sup>12</sup> Vgl. Weinstock (2019, S. 67).

<sup>13</sup> Vgl. Rosar (1983, S. 418).

<sup>14</sup> Hentschel (2020, S. 210).

<sup>15</sup> Vgl. ebd. (S. 212 ff.).

<sup>16</sup> Lederer (2022, S. 146).

<sup>17</sup> Vgl. Görne (2017, 240 f.).

nach entwickelte sich das Verständnis der Tongestaltung weiter und die Zusammenarbeit und der enge Kontakt zwischen allen Bereichen im Sound-Department werden immer wichtiger. Zu Beginn des Kapitels „Überblick Sounddesign“ wurde die Musik daher auch schon unter den Begriff des Sounddesigns aufgenommen. Insbesondere in den Vergleichsanalysen in Kapitel 4 wird die Filmmusik dementsprechend miteinbezogen, da sie aufgrund ihrer Relevanz für das Horrorgenre nicht unberücksichtigt bleiben soll.

## 3 Sounddesign im Horrorfilm

### 3.1 Einführung in den Horrorfilm

"Mehr als bei jeder anderen Sorte von Film hängt ihr Erfolg davon ab, inwieweit das Publikum durch Manipulieren der Emotionen zum Fürchten gebracht werden kann."<sup>18</sup> So beschreibt William K. Everson, was hinter dem Erfolg von Horrorfilmen steckt. Und dabei ist es seiner Meinung nach nicht so relevant wie bei anderen Genres, dass der Handlungsstrang lückenlos einer Logik folgt. Denn gerade die Szenen, die am erschreckendsten sind, spielen für die Handlung manchmal keine Rolle oder folgen keiner Logik.<sup>19</sup> Allerdings wird vor allem das Element der Gewalt und deren explizite Darstellung immer wichtiger, besonders um weltweit Menschen zu erreichen, so Clark Peterson. In einem Interview mit dem Produzenten des Horrorfilms „Monster“ (2003) erklärte er, dass Gewalt im Gegensatz zur Komik universal verstanden wird, unabhängig von Landesgrenzen und Kulturen. Dabei erwähnte er auch, dass sich das Publikum über die Zeit immer mehr an das Abbilden von Gewalt gewöhnt, sodass es beim Produzieren von Horrorfilmen auch darauf ankommt, immer neue, bisher ungesehene Arten von Gewalt zu erschaffen.<sup>20</sup>

In den Anfängen des Genres war das allerdings noch nicht der Fall. In den gruseligen Szenen wurde nur angedeutet was geschieht und der Rest der Phantasie des Zuschauers überlassen. Ein Überblick über die Entwicklung des Genres und damit zusammenhängend des Sounddesigns folgt im kommenden Unterkapitel.

### 3.2 Geschichte des Horrorfilms und Sounddesigns

#### 3.2.1 Horror in der Ära des Stummfilms

Wird an die frühen Horrorfilme zurückgedacht, kommen wohl zuerst Filme wie „Dracula“ (1931) oder „Frankenstein“ (1931) in den Sinn. Doch geht man noch einen Schritt weiter in der Filmgeschichte zurück, sind auch schon in der Stummfilm-Ära Horrorfilme wie „Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens“ (1922), „der Student von Prag“ (1913), „Das Cabinet des Dr. Caligari“ (1920) oder „The Phantom of the Opera“ (1925) vorzufinden. Vor allem Deutschland produzierte zu dieser Zeit einige Filme, die zu Klassikern des Horrorfilms wurden, dazu gehören auch die ersten drei der vier genannten. „Nosferatu“ beispielsweise

---

<sup>18</sup> Everson (1980, S. 10).

<sup>19</sup> Vgl. ebd.

<sup>20</sup> Vgl. Kottler (2011, S. 102).

zählt als der erste große Vampir-Film, auf welchen noch viele weitere Vampirgeschichten folgen sollten, „Dracula“ als eine der bekanntesten.<sup>21</sup> Allerdings wurde bei Filmen wie diesen früher eher selten von Horror gesprochen, was wohl auf negative Behaftungen des Ausdrucks und Zensur zurückführbar ist. Anstelle dessen wurde daher das Wort „Mystery“ verwendet.<sup>22</sup>

Weiterhin lässt der Begriff „Stummfilm“ das Fehlen jeglichen Audios vermuten. Doch auch wenn es sein Name verspricht, wurde der Film selten in völliger Stille gezeigt. Zuerst kann auf die damals übliche musikalische Begleitung hingewiesen werden, von einem einzelnen Pianisten bis zu einem Orchester. Zum einen sollte diese begleitende Musik dem Bedürfnis der Zuschauenden entgegenkommen, die sich bei der Betrachtung stummer Bilder Musik wünschten. Und zum anderen hat das Kino auch Wurzeln im Theater, welches ebenfalls Musik aufwies, wodurch diese auf natürliche Weise auch Teil des Stummfilms wurde.<sup>23</sup>

Des Weiteren wurden besonders in den frühen Filmen auch sogenannte „Lecturer“ oder „Barker“ eingesetzt, die den Inhalt erklärten.<sup>24</sup> So gab es im japanischen Kino den „Benshi“, der als Stummfilmerzähler erklärende Texte und Dialoge vortrug. Hinzu kam als besonderes eingesetztes Instrument die Kinoorgel, wie die sogenannte „Wurlitzer Orgel“, die durch ihre besondere Konstruktion ein ganzes Orchester ersetzen und zudem noch unzählige Klangeffekte wie ein Autohupen oder auch Kirchturmglöcker erzeugen konnte. So war es schon in der Stummfilm-Ära möglich, ein Sounddesign zu bieten, welches dem von heutigen Blockbustern nahekommt.<sup>25</sup>

### 3.2.2 Die ersten Tonfilme

Für die Entwicklung des Sounds waren die Jahrzehnte um 1900 besonders wertvoll, da um diese Zeit Klänge durch Erfindungen wie dem Phonographen und dem Grammophon nun erstmals speicher- und reproduzierbar waren. Zudem kamen durch die Weiterentwicklung der Industrie auch stetig mehr Alltagsgeräusche hinzu, sodass sich schließlich „ein ganz neues Verhältnis von natürlichen, technischen und künstlichen Klängen zueinander“<sup>26</sup> ergab. Jedoch war der Film in dieser Zeit noch immer auf die beschränkten auditiven Möglichkeiten des Stummfilms begrenzt. Mit der Entwicklung des Lichttonverfahrens in den 1920er Jahren

---

<sup>21</sup> Vgl. Worland (2007, S. 48).

<sup>22</sup> Jancovich und Brown (2022, S. 183).

<sup>23</sup> Vgl. Marks (2018, S. 45).

<sup>24</sup> Vgl. Leeder (2018, S. 162).

<sup>25</sup> Vgl. Görne (2017, S. 17).

<sup>26</sup> Menning (2020, S. 227).

und dem damit verbundenen Durchbruch des Tonfilms<sup>27</sup> standen dem Genre des Horrors dann schlagartig ganz neue Optionen zur Tongestaltung zur Verfügung. Görne formuliert treffend:

*Die Einführung des Tonfilms (engl. „talkie“) markiert somit nicht etwa den Beginn des Tons zum Film, sondern den Beginn der Kontrolle über den Filmtton: Erstmals können die Klänge vorproduziert werden statt sie live spielen (oder sprechen) zu müssen. Erstmals ist in allen Aufführungen der gleiche Ton zu hören. Zudem wird der Filmtton bildsynchron, und erstmals werden die Stimmen der Schauspieler hörbar. Der Ton wird damit kontrollierbar und reproduzierbar, und er ist nicht mehr länger in der Verantwortung der Kino-Musiker, sondern wird zum Bestandteil der Filmproduktion.“<sup>28</sup>*

Allerdings war dieser Wandel von der Stummfilm-Ära zum Tonfilm von ca. 1928 bis 1930 für viele Filmschaffende anfangs nicht einfach. Laut Donald Crafton gab es zu Beginn der Umstellung einige Kritik, da eine aurale Überstimulation empfunden und der Wunsch nach weniger Soundeffekten im Vordergrund geäußert wurde. Auf diese Kritik wurde wohl aber erst spät, um 1930 bis 1931, reagiert und zudem zu stark, da die Kritik teilweise als Ruf nach Stille aufgenommen wurde. Daher erscheinen Filme aus dieser Zeit ungewöhnlich leise, selbst im Vergleich zu den ihnen vorausgegangenen Stummfilmen, die oft mit Live-Musik begleitet wurden.<sup>29</sup> Ein Beispiel hierfür ist der Film „Dracula“ aus dem Jahr 1931. Die Stille, die den ganzen Film hinweg herrscht, ist ironischerweise nicht zu überhören, was in diesem Fall dem Horrorfilm jedoch zugute zu kommen schien. Denn die Tatsache, dass er kaum Umgebungsgeräusche und keine nichtdiegetische Musik einsetzte, machte den Film bei seiner ersten Veröffentlichung umso unheimlicher und erschreckender.<sup>30</sup>

Auch aus technischer Sicht hatte der Tonfilm gegenüber dem Stummfilm anfangs einige Nachteile, was sich in dessen Qualität widerspiegelte. Ohne den Ton war eine deutlich höhere Aufnahmekapazität gegeben. Zudem waren die Kameraaufnahmen mikrofonunabhängig und die Spielfilme daher immer weniger räumlich an theaterähnliche Produktionsorte gebunden, was vielfältigere Kameraeinstellungen und kreativere Drehorte ermöglichte. Daher war in der ersten Zeit des Tonfilms spürbare Zurückhaltung im Publikum und auch bei den Produktionsfirmen bemerkbar.<sup>31</sup> Hinzu kamen schließlich auch noch die neuen technischen Anforderungen an die Kinos, die mit dem Übergang einher gingen.

---

<sup>27</sup> Vgl. Brauch (2012, 16 f.).

<sup>28</sup> Görne (2017, S. 17).

<sup>29</sup> Vgl. Crafton (1997, S. 354).

<sup>30</sup> Vgl. Spadoni (2007, S. 78).

<sup>31</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 37).

Überdies konnte beispielsweise eine Stimme zu dieser Zeit noch nicht gezielt auf der tonalen Ebene in den Vordergrund gestellt werden. Zum besseren Verstehen oder Hervorheben dieser blieb damals nur übrig, die Lautstärke der Geräuschkulisse und der Stimmen der anderen Schauspieler deutlich zu verringern.<sup>32</sup> Durch technische Entwicklungen konnte später eine immer besser werdende Modulation der Tonspur erreicht werden, sodass die aus heutiger Sicht sehr unnatürlich wirkende Stille in den Horrorfilmen dieser Zeit schließlich aus den Kinosälen verschwand.

### 3.2.3 Zeitraum 1930 - 1960

Rick Worland bezeichnet die Zeit von ca. 1931 bis in die 1960er Jahre als die klassische Phase des Horrors, sodass Filme wie „Dracula“ und „Frankenstein“ den Beginn darstellen und Alfred Hitchcocks „Psycho“ (1960) am Ende davon verortet werden kann. Über die Jahrzehnte hinweg hat sich das Genre weiterentwickelt und Worland hebt hervor, dass all die Hoch- und Tiefphasen, die die Filmgattung durchlebte, nicht klar zeitlich voneinander abgegrenzt werden können, sondern sich überlappen und daher mehr in ihrer Form und Erzählstruktur unterschieden werden können und sollten. Eine bestimmte Phase des Horrorfilms verrät dabei oft etwas über die Zeit, die ihn hervorgebracht hat, indem sie die Ängste der damaligen Zeit offenlegt.<sup>33</sup> So waren die Folgen des New Yorker Börsenkrachs von 1929 in den darauffolgenden Jahren stark in der Wirtschaft und folglich auch für den einzelnen Bürger zu spüren. Zu dieser Zeit kamen viele Klassiker des Horrorgenres heraus, der Natur des Genres entsprechend mit dem Ziel der Erzeugung von Angst, die zu dieser Zeit im Publikum leicht zu finden war. Diese erste Horrorwelle des Tonfilms ebte dann um 1936 ab.<sup>34</sup>

In den 1940er Jahren wurden vermehrt sogenannte Sequels, also Fortsetzungen von erfolgreichen Filmen des in diesem Fall vorausgegangenen Jahrzehnts, sowie Crossover-Filme produziert. In dieser Art von Film tauchen beispielsweise Figuren zweier voneinander unabhängiger Werke auf, wie „House of Frankenstein“ (1944), in welchem sowohl Dracula als auch Frankensteins Monster erscheint.

Mario Brauch führt zudem auf, dass sich sowohl die Filminhalte wie auch die Filmmusik nach dem Ende des zweiten Weltkriegs trotz Aufhebung kultureller Verbote wie der Swingmusik statt vertrauter Schlager- und Operettenmelodien kaum veränderten. Ein Innovationsboom blieb erst einmal aus. Dies erklärt er „einerseits durch den verschwenderischen Import von

---

<sup>32</sup> Vgl. Spadoni (2007, S. 79).

<sup>33</sup> Vgl. Worland (2007, S. 20).

<sup>34</sup> Vgl. Everson (1980, S. 211).

amerikanischen Filmproduktionen, andererseits aber auch durch die Dezentralisation der deutschen Produktion.<sup>35</sup> Schließlich führte die Aufhebung der Zensur dann aber doch zu einer größeren künstlerischen Freiheit und damit zu einer Weiterentwicklung des Genres. So erschienen nun auch vermehrt Filme, die nicht mehr nur der strikten Regel des „Happy-Ends“ mit dem Sieg über das Böse folgten. Bei Filmen wie „The Haunted Palace“ (1963) und „The Fearless Vampire Killers (1967) gewann nun die böse Seite, auch wenn das Ende zu dieser Zeit oft noch halb in Form eines Gags erzählt wurde, „als Augenzwinkern in letzter Sekunde, damit das Publikum nicht verstört und verängstigt nach Hause ging [...]“.<sup>36</sup>

Ab dem Ende der 1950er Jahre begann der Kinobesuch jährlich abzunehmen, was Gründen wie der Nachkriegszeit, dem „Babyboom“ mit starker Beanspruchung des Einkommens und der Freizeit sowie dem Beginn der Ausstrahlung nationalen Fernsehens zugeschrieben wird.<sup>37</sup> Zudem wurde das Publikum immer jünger, wie sich auch an den zu dieser Zeit produzierten Filmen erkennen lässt, die gezielt die Jugendlichen und jungen Erwachsenen ansprechen. So hatten die Horrorfilme Titel wie „I Was A Teenage Frankenstein“ (1957) und „Teenage Zombies“ (1959).

Mit den Jahren kamen auch immer neue gesellschaftliche Ängste hinzu. Neben der zunehmenden Angst vor einer nuklearen Eskalation entstand in den Menschen zu dieser Zeit auch ein Unbehagen gegenüber neuen Technologien und Experimenten, was ebenso in manchen neu entstandenen Filmen thematisiert wurde. So rächt sich die Natur an der Menschheit für die Ausbeutung dieser und auch den „verbotenen“ Experimenten an Tieren, dargestellt in Filmen wie beispielsweise „Tarantula“ (1955) über Rieseninsekten.<sup>38</sup>

Ein weiterer inhaltlicher Wandel wurde durch den oben genannten Film „Psycho“ in die Wege geleitet. Die Geschichten spielten nun nicht mehr nur an für das Hauptpublikum weit entfernten Schauplätzen wie z.B. Transsilvanien, und die Monster traten nicht mehr nur in übermenschlichen Gestalten auf. Mit den durch Krieg und andere Ereignisse neu entstandenen Ängsten des Menschen veränderte sich das Genre. Plötzlich war die Gefahr und das Monster deutlich näher, verbarg sich womöglich in der eigenen Nachbarschaft oder saß auf dem Nebensitz im Kino. Christian Knöppler beschreibt dies als eine Verschiebung hin zu einer eher psychologischen Form des Horrors, in der das „Körper-Monster“ durch das „moralische Monster“ ersetzt wird.<sup>39</sup> „Psycho“ ist ein Paradebeispiel und Wegbereiter für diese neue Entwicklung im Horrorgenre. Die weltbekannte Duschszene, in der die Hauptprotagonistin Marion Crane (Janet Leigh) von dem Motel-Besitzer Norman Bates

---

<sup>35</sup> Brauch (2012, S. 74).

<sup>36</sup> Everson (1980, 219 f.).

<sup>37</sup> Vgl. Worland (2007, 76 ff.).

<sup>38</sup> Vgl. King (1981, S. 244 f.).

<sup>39</sup> Vgl. Knöppler (2017, S. 39).

(Anthony Perkins) brutal mit einem Messer erstochen wird, hat sich in das Gedächtnis unzähliger Menschen gebrannt und machte den Film zu einem Klassiker des Genres. Eine immense Rolle spielt dabei auch die eingesetzte Musik, worauf im Kapitel 4.5.2 zur Filmanalyse von „Psycho“ genauer eingegangen wird.

### 3.2.4 Zeitraum 1960-1980

Inhaltlich wegweisend, vor allem für das deutsche Kino, war das am 28. Februar 1962 beschlossene „Oberhausener Manifest“ von einigen jungen deutschen Filmmachenden, was zu einer Thematisierung vergangener Geschehnisse wie dem zweiten Weltkrieg und einer kritischen Abbildung und Reflexion der Gegenwart im Film führte.<sup>40</sup> Das veränderte auch den Ton nachhaltig, da der „Neue Deutsche Film“ aufgrund seiner neuen, vielfältigen Thematik auch andere Anforderungen an den Sound hatte, der verstärkt bei der Interpretation der Inhalte unterstützen und diese bestärken soll.<sup>41</sup>

Doch es gab nicht nur thematisch einen deutlichen Wandel, sondern auch die gestalterische Ebene im Horrorfilm selbst entwickelte sich weiter, mit einer klaren Tendenz zu einer immer brutaleren bildlichen Darstellung. Das lag auch an den Bewegungen der Frauen, Schwarzen sowie Homosexuellen in den späten 1960er Jahren und der daraus hervorgegangenen radikalen Dynamik.<sup>42</sup> Was in Filmen wie „Dracula“ (1931) nur angedeutet wurde, wird mittlerweile oft detailreich abgebildet. Auch in „Psycho“ (1960) ist nicht zu sehen, wie das Messer von Norman Bates tatsächlich in den Körper von Marion Crane eintritt. Durch die dramatische musikalische Untermalung der schockierenden und furchteinflößenden Handlung sowie die Fantasie der Zuschauenden scheinen manche Menschen jedoch bis heute zu meinen, das Einstechen gesehen zu haben. Entsprechend negativ fielen einige der Kritiken von damals aus, die ihn teilweise als zu brutal beschrieben und mit dem Schaffen dieses Films die Überschreitung einer Grenze äußerten.<sup>43</sup> Dabei hat Hitchcock, anders als zu der Zeit schon üblich, den Film in Schwarz-Weiß statt Farbe gedreht. Das lag zwar wohl zu einem großen Teil an dem geringen Budget, mit dem er arbeiten musste und den geringeren Kosten einer Schwarz-Weiß-Produktion. Aber er befürchtete auch, dass das Publikum für den Anblick des vielen Blutes noch nicht bereit war. Deswegen wurde schließlich nicht in Farbe gedreht und für das viele Blut herkömmlicher Schokoladensirup verwendet, welcher sich auf dem Bild mehr abhob.<sup>44</sup> Aus der dennoch schockierten Reaktion der Kritiker sowie

---

<sup>40</sup> Vgl. Faulstich, Werner (2005), zitiert nach: Brauch (2012, S. 71 f.).

<sup>41</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 73).

<sup>42</sup> Vgl. Wood, Robin (1979), zitiert nach: Worland (2007, S. 21).

<sup>43</sup> Vgl. Kirsten (2022, 88 ff.).

<sup>44</sup> Vgl. Kennedy (2021); Vgl. King (1981, S. 363).

dem Fehlen expliziter Gewaltszenen lässt sich leicht ablesen, welche wichtige Rolle die Fantasie des Publikums spielen kann, um gezielte Emotionen hervorzurufen, vorausgesetzt diese wird richtig genutzt. In den heutigen Filmen wird allerdings oft nichts mehr der Fantasie des Zuschauers überlassen und mit Tricks und Effekten versucht, auch noch so gewaltsame Akte darzustellen. Dieser Wandel zeigt sich beispielsweise auch im Film „The Omen“ von 1976, in welchem mehrere Menschen auf immer schockierendere Weise sterben. So gibt es ein Kindermädchen, welches aus dem Fenster springt und sich dabei erhängt oder einen Priester, der von einem herabfallenden Blitzableiter durchbohrt wird. Das Publikum benötigt keine Fantasie mehr, da alles bis ins Detail dargestellt wird.<sup>45</sup>

Mittels immer neuer Innovationen und Technologien entwickelte sich auch die im Sounddesign eingesetzte Technik stetig weiter. Seit der Entwicklung der elektronischen Klangsynthese im 20. Jahrhundert wurden und werden noch immer verschiedene elektronische Musikinstrumente in der Tongestaltung des Films verwendet. So auch in Alfred Hitchcocks „The Birds“ (1969), in dem ein Trautonium, ein früherer Vorläufer des heutigen Synthesizers, den Vögeln ihren einzigartigen Klang verliehen hat. Die Instrumente dienen dabei meist der Vermittlung von Fremdheit.<sup>46</sup> Mit modularen Synthesizern seit den 1960er und 1970er Jahren wurden "Maschinen mit praktisch unbegrenzten Möglichkeiten der Klangerzeugung und Klangmanipulation [eingesetzt], die mit Generatoren, Filtern und Hüllkurvenformern, mit nichtlinearen Elementen wie Ringmodulator und Zufallssteuerung, und später ergänzt um Geräte wie den Vocoder"<sup>47</sup> dem Sounddesign ganz neue Werkzeuge zur Verfügung stellten.

Zusätzlich wandelte sich die Funktion von Lautereignissen im Film, wie Brauch ausführt. So stellten diese vor allem ab den 1970er Jahren nicht mehr nur einen Zusatz oder Zubehör zum Bild dar, um dieses im Hinblick auf Ästhetik oder dessen psychologische Wirkung zu unterstützen, sondern übernahmen zunehmend eigenständige, funktionale Aufgaben.<sup>48</sup>

In den späten 1980ern fand schließlich auch die digitale Klangmanipulation mithilfe des Computers den Weg in die Musik und das Sounddesign. Schon dreißig Jahre zuvor gab es dieses Werkzeug parallel zur analogen elektronischen Klangerzeugung, wurde aber zu dieser Zeit hauptsächlich experimentell in Laboren eingesetzt, bevor es zum Standard-Equipment des Sounddesigns wurde. Abgesehen von den schon bestehenden Möglichkeiten der analogen Techniken kamen nun neue digitale Verfahren zur Synthese und Klangformung hinzu wie der Phasenvocoder, Sampling und Wavetable-Synthese.<sup>49</sup> Durch eine riesige

---

<sup>45</sup> Vgl. Everson (1980, 249 ff.).

<sup>46</sup> Vgl. Görne (2017, S. 14).

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 2).

<sup>49</sup> Vgl. Görne (2017, S. 14).

Auswahl an Hard- und Softwareeffekten sind den Sounddesignern seit der Erfindung der Computertechnologie kaum noch Grenzen gesetzt. Einfach und kostengünstig kann seitdem auf eine unglaubliche Auswahl an Sounds zugegriffen und diese noch weiter kombiniert und manipuliert werden.

Zudem verbesserte sich die Tonwiedergabe in den Kinos stetig. Vom 1965 eingeführten Dolby-System zur Rauschunterdrückung, welches nun auch subtilere und deutlich leisere Klänge erlaubte, über den Einsatz von verbesserten Lautsprechern, die sowohl im tief- als auch hochfrequenten Bereich eine optimierte Tonwiedergabe versprechen, erhöhten Speicherkapazitäten, zu immer aufwendigeren Surround-Soundsystemen und letztlich „3D-Audio“, welches mittlerweile die Wiedergabe von Sound in drei Dimensionen ermöglicht.<sup>50</sup>

Wie schon in Kapitel 2.1 erwähnt, bieten solche mehrkanaligen Soundsysteme gerade für Horrorfilme ein großes Potential, sollten aber mit Bedacht genutzt werden, um eine akustische Welt zu erschaffen, welche die bildliche Realität unterstützt und ergänzt.

Über die Jahrzehnte hinweg hat sich das Genre stetig weiterentwickelt, so thematisierten Horrorfilme ab den 1970er Jahren vermehrt politische Ängste, in dem sie Referenzen zum Vietnamkrieg einbauten und auf entstandene Traumata reagierten.<sup>51</sup> Und auch auf darauffolgende Krisen wie die Energiekrise oder den Watergate-Skandal wurde zum Beispiel durch ironische Einblendungen amerikanischer Flaggen Bezug genommen.<sup>52</sup> Die Filme dieser Zeit sind im Allgemeinen durch ein erhöhtes Misstrauen und Paranoia geprägt.

### 3.2.5 Zeitraum 1980 bis heute

Eine weitere bedeutsame Periode in der Geschichte des Horror-Genres ist die des Slasher-Films, der in den 1980er Jahren stark vertreten war. Dabei handelt es sich um eine bestimmte Art von Horrorfilm, die vor allem durch „Halloween“ von John Carpenter im Jahr 1978 an Popularität gewann.<sup>53</sup> Meist sind dabei Teenager und junge Frauen das Ziel einer Mordserie, wobei oft deren Sexualeben über ihr Schicksal entscheidet und die „Jungfrau“ als einzige überlebt.<sup>54</sup> Die Mörder in diesem Subgenre sind wie der Motelbesitzer Norman Bates aus „Psycho“ oft sexuell verwirrte oder feminisierte Männer, die eine Art psychotische Rache für in der Kindheit erlebte Traumata ausüben.<sup>55</sup> Zu dieser Zeit entstandene Filmreihen wie

---

<sup>50</sup> Vgl. Görne (2017, S. 18).

<sup>51</sup> Vgl. Worland (2007, S. 94).

<sup>52</sup> Vgl. Worland (2007, S. 103 f.).

<sup>53</sup> Vgl. Knöppler (2017, S. 211).

<sup>54</sup> Vgl. Seeßlen und Jung (2006, S. 757).

<sup>55</sup> Vgl. Worland (2007, S. 105).

„Freitag der 13.“ oder eben genanntes „Halloween“, die über Jahrzehnte hinweg fortgeführt wurden, mit „Halloween Ends“ als das neueste Sequel aus dem Jahr 2022.

Neben den Slasher-Filmen erfreute sich eine schon bekannte Art von Horrorfilmen erneuter Beliebtheit. Laut mancher Theorien hängt die Renaissance, die der Vampir-Horrorfilm ab Mitte der 1980er Jahre erlebte, mit dem zu dieser Zeit aktuell gewordenen Thema Aids zusammen. Vampire, die oft eine Art Metapher für verschiedene Formen sexueller Identität darstellen und zudem Blut übertragen, greifen die Gefahr und Angst dieser Krise auf. Die Krankheit könnte also zumindest zu Teilen ein Grund für das erneut entfachte Interesse an dieser Unterart des Horrorfilms sein.<sup>56</sup>

In der Mitte der 2000er Jahre gab es schließlich eine erhöhte Produktion von Zombie-Filmen und damit eine kleine Rückkehr von nicht-menschlichen Monstern. Zudem nahm die Popularität sogenannter „Found-Footage-Filme“ zu.<sup>57</sup> Dabei wird die Handlung durch vorgefundenes Videomaterial, oft von den vermissten oder verstorbenen Personen selbst aufgenommen, erzählt. Ein Beispiel hierfür ist der Film „The Blair Witch Project“, der exemplarisch die besondere Art des Sounddesigns bei dieser Art von Filmen aufweist. Um dem Geschehen und somit auch dem Filmkonzept mehr Glaubwürdigkeit zu verleihen, werden dem Sounddesign absichtlich bestimmte Artefakte hinzugefügt, die in anderen Filmen vermieden werden. Durch Sounds, wie beispielsweise ein Anstoßen an die Kamera oder auch eine allgemein verminderte Tonqualität, die mehr dem Mikrofon einer handelsüblichen, amateurhaften Kamera entspricht, wirkt die Welt, die durch das Bild geschaffen werden soll, noch realistischer.

Ab den 2000ern gab es deutlich mehr „Independent“ Horrorfilme. Im Gegensatz zu den Jahrzehnten davor, in denen unter anderem die Universal Studios unzählige Horrorfilme herausbrachten, kamen auch erheblich mehr Filme aus anderen Ländern und kleineren Produktionsfirmen dazu. Das lag laut Adam C. Hart daran, dass es nun für die Konsumenten aufgrund von Videotheken und Streaming-Diensten sehr viel einfacher war, an diese zu gelangen. Das Publikum war nicht mehr einzig von der Auswahl der Filmverleiher und dem, was letztendlich in den Kinosälen gezeigt wurde, abhängig.<sup>58</sup> Um diese Zeit griff Hollywood auch vermehrt auf den schon vorhandenen Bestand an amerikanischen, aber auch ostasiatischen, Horror-Klassikern zurück, besonders aus den 1970er und 1980er Jahren. Die daraus resultierenden Neuverfilmungen und Sequels stießen nicht selten auf gemischte Gefühle der Fans und Kritiker.<sup>59</sup> Nichtsdestotrotz erfreut sich das Genre immer noch großer Beliebtheit, was sich aus der Anzahl an neu produzierten und teilweise sehr erfolgreichen

---

<sup>56</sup> Vgl. Worland (2007, S. 111).

<sup>57</sup> Vgl. Hart (2014, 342 f.).

<sup>58</sup> Vgl. ebd. (S. 332).

<sup>59</sup> Vgl. ebd. (S. 332).

Filmen des 21. Jahrhunderts wie „Es“ (2017), „A Quiet Place“ (2018) oder der „Conjuring“-Reihe herauslesen lässt.

Zusammenfassend ist über das letzte Jahrhundert hinweg zum einen durch den technologischen Fortschritt, zum anderen durch zeitgeschichtliche Ereignisse ein Wandel auf verschiedenen Ebenen zu erkennen. Insbesondere inhaltlich hat sich das Horrorggenre von „gothic fiction“, wie beispielsweise „Dracula“, hin zu deutlich brutaleren und gesellschaftskritischeren Produktionen entwickelt. An diese Entwicklung hat sich auch das Sounddesign angepasst und korrelierend mit dem technischen Fortschritt eine eigene Weiterentwicklung durchlebt. Wie sich dieser Wandel in tatsächlichen Filmbeispielen äußert, wird in Kapitel 4 mithilfe verschiedener Filmbeispiele analysiert. Zuvor werden im Folgenden die Beweggründe für den Konsum von Horrorfilmen erläutert. Seit dem Bestehen des Genres existiert die Diskussion darüber, warum sich Menschen diese Art von Film freiwillig anschauen und dabei sogar Vergnügen empfinden. Schließlich ist das Auslösen von Emotionen wie Schrecken, Angst und Ekel eines der Hauptmerkmale dieser Filmgattung. Das folgende Kapitel behandelt diese Thematik.

### 3.3 Faszination Horror

Es gibt einige Theorien, weshalb sich Menschen durch das Schauen von Horrorfilmen freiwillig negativen Gefühlen wie Angst aussetzen. Dabei kann sich der Grund von Zuschauer zu Zuschauer unterscheiden und oftmals spielen mehrere davon zusammen.

Laut Steven J. Schneider basieren die meisten dieser Theorien auf einem unbewussten Wunsch des Zuschauers, welcher durch den Film erfüllt wird. Eine von ihm aufgeführte Erklärung für diese Theorie ist die Darstellung unangenehmer und verdrängter Aspekte der eigenen Kindheit im Horrorfilm. Diese möchte man überwinden, weshalb man sich ihnen im Film bewusst stellt.<sup>60</sup> Robin Wood wiederum lieferte eine gegenteilige Begründung, in der das Monster eine Bedrohung für die Normalität darstellt. Zudem wünschen sich viele Zuschauer in die Zeit ihrer Kindheit zurück, als ihre Welt noch nicht von Normen beherrscht war und sie von diesen unterdrückt wurden. Daher genießen sie die vom Monster ausgehende Gefahr, dass diese Welt mit ihren Normen zerschlagen wird.<sup>61</sup>

Rick Worland zählt noch andere Aspekte auf, die den Horrorfilm attraktiv machen können. Dazu gehört zum Beispiel das Spektakel extremer Gewalttaten oder auch der Glaube des Films an die Wirksamkeit von Institutionen wie Regierung und Kirche, die die Gesellschaft

---

<sup>60</sup> Vgl. Schneider (2004, S. 72).

<sup>61</sup> Vgl. Wood (1979), zitiert nach: Schneider (2004, S. 71).

vor dem Bösen beschützen.<sup>62</sup>

Hans D. Baumann wiederum hat schon 1989 die Theorie aufgestellt, dass im Horrorfilm Ängste aufgegriffen werden, die tief im Inneren des Zuschauers zu finden sind: „Die hervorragenden Werke des Genres schaffen es, daß [sic] wir uns neu mit den in uns schlummernden Ungeheuern auseinandersetzen können, nachdem wir sie auf diese Weise quasi von außen haben erleben können.“<sup>63</sup>

In manchen Theorien wird auch von einer gewissen Lust gesprochen, die mit dem Erlebnis des Schauens und der Angst einhergeht. Diese Lust an der Angst entsteht durch Momente „des Anziehens und des Abstoßens und positioniert die Zuschauer\_innen in einem Spannungsfeld zwischen Nähe und Distanz.“<sup>64</sup> Auch wenn die Szenen noch so furchteinflößend sind und ab und an die Augen zugekniffen werden, wird der Blick wohl letztendlich immer wieder zurück auf die Leinwand wandern. Das schließlich einsetzende befriedigende Gefühl nach dem Überstehen der Gefahr im Film und somit auch der eigenen Angst kann so als der Reiz am Horror angesehen werden.<sup>65</sup> Diese Annahme könnte auch eine interessante Tatsache erklären, auf die Jeffrey A. Kottler hinweist. Denn anders als vielleicht zu erwarten wäre, besteht ein großer Anteil der Kartenkäufer von Slasher-Filmen oft nicht aus Männern, die durch den Film mögliche verbotene Fantasien ausleben wollen. Laut Kottler ist oft sogar die Mehrheit aller Kartenkäufer weiblich.<sup>66</sup>

Stephen King, Schriftsteller und Autor einiger weltbekannter Horrormane wie „Es“ (1986), die teils auch mit großem Erfolg verfilmt wurden, liefert ebenfalls eine Begründung für das Vergnügen am Horrorfilm. So ist er der Meinung, dass alle Menschen geisteskrank sind und der Horrorfilm absichtlich das Schlechte in uns anspricht und unsere schlimmsten Phantasien umsetzt.<sup>67</sup>

Welche der aufgezählten Begründungen nun für das Gefallen an Horrorfilmen im Allgemeinen und auf den Einzelnen zutrifft, lässt sich nicht mit Gewissheit sagen. Das Ziel des Horrorfilms ist jedoch eindeutig, die Gefühle des Zuschauers und insbesondere die tief im Inneren liegenden Ängste anzusprechen. Damit befasst sich das folgende Kapitel.

---

<sup>62</sup> Vgl. Worland (2007, S. 119).

<sup>63</sup> Baumann (1989, S. 83 f.).

<sup>64</sup> Podrez (2020, S. 540).

<sup>65</sup> Vgl. Seeßlen (2013, S. 12).

<sup>66</sup> Vgl. Kottler (2011, S. 113).

<sup>67</sup> Vgl. King (1981, 289 ff.).

### 3.4 Die Ängste des Zuschauers

Stephen King hat in seinem Buch „Danse Macabre. Die Welt des Horrors“ eine interessante Formulierung zur Beschreibung des Horrorfilms gewählt:

*„Wenn Filme die Träume der Massenkultur sind [...] und wenn Horrorfilme die Alpträume der Massenkultur sind, dann [...]“<sup>68</sup>*

Und tatsächlich kann der Horrorfilm in mancher Hinsicht als die filmische Realisierung derjenigen Ängste des Publikums angesehen werden, welche sie in ihren Träumen heimsuchen. Dabei ist das Horrorgenre nicht die einzige Filmgattung, die negative Gefühle wie Angst und Schrecken im Betrachter auslöst. Unter anderem können auch Katastrophen-, Kriegsfilm oder sogenannte Krimis diese Emotionen auslösen. Allerdings werden im Horrorfilm vermehrt tiefer liegende, psychologische Ängste thematisiert.<sup>69</sup> Das sind zum einen Urängste des Menschen wie die Furcht vor dem Tod oder der Dunkelheit, zum anderen aber auch Ängste, die aufgrund von aktuellen Ereignissen der jeweiligen Zeit entstehen.

Rick Worland beschreibt im Zusammenhang mit dem Tod zwei verschiedene Thematisierungsmöglichkeiten. Erstens der physikalische Tod, zweitens die Verdammnis der Seele zu unendlichem Leiden und Bestrafung. Wobei das Monster wie auch dessen Opfer häufig von beiden Arten betroffen sind und sich in der Angst vereinen, ein „Untoter“ zu werden.<sup>70</sup>

Eine weitere und wohl eine der größten Urängste der Menschheit ist die vor der Dunkelheit. Das lässt sich durch die Biologie des Menschen erklären, da dieser besonders im Vergleich zu manchen Tieren in der Nacht ein schwächeres Sehvermögen hat und ihm folglich im Dunkeln ein wichtiger Sinn genommen wird. Die Gefahr ist nun nicht mehr sichtbar, was wiederum unwillkürlich Angst auslöst. Ein exemplarisches Beispiel dafür ist der Film „The Blair Witch Project“ von 1999, ein Found-Footage-Film, der die Video-Aufnahmen dreier Studenten im Wald zeigt. Wenn die Kamera in die Dunkelheit filmt, gibt nur noch das Audio einen Hinweis darauf, was sich bei den Studenten abspielt. So wird auch den Zuschauern jedes Gefühl von Sicherheit genommen.

Ebenso werden Horrorgeschichten nicht ohne Grund häufig im Dunkeln erzählt. In der Anfangsszene des Films „The Fog – Nebel des Grauens“ (1980) geschieht dies sogar unter freiem Nachthimmel am Lagerfeuer, welches nur spärlich Licht spendet und zudem

---

<sup>68</sup> King (1981, S. 244 f.).

<sup>69</sup> Vgl. Worland (2007, S. 7).

<sup>70</sup> Vgl. ebd.

unheimliche Schatten wirft. Darauf bezugnehmend weist Stephen King auf die vielen Horrorfilmtitel hin, welche „eine Anspielung entweder auf night (»Nacht«) oder the dark (»das Dunkel«)“<sup>71</sup> enthalten.

Eine weitere Angst ist die des Eingeschlossenseins. Steffen Lindinger beschreibt treffend, wie der Horror in diesem Fall durch direkte Konfrontation ausgelöst wird: „Im Gegensatz zu *The Blair Witch Project* ist hier nicht die Weiträumigkeit des Gebietes der größte Feind der Überlebenden, sondern das Gegenteil ist der Fall“<sup>72</sup>.

Und letztendlich soll die Angst vor dem Ungewissen genannt werden, die auch sehr einfach durch den Ton hervorgerufen werden kann. Vieles in Horrorfilmen ist für den Zuschauer unbekannt, da es im normalen Leben so nicht existiert. Zusammen mit einem unkonventionellen Sound kann dies eine unbewusste Furcht auslösen.<sup>73</sup> Zudem existiert mittlerweile eine kulturelle Angst, dass Sicherheit nur eine Illusion ist und die Gefahr überall lauert.<sup>74</sup>

Über die Zeit haben sich die gesellschaftlichen Ängste überdies weiterentwickelt, wie modernere Produktionen erkennen lassen. Ältere Filme wirken für den heutigen Zuschauer weniger gruselig. Zum einen liegt das auch erheblich daran, dass die damals verwendeten Spezialeffekte und das Make-Up im Vergleich zu dem aktuellen Niveau nicht mehr so glaubwürdig wirken. Ebenso hat sich der Zuschauende an den Horror gewöhnt und er ist vorhersehbar geworden.<sup>75</sup> Zum anderen aber wandelte sich das Monster tendenziell von einem übermenschlichen Geschöpf aus einem fernen Land, welches für das Publikum im echten Leben keine Gefahr darstellte, zu einem Mitmenschen in nächster Nähe.

Horrorfilme scheinen aber oft auch diejenigen Ängste zu reflektieren, die zu der jeweiligen Zeit besonders vorherrschend waren. Ob die Angst vor einem ausbrechenden Krieg oder sich neu eröffnende, beunruhigende Möglichkeiten durch fortschreitende Technologie, Filmmachende können immer neue Ängste aufgreifen und tief verwurzelte Gefühle im Publikum ansprechen. Im Folgenden wird erläutert, welche psychoakustische Wirkungen das Sounddesign besitzt und wie sich dies im Film zu Nutze gemacht wird.

---

<sup>71</sup> King (1981, S. 301).

<sup>72</sup> Lindinger (2014, S. 79 f.).

<sup>73</sup> Vgl. Gong und Zhang (2021, S. 767).

<sup>74</sup> Vgl. Prince (2004, S. 4).

<sup>75</sup> Vgl. Leeder (2018, S. 135).

## 3.5 Die psychoakustische Wirkung des Sounddesigns

### 3.5.1 Techniken zur Angsterzeugung

Wird dem Menschen der Sehsinn genommen, wird die Aufmerksamkeit automatisch auf die anderen Sinne verlagert. Erblindete Menschen beispielsweise können für gewöhnlich besser hören, da alle visuellen Reize wegfallen und die auditiven Sinneseindrücke zur Erschließung von Informationen aus ihrer Umgebung relevanter werden. Diese Tatsache macht sich auch die Filmbranche zunutze. Im bereits erwähnten Found-Footage-Film „The Blair Witch Project“ bleibt dem Publikum oft nur der Ton zur Orientierung, wenn in den pechschwarzen Wald gefilmt wird. Laut Steffen Lindinger wurde diese Darstellungsform von den Regisseuren „bewusst gewählt, um dem Zuschauer jegliche Anhaltspunkte zu rauben, die ihm ein Gefühl von Sicherheit geben könnten.“<sup>76</sup> Der Einsatz von Laubrascheln oder auch Babygeschrei in diesen Szenen verstärkt das unbehagliche Gefühl noch zusätzlich. Denn ohne Bild gibt es für das Publikum erst einmal keine offensichtliche Erklärung für den Ursprung dieser Laute. Solche Geräusche, deren Quelle nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, nennt man auch off-screen-Geräusche und sind folglich eine erste Möglichkeit zur Angstausslösung. Unter dem Begriff sind allerdings keine nicht-diegetischen Sounds gemeint, sondern beispielsweise gerade genannte Geräusche mit nicht abgebildeter Quelle oder auch Dialog von Personen außerhalb des Bildausschnitts.

Die Inkongruenz von Bild und Ton ist eine weitere Taktik, die im Horrorgenre eingesetzt wird. Beispiele dafür wären eine Stimme, die nicht zum Körper des dazugehörigen Menschen passt oder ein Geräusch, welches nicht dem Geschehen des Bildes entspricht. Ein gutes Exempel aus den frühen Jahren ist im Film „Dracula“ (1931) vorzufinden.<sup>77</sup> Renfield, ein Mann, der Dracula schon zum Opfer gefallen ist, wurde durch den Biss verrückt. Als er auf einem Schiff von anderen Männern gefunden wird, hört man sein verrücktes und



*Dar. 1: "Dracula" (1931), Renfield grinst verrückt in die Kamera*

---

<sup>76</sup> Lindinger (2014, S. 66 f.).

<sup>77</sup> Browning, 1931, 00:19:40-00:20:05.

unheimliches Lachen schon, bevor er kurz danach auf dem Bildschirm erscheint. Während dieses Lachen immer weiter anhält, starrt und grinst er nur in die Kamera, ohne aber Mund oder Gesicht merklich zu bewegen (siehe Dar. 1<sup>78</sup>). Als anderes Beispiel kann ein kleines Mädchen oder gar einer Puppe genannt werden, aus dessen Mund eine sehr tiefe, voluminöse oder verzerrt klingende Stimme ertönt. Bei solchen Bildern und Tönen werden wohl die meisten Menschen erschauern, was sowohl an dem Bedürfnis des Menschen nach einer Wiedergabetreue des Klangs liegt als auch an einer bestimmten Hörerwartung durch das Betrachten des Bildes. Denn wie schon im Kapitel 3.4 aufgeführt, hat der Mensch eine Furcht vor dem Unbekanntem, dem Fremden. In Hitchcocks „The Birds“ (1963) wurden die Vogelstimmen elektronisch mit einem der ersten Synthesizer erzeugt und klingen daher eher fremdartig, auch wenn sie dem Publikum als natürliche, diegetische Vögel erzählt werden. Das gibt den Zuschauern das Gefühl, dass etwas nicht stimmt und verleiht den Vögeln eine unheimliche und übernatürliche Seite.<sup>79</sup>

Ebenso entsteht durch das Erklingen einer Stimme, die aus der filmischen Realität stammt, aber keinen eigenen sichtbaren Körper besitzt, ein Eindruck von Allgegenwärtigkeit. Hier wird laut Murray Leeder nicht nur die Verbindung zwischen Bild und Ton unterbrochen, sondern der Ton sogar über die Ebene des Bildes in den Vordergrund gestellt. Dies wird von dem Publikum nicht erwartet und erhält somit ein „unheimliches Potential“.<sup>80</sup>

Auch in den vielen Szenen mit thematisierter Gewalt und Brutalität steht der Ton häufig im Vordergrund. Denn gerade in den Momenten des Gewaltakts wird die Handlung vor allem in früheren Filmen oftmals mehr über den Ton als das Bild erzählt. Die bereits erwähnte Duschszene im Film „Psycho“ zeigt dies, da auf visueller Ebene kein Einstechen des Messers in den Körper erzählt wird, während die Musik diesen sich wiederholenden Gewaltakt deutlich kommuniziert (siehe Kapitel 4.5.2 auf Seite 40). Mit dem Thema, welche Eigenschaften der Ton oder die Musik haben muss, um solche Gräueltaten zu implizieren und negative Gefühle im Zuschauer zu erwecken, befasst sich das folgende Unterkapitel.

### 3.5.2 Klangeigenschaften

Es gibt einige Merkmale des Tons, die diesem richtig eingesetzt einen unheimlichen Charakter verleihen und so negative Gefühle auslösen. Ein offensichtliches Beispiel hierfür ist eine deutlich erhöhte Lautstärke. Ob das unerwartete Hupen eines vorbeifahrenden Autos oder das scherzhafte Erschrecken eines Freundes durch einen überraschenden Ausruf, oft

---

<sup>78</sup> Bildquelle: Browning, 1931, 00:21:11.

<sup>79</sup> Görne (2017, 157 f.).

<sup>80</sup> Vgl. Leeder (2018, S. 171).

reicht ein kurzes, aber lautes Signal aus, um temporär ein Angstgefühl auszulösen. Thomas Görne erklärt diesen reflexhaften Schreck durch eine „*Orientierungs-* bzw. *Abwehr-* oder *Panikreaktion*“<sup>81</sup> des Menschen, welche wohl noch aus einer früheren Zeit mit ständig lauender Gefahr in der Umgebung stammt. Durch gezieltes Ansprechen dieses Reflexes wird die Person in Aufzucht gebracht und folglich die gewünschten Gefühle ausgelöst.

Durch die richtige Klangauswahl und -manipulation kann also wesentlich zur emotionalen Wirkung von Horrorfilmen beigetragen werden. Dies ist beispielsweise durch extreme Lautstärkekontraste möglich, aber auch mithilfe von länger andauernden, undefinierten und düsteren Klangtexturen oder extremen Tonlagen.<sup>82</sup> Auch eine Änderung der Frequenz oder Modifikation der Dauer eines Lautereignisses durch einen Delay oder Reverb sind möglich.

Sogenannte Stinger sind ebenso ein weit verbreitetes Werkzeug zur Angsterzeugung. Sie bestehen meist aus einem kurzen, intensiven und unheimlichen Sound, der den Zuschauer überraschen und erschrecken soll. Er kann in verschiedenen Gestalten auftreten, oft beispielsweise als schriller Sound in Form eines Streicherakkords.

Aber auch abstrakte Klänge, die Gong und Zhang als „surreal“ bezeichnen, helfen, um merkwürdige Dinge und Geschehnisse auszudrücken. Denn im Vergleich zu Sounds aus dem sozialen Umfeld und der natürlichen Umgebung können diese nicht einfach aufgenommen und direkt verwendet werden, sondern es benötigt viel Foley-Arbeit und weitere Bearbeitung durch zum Beispiel Effekt-Plugins.<sup>83</sup> So beschreibt Whittington in diesem Zusammenhang, wie für das Remake des Films „The Haunting“ (1999) das Geräusch einer sich in die falsche Richtung geschobenen Drehtür verlangsamt wurde, um ein „geisterhaftes Stöhnen“ zu erzeugen.<sup>84</sup> Werden solche abstrakten Klänge nun noch mit einem harmlosen visuellen Reiz kombiniert, kann gezielt Irritation und Beunruhigung ausgelöst werden.<sup>85</sup> Diese Wirkung haben auch jene Frequenzen, die weniger als ca. 20 Hertz betragen und damit unter der menschlichen Hörschwelle liegen. Dieser sehr tieffrequente Schall ist zwar für den Menschen nicht mehr zu hören, aber dennoch spürbar und kann oft ein Gefühl von Beklemmung, Unbehagen und sogar Übelkeit verursachen. Die Wirkung dieses sogenannten Infraschalls machen sich die Sounddesigner im Horrorfilm gerne zunutze, um in gewissen Szenen ein unangenehmes Gefühl im Körper des Publikums auszulösen. Trotz all den Möglichkeiten der Klangmanipulation sollte aber dennoch darauf geachtet werden, keine zu abstrakten Klänge zu erzeugen und mit jeder Bearbeitung dem eigentlichen Ziel näher zu kommen, eine entsprechende Wirkung auszulösen. Denn

---

<sup>81</sup> Görne (2017, S. 201).

<sup>82</sup> Vgl. Martin und Butzmann (2018, S. 261).

<sup>83</sup> Vgl. Gong und Zhang (2021, S. 770).

<sup>84</sup> Vgl. Whittington (2014, S. 169).

<sup>85</sup> Vgl. Görne (2021, S. 79).

schließlich ist die Aufgabe des Tons im Horrorfilm ebenso, die Glaubwürdigkeit des Bildes zu unterstützen, statt deren Authentizität zu mindern.

Diese Wirkung, die der Sound auf Menschen haben kann, ist zudem auch über die Grenzen einer Kultur hinaus zu sehen. Ein passendes Beispiel dazu wurde von Zixiao Gong und Junchang Zhang in ihrem Beitrag „Review of Sound in Horror Movie“ aufgeführt. So ist die Figur des Clowns ein Teil der westlichen Kultur. Er ist das Sinnbild von Humor und guter Laune und in Einkaufszentren oder im Zirkus anzutreffen. Wird diese Figur nun in Horrorfilmen wie „Es“ in eine boshafte und Albtraum auslösende Figur verwandelt, passt dies nicht zu der eigenen Erfahrung der Zuschauer, was schließlich ein Gefühl der Angst auslöst. Für das asiatische Publikum allerdings ist es schwerer, die Figur des Clowns mit ihrem realen Leben zu verknüpfen, da dieser in ihrer Kultur so nicht vergleichbar existiert. Der begleitende Ton mit unheimlichen Sounds und dem bösen Clowns-Lachen ist allerdings dennoch in der Lage, auch bei ihnen eine gruselige Stimmung erzeugen. Dies veranschaulicht die Macht des Tons, selbst bei Menschen verschiedener Kulturen, Religionen oder Altersgruppen dieselben Emotionen auslösen zu können.<sup>86</sup>

Doch es müssen nicht immer schwer greifbare und ungewöhnliche Sounds sein, um dem Film an den richtigen Stellen einen unheimlichen und angsteinflößenden Charakter zu verleihen. Auch alltägliche Geräusche können bewusst eingesetzt Emotionen im Publikum bewirken und verstärken. Auf einige dieser Sounds wird im Folgenden eingegangen.

### 3.5.3 Typische Sounds

Manche Geräusche, die in der Natur vorkommen, können uns auch im echten Leben einen Schrecken einjagen. Vor allem kleine Kinder fürchten sich beispielsweise vor Donner. Zusätzlich zu seinem ohnehin schon unheimlichen Klang ist der Donner auch das Resultat eines Gewitters, eine Naturgewalt, die dem Menschen ohne ausreichenden Schutz zu einer ernsthaften Gefahr werden kann. So besitzt er einen warnenden Charakter und bietet sich als Sounddesign-Mittel zur Angsterzeugung an. Gerade in sehr dramatischen Szenen wird Donner oftmals eingesetzt und lässt sich diegetisch gut in die filmische Realität einbauen.<sup>87</sup> Aber auch als nicht-diegetischer Sound ist der Klang des Gewitters häufig vorzufinden und überrascht die Zuschauer gerade dann durch seine Unabhängigkeit vom Bild.<sup>88</sup> Oft setzen Sounddesigner zu diesem Zweck auch tiefe Trommeln ein, welche als eine der ältesten Musikinstrumente schon lange zur Nachahmung des Donners verwendet werden.

---

<sup>86</sup> Vgl. Gong und Zhang (2021, S. 768).

<sup>87</sup> Vgl. Görne (2017, 120 f.).

<sup>88</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 103 f.).

Ein weiteres beliebtes Geräusch aus der Natur ist das des Wassers und des Winds. Thomas Görne beschreibt den Wind als „Symbol für das körperlos Lebendige, für eine göttliche Präsenz, den Geist. Wind ist der Atem des Unsichtbaren.“<sup>89</sup> So kann der vermeintlich unscheinbare Luftzug zu einem Indikator für die Präsenz eines unsichtbaren Wesens sein und ist daher ein geeignetes Mittel zur Ankündigung des Bösen. Solch ein Rauschen, wie das des Windes oder des Wassers wird oft im Hintergrund als Unterstützung beim Spannungsaufbau verwendet, wobei tieffrequente Rauschen „ein deutlich größeres Gefahrenpotential [erzeugen] als dies höhere tun.“<sup>90</sup> Und auch das elektrische Surren durch Leuchtstoffröhren im szenischen Hintergrund ist ein übliches Mittel für diesen Zweck. Denn dieser Sound ist auch in der alltäglichen Klangwelt wie in den Wartebereichen von Arztpraxen oder Krankenhäusern vorzufinden, mit denen der Mensch erfahrungsgemäß erwartungsvolle und angespannte Situationen verbindet.<sup>91</sup>

Das menschliche Herz ist ebenso ein oft verwendeter Sound, besonders in sehr spannungsgeladenen Szenen. Die Tatsache, dass sich das Schlagen des Herzens je nach Situation und Gefühlslage unbewusst ändert, macht man sich im Sounddesign zu Nutze. Indem mit der Rhythmik und Lautstärke gespielt wird, scheint der Protagonist mit seinem Körper verstärkt auf das Geschehen zu reagieren. Dessen empfundene Panik oder Stress wird so deutlicher an den Zuschauenden vermittelt, was das Geschehen noch realer erscheinen lässt. Mario Brauch nennt solche Sounds, die mithilfe ihrer reproduzierbaren Periodik Spannung erzeugen, „rhythmisch assoziative Klänge“. Oben schon benanntes Windrauschen oder elektronisches Surren hingegen, das über einen längeren Zeitraum erklingt und durch seine Konstanz Spannung erzeugt, bezeichnet er als „homogene Klangflächen“.<sup>92</sup>

Doch auch Stimmen können Emotionen auslösen. Während diejenigen der „guten“ Personen im Film meist eine übliche Frequenzverteilung vorweisen, ist die des „Bösen“ oft polarisierter und klingt daher scharf, heiser oder tiefer.<sup>93</sup> Solch ein Kontrast der Stimmen ist auffällig und weckt unheimliche Gefühle. Aber auch die Art, wie gesprochen wird, ist entscheidend. Eine bekannte Filmrolle hierfür ist die von Bela Lugosi als Dracula im gleichnamigen Film von 1931. Seine Stimme weist nicht nur einen ungewöhnlichen Akzent auf, sondern unterscheidet sich auch durch die Sprachmelodie und -rhythmik von denen der anderen Filmrollen und allgemein des damaligen Publikums. Dieser ungewöhnliche Klang verlieh der

---

<sup>89</sup> Görne (2017, S. 128).

<sup>90</sup> Ebd. (200 ff.).

<sup>91</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 198).

<sup>92</sup> Vgl. ebd. (S. 133 ff.).

<sup>93</sup> Vgl. Gong und Zhang (2021, S. 769).

Rolle sein Grauen und galt so auch für lange Zeit ohne vergleichbare Konkurrenz als die Stimme des Horrors schlechthin.<sup>94</sup>

Doch nicht nur die Stimmen des Menschen, sondern auch die mancher Tiere werden im Sounddesign eingesetzt. Als unvermeidbarer Bestandteil des Klangs der Natur wird dem Gezwitscher von Vögeln meist etwas Friedvolles und Beruhigendes zugesprochen. Daher wirkt es umso beunruhigender, wenn diese plötzlich fehlen und sich eine unheimliche Stille breitmacht. Unter den Vögeln spielen vor allem Raben und Krähen eine bedeutsame Rolle. Oft hört man ihr Kreischen dann, wenn ein sündhaftes Verhalten aufgezeigt werden soll oder das Böse in Erscheinung tritt. Dem Raben wird zusätzlich oft das Symbol des Todes zugewiesen und die Rolle des Boten aus der Unterwelt.<sup>95</sup> Allerdings gibt es abgesehen von Alfred Hitchcocks „The Birds“ (1963) wenige bekannte Filme, in denen Vögel die Rolle des gefährlichen Monsters übernehmen.

Wird der Fokus nun auf Sounds gelegt, die im Zusammenhang mit Gebäuden stehen, wird auch hier gerne auf einige klassische Geräusche zur Spannungserzeugung zurückgegriffen. So hat das Zuknallen einer Tür durch den lauten, aber kurzen Impuls eine erschreckende Wirkung, während das langsame Herunterdrücken der Türklinke, begleitet durch ein hochfrequentes Quietschen, die Anspannung im Zuschauer erhöht. Und auch das Knarzen von Holzdielen ist öfter im Film vorzufinden. So kann dies das Näherkommen der Gefahr ankündigen oder einen falschen Schritt hervorheben, wodurch das Opfer auf sich aufmerksam gemacht hat.

Das Läuten einer Glocke hat ebenso die Funktion einer Ankündigung und soll eine gewisse Information kommunizieren. So geben die Kirchturmglocken bekanntermaßen die Uhrzeit an. Allerdings ist es im Film meist nicht die Uhrzeit, die mitgeteilt werden soll. "Glocken markieren bedeutungsvolle Ereignisse [...] Im Film-Sounddesign wird der Glockenklang häufig als Schicksals- und Todessymbol benutzt"<sup>96</sup>, vor allem durch ein sehr tieffrequentes Ertönen. Ebenso wird laut Mario Brauch in sehr vielen deutschen Nachkriegsfilmen das menschliche Ableben durch drei aufeinanderfolgende Glockenschläge angekündigt.<sup>97</sup>

Auch andere Signale wie das Hupen eines Autos oder ein Wecker-, Tür- oder Telefonklingeln eignen sich durch ihre Reproduzierbarkeit und ihren Frequenzbereich, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers gezielt zu lenken. Zusätzlich erhalten sie eine kommentierende Funktion, wenn sie unabhängig zur bildlichen Darstellung erklingen.

---

<sup>94</sup> Vgl. Spadoni (2007, S. 63).

<sup>95</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 191).

<sup>96</sup> Görne (2017, 132 f.).

<sup>97</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 177).

Ein Klassiker in der Tongestaltung ist überdies das Ticken von Uhren. Auch hier kann nach Brauch von einem rhythmisch assoziativen Sound gesprochen werden. Das Ticken ist üblicherweise prominent im Vordergrund platziert und entspricht meist keinen 60 Schlägen pro Minute. Die Verlangsamung oder Beschleunigung der Schläge wirkt sich auf die Wahrnehmung des Zuschauenden aus, so wird beispielsweise „das Ticken von Uhren immer dann verlangsamt, wenn in Situationen emotionaler Anspannung das zugunsten der Bilddarstellung verlängert werden soll.“<sup>98</sup> Infolge des Hervorhebens der Uhr wird der restliche Ton in seiner Lautstärke reduziert, was wiederum das Publikum unweigerlich auf weitere Geräusche in der ruhigen Atmosphäre achten lässt. Dieses Verhalten des Menschen bei sehr leisem Sound führt zu dem vielleicht wichtigsten Mittel des Sounddesigns, der Stille.

Wenn im Folgenden von Stille gesprochen wird, ist nicht die absolute Stille ohne jeglichen Ton gemeint, sondern die „erzählte Stille“ mit nur sehr leisen Klängen. Insbesondere durch die Industrialisierung und der immer weiter fortschreitenden Technik wurde „die Sensibilisierung für eine Geräuschlosigkeit zunehmend beeinträchtigt und ihre Verwendung in den audiovisuellen Medien unerträglich gemacht.“<sup>99</sup> Daher fällt es dem Zuschauer besonders auf, wenn es im Film plötzlich fast schon verdächtig leise wird. Augenblicklich wird die Aufmerksamkeit intensiver auf den Ton gelenkt und oft auch Geräusche außerhalb des Films bewusster wahrgenommen, wie das eigene Popcorn-Rascheln oder das laute Atmen des Sitznachbarn. Da diese verhältnismäßig „laute“ Stille so unüblich ist, führt sie zur Beunruhigung und bösen Vorahnung des Zuschauers. Das Publikum wird in eine erwartungsvolle, aber auch ängstliche Lage versetzt und die Spannung immer mehr gesteigert. Dieser Effekt wird durch Kombination mit dem schon besprochenen Mittel der Asynchronität von Bild und Ton nochmals größer. Während auf der Leinwand Inhalt abgebildet wird, der eigentlich einen bestimmten Ton verspricht, erklingt trotz eines sich bewegenden Mundes keine Stimme oder trotz umfallenden Glases kein Klirren. Mit einem plötzlich lauten Einsetzen des Tons synchron zum Bild kann dann eine erschreckende Wirkung hervorgerufen werden. Dieses Vorgehen führt oft zu Jump-Scares, welche das Publikum, oftmals begleitet von einem abrupten Schnitt, plötzlich aufschrecken lassen sollen.

Görne formuliert zudem treffend: „Ein Klang wird bedeutungsvoll, wenn er in Stille eingebettet ist [...]. Die Welt klingt, und so bedeutet Stille die Abwesenheit der Welt, die Abwesenheit des Lebens“<sup>100</sup>. So ist der Horrorfilm mit dem gezielten und gehäuften Einsatz dieser Stille auch das Genre, das wohl am stärksten an die Zeiten des Stummfilms erinnert. Neuere Filme des Genres wie „A Quiet Place“ (2018) machen sich diese alte Tradition der

---

<sup>98</sup> Ebd. (S. 168).

<sup>99</sup> Brauch (2012, S. 118 f.).

<sup>100</sup> Görne (2017, S. 144).

spärlichen Klanglandschaft als beunruhigendes und verstörendes Werkzeug zu Nutzen.<sup>101</sup> Lärm wiederum wird durch den Kontrast zur Stille erzählt. Dadurch kann Chaos und Überforderung sowie existentielle Bedrohung vermittelt werden. Allerdings sollte Lärm nur selten eingesetzt werden, da ein Film davon im Gegensatz zur Stille nicht viel vertragen kann.<sup>102</sup>

Die aufgeführten Beispiele sind nur einige der möglichen Sounds im Sounddesign. Von Flüster- und Kinderstimmen bis zu leiernden Zirkusorgeln gibt es noch einige weitere klassische Horror-Sounds, die je nach Einbettung in die gesamte tonale Ebene teilweise auch nicht eindeutig von der begleiteten Musik getrennt werden können.<sup>103</sup>

Zudem muss darauf geachtet werden, besonders die sowieso schon als Klischee im Horror-Genre geltenden Sounds nur gezielt und in Maßen einzusetzen. Sonst können die ursprünglich gewünschten Reaktionen verfehlt und im Gegenteil eine Vorhersehbarkeit der Handlung provoziert werden. Zusätzlich weist Benjamin Moldenhauer in seinem Artikel auf die Gefahr hin, dem Zuschauer dadurch den Eindruck eines nicht ernstzunehmenden Horrorfilms zu vermitteln. Dabei geht er auf das überstrapazierte Sounddesign im Film „Es“ (2017) ein und beschreibt solche Szenen mit unoriginellen und klischeehaften Akkorden wie folgt: „Das sind dann die Augenblicke, in denen "Es" meint, den Zuschauer wie einen Elfjährigen adressieren zu können“.<sup>104</sup>

---

<sup>101</sup> Vgl. Purac (2021, S. 73).

<sup>102</sup> Vgl. Görne (2017, S. 147).

<sup>103</sup> Vgl. Lederer (2022, S. 146).

<sup>104</sup> Moldenhauer (2017).

## 4 Vergleichsanalyse: Sounddesign von Original und Remake

### 4.1 Remakes

*“I’ve heard several reasons why horror films are being remade. One I think probably is [...] a lot [...] of kids have heard of these movies but they’ve never really seen them. Maybe they’ve heard their [...] brothers and parents talk about it, so it’s in their consciousness, but they never paid attention. But in general, there is a cultural mindset right now that says anything over 15 years old is kind of dead and old fashioned. And so, in order to make it viable again we need to take it out and kind of give it a fresh coat of paint and try to revise the corpse.”<sup>105</sup>*

So erklärte John Carpenter, Regisseur von „The Fog“ (1980), die Existenz von „Remakes“, im Deutschen auch Neuverfilmungen genannt. Er spricht davon, dass viele Kinder durch ihr Umfeld von den Klassikern des Horrorgenres gehört, diese aber nie selbst gesehen hätten. Alles, was älter als 15 Jahre alt ist, werde mittlerweile oft als altmodisch angesehen, weswegen den Filmen durch eine Neuaaption ein frischer Anstrich verpasst werden müsse, um in Vergessenheit geratene Geschichten wieder neu aufleben zu lassen. Knöppler formuliert dazu, dass Remakes dann funktionieren, wenn der Inhalt immer noch relevant geblieben ist. Falls dies nicht zutrifft, wird mithilfe von Anpassungen versucht, die Relevanz wieder herzustellen. Remakes adaptieren folglich einen bestehenden Film in einem anderen kulturellen oder historischen Kontext für ein neues Publikum.<sup>106</sup>

Doch Remakes haben einen schlechten Ruf. Für viele Filmliebende sind sie oft nur ein billiger Abklatsch, kommen nicht an die Qualität ihres Originals heran und werden von den Produktionsfirmen hauptsächlich umgesetzt, um einfach und schnell Geld zu verdienen. Im Bonus-Material des Remakes von „Psycho“ von 1998 wurden mehrere Personen befragt, was sie von der Idee einer Neuverfilmung dieses Klassikers halten: „If something’s not broke, don’t try to fix it. [...] You do not try to remake perfection.“<sup>107</sup> Die gezeigten Antworten waren einstimmig negativ. Trotzdem gibt es offensichtlich genügend Menschen, die die Neuverfilmungen gerne anschauen, wie man beispielsweise an der erfolgreichen Neuauflage von Stephen Kings „Es“ (2017) erkennen kann. Dabei orientieren sich die Regisseure manchmal stärker und manchmal weniger stark an dem schon existierenden Werk. So gleichen manche Remakes überraschend stark ihrem Original, wie „Psycho“, das laut den Produktionsnotizen zu 95% genau nach dem Original

---

<sup>105</sup> Wainwright, 2005, Making-of, 00:08:21-00:08:59.

<sup>106</sup> Vgl. Knöppler (2017, S. 10).

<sup>107</sup> Van Sant, 1998, Psycho Path, 00:00:05-00:00:22.

gedreht wurde.<sup>108</sup> Auch die berühmte Duschszene wurde mit fast exakt genau den gleichen Kameraeinstellungen gedreht, sodass sich die Filme verblüffend stark ähneln. Zum Teil entfernen sich die Remakes jedoch auch stärker von ihrem Original, sowohl inhaltlich als auch erzählerisch und gestalterisch. Das lässt sich nicht nur im Bild, sondern auch auf der Tonebene erkennen, wie die folgenden Analysen des jeweiligen Sounddesigns aufzeigen werden.

## 4.2 Methodik

Um der Frage nachzugehen, inwieweit sich das Sounddesign über die letzten 90 Jahre hinweg seit den ersten Tonfilmen verändert hat, werden im Folgenden mehrere Filmklassiker des Horrorgenres mit ihren Neuverfilmungen verglichen. Dabei werden Schlüsselszenen ausgewählt, die sowohl im Original als auch in dessen Neuverfilmungen vorzufinden sind und sich daher inhaltlich ähneln. So kann detailgenau auf die Gemeinsamkeiten und Unterschiede des Sounddesigns geachtet werden. Aber auch Szenen, die sich inhaltlich nicht zwingend ähneln, jedoch die gleiche Wirkung von Horror-Empfinden im Publikum erzielen sollen, bieten sich zum Vergleich an und werden berücksichtigt.

Alle Szenen dauern zwischen einigen Sekunden und wenigen Minuten und werden im Folgenden jeweils zuerst getrennt beschrieben und analysiert, bevor abschließend nochmals auf die Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Hinblick auf mögliche verwendete Techniken, Soundeffekte und ggf. auch Filmmusik hingewiesen wird. Zum Ende jedes Filmkapitels folgt eine kurze Zusammenfassung der Erkenntnisse, bevor zum nächsten Film übergegangen wird.

Abschließend wird anhand dieser Erkenntnisse eine Schlussfolgerung bezüglich der Forschungsfrage gezogen, inwiefern sich das Sounddesign im Horrorfilm verändert und weiterentwickelt hat.

Es wird darauf hingewiesen, dass manche der ausgewählten Filme auf Romanvorlagen beruhen, sodass genau genommen von älteren und neueren Filmadaptionen gesprochen werden muss. Denn in diesem Fall dient nicht der schon bestehende Film, sondern erneut der Roman als Grundlage. Daher wird in den folgenden Beispielen die Romanvorlage genannt, aber aus Zwecken der Übersichtlichkeit in der weiteren Analyse bei der ersten Filmadaption von dem Original gesprochen und bei den späteren Adaptionen von Remakes beziehungsweise Neuverfilmungen.

---

<sup>108</sup> Vgl. Van Sant, 1998, Production notes, S.8 f.

### 4.3 Dracula: 1931 – 1958 – 1979 – 1992

Graf Dracula kann wohl als der bekannteste Vampir der Welt bezeichnet werden, dank der zahlreichen Filme, in denen er als Hauptprotagonist auftritt. Tatsächlich beruht seine Figur auf der des „Titelhelden“ des Romans von Bram Stoker aus dem Jahr 1897. Die vermutlich bekannteste Verfilmung und ein bis heute geltender Klassiker des Horror-Filmgenres ist diejenige von Regisseur Tod Browning aus dem Jahr 1931 mit Schauspieler Bela Lugosi als Graf Dracula. Seitdem brachte die Geschichte um den geheimnisvollen Vampir noch viele weitere Verfilmungen für Kino und Fernsehen hervor, die sich inhaltlich meist doch etwas unterscheiden. In der folgenden Analyse wird das Original von 1931 mit den drei Verfilmungen aus dem Jahr 1958, 1979 und 1992 verglichen, wobei der Fokus auf drei sich inhaltlich ähnelnde Szenen gelegt wird. Aufgrund des großen thematischen Unterschieds wird „Bram Stoker’s Dracula“ von 1992 nur zum Vergleich der ersten Szene, dem Betreten des Schlosses von Graf Dracula, herangezogen.

#### 4.3.1 Vergleichsszene 1: Draculas Haus

Das Schloss des Grafen als dessen Heimat und Unterschlupf eignet sich gut, um eine zum mystischen Wesen Draculas passende Atmosphäre zu erzählen, welche dem Publikum eine unheilvolle Vorahnung bezüglich des weiteren Geschehens vermittelt.

In der Schwarz-Weiß-Version von 1931 fällt zuerst das stetig herrschende Hintergrundrauschen auf, welches einen Hinweis auf seine Entstehungszeit gibt. Als einer der ersten Tonfilme überhaupt ist die Tonqualität im Vergleich zu den Filmen, die in den Jahrzehnten danach erschienen, um einiges verminderter. Noch auffallender allerdings ist die Stille, die sich über den ganzen Film zieht und als typisches Merkmal der Tonfilme dieser Zeit hervorgeht (siehe Kapitel 3.2.2 auf Seite 9). Umso stärker werden dadurch die einzelnen, gezielt verwendeten Lautereignisse betont, wie das sehr vordergründige Knarzen der schweren Holztür oder das Kreischen umherfliegender Fledermäuse. Andere Körpergeräusche wie beispielsweise Schritte werden jedoch nicht vertont. Zudem ist keine Filmmusik zu hören. Eine solch außergewöhnliche Stille in einem riesigen Schloss wie diesem erscheint dem Publikum unnatürlich, was der Szene allerdings zugutekommt, da diese Unnatürlichkeit das Wesen Draculas widerspiegelt.<sup>109</sup>

Diese Geräuschlosigkeit fällt noch deutlicher beim direkten Vergleich mit der späteren Version von 1958 auf, bei der sowohl die Schritte des in das Haus eintretenden Mannes zu

<sup>109</sup> Browning, 1931, 00:08:18-00:09:12.



hören sind als auch nicht-diegetische Musik die komplette Szene begleitet.<sup>110</sup> Hier wird die Vermittlung der Atmosphäre vollständig der Musik überlassen.

Bei der Verfilmung von 1979 verhält es sich ähnlich, wobei nun gezielt mit der Stille gespielt wird. So setzt die etwas mystischer und fantastischer klingende Musik erst nach dem lauten und verhallten Knarzen und selbstständigen Öffnen der Tür ein und verstummt kurz nach dem lauten Zuschlagen dieser schon wieder, um für wenige Sekunden von einer Stille abgelöst zu werden, bevor sie erneut einsetzt.<sup>111</sup> Dieses kurze Aussetzen der Musik nach dem lauten Türgeräusch verleiht dem Bild für kurze Zeit eine beunruhigende Stimmung, die Pause hält aber nicht lang genug an, um bei den Zuschauenden wirklichen Grusel auszulösen.

In „Bram Stoker’s Dracula“ von 1992 ähnelt die Szene tongestalterisch am meisten dem Stil der heutigen Horrorfilme. Abgesehen von den typischen Geräuschen wie das Türknarzen, das über die 60 Jahre hinweg beibehalten wurde, wurde in dieser Version noch stärker mit der Hintergrundatmosphäre sowie der Musik gespielt. Diese sind zum Teil auch nicht mehr eindeutig voneinander zu trennen, sondern gehen ineinander über und erzeugen in ihrem Zusammenspiel aus heutiger Sicht eine deutlich unheilvollere Stimmung, als es in den vorangegangenen Verfilmungen der Fall war. Das liegt auch an den ausgewählten Soundeffekten, die eingebaut wurden, wie windähnliche, sogenannte „Whooshs“ oder auch menschenähnlichen Laute, die qualvoll klingen und das Publikum über die vergangenen Geschehnisse des alten Gemäuers spekulieren lassen.<sup>112</sup>



#### 4.3.2 Vergleichsszene 2: Draculas Biss



Dar. 2: "Dracula" (1931), Draculas Blick auf Mina vor dem Biss



Dar. 3: "Dracula" (1958), kurz vor dem Biss Minas

<sup>110</sup> Fisher, 1958, 00:03:20-00:04:20.

<sup>111</sup> Badham, 1979, 00:43:40-00:44:43.

<sup>112</sup> Coppola, 1992, 00:11:52-00:12:56.

Eine weitere Schlüsselszene ist die, als Dracula die Hauptfigur Mina, ein weibliches Opfer, beißt (siehe Dar. 2<sup>113</sup>). Auch hier ist in Brownings Dracula, abgesehen vom Rauschen im Hintergrund, die Stille vorherrschend. Selbst Laute wie das Hereinflattern des Vampirs in Form einer Fledermaus oder die Schritte nach seiner Verwandlung in eine Menschengestalt wurden nicht vertont. So wird das Geschehen, abgesehen von dem allgegenwärtigen Hintergrundrauschen, komplett ohne Ton erzählt.<sup>114</sup>



Im Film von 1958 dagegen wurde wiederum stark auf die Filmmusik gesetzt, die besonders beim Erscheinen des Grafen deutlich an Dramatik gewinnt. Während das Orchester beim Näherkommen des Grafen wiederholend eine akzentuierte kurze Melodie spielt, die auf einem tiefen Ton endet, wechselt es kurz vor dem Sprung zu einer 3-Ton-Abfolge, die in der Tonhöhe ansteigt. Schließlich erklingt das Orchester beim tatsächlichen Biss, der auf der Leinwand gar nicht explizit gezeigt wird, im Gesamten für einen letzten Ton (siehe Dar. 3<sup>115</sup>). Direkt darauf folgt ein schneller Schnitt zu einer Eule und man hört ihr lautes und hochfrequentes Kreischen. Aufgrund der Tonlage erinnert der Schrei des Tiers zusammen mit dem gerade Geschehenen unweigerlich an den Schrei einer weiblichen Person, welcher das Publikum aufschrecken lässt, da der Schnitt zur Eule sehr unerwartet erfolgt.<sup>116</sup>



In der Version von 1979 ist ein ähnliches Tonkonzept zu erkennen. Auch hier verändert sich die Musik während der Szene, allerdings wechselt sie von einem bedrohlichen zu einem immer noch mysteriösen, aber positiveren und aufregenderen Klang. Dies soll die aufgeregte Erwartung Minas widerspiegeln, die zwar ängstlich, aber gleichzeitig nun auch erwartungsvoll dem Eindringling und dem Biss entgegenblickt.<sup>117</sup> Ebenso wie in der vorangegangenen Version erfolgt zudem auch hier beim Biss als Höhepunkt der Szene ein Schnitt sowie das Ertönen eines lauten Geräuschs. In diesem Fall ist es jedoch das Heulen eines Wolfes, das als Symbol für den gerade ausgeführten Biss und Minas Umwandlung in eine Vampirin interpretiert werden kann.



### 4.3.3 Vergleichsszene 3: Draculas Tod

Die inhaltlich vermutlich wichtigste Szene, Draculas Tod, wird als letzte Szene analysiert. Wie schon die vorangegangenen Filmausschnitte erahnen lassen, verläuft diese im Film von 1931 ebenfalls sowohl visuell als auch auditiv unscheinbar. Das Geschehen wird durch keinerlei Ton angekündigt, sondern viel mehr herrscht erneute Stille, bevor Draculas Körper

<sup>113</sup> Bildquelle: Browning, 1931, 00:36:23.

<sup>114</sup> Browning, 1931, 00:36:00-00:36:35.

<sup>115</sup> Bildquelle: Fisher, 1958, 01:06:06.

<sup>116</sup> Fisher, 1958, 01:05:18-01:06:18.

<sup>117</sup> Badham, 1979, 00:27:01-00:28:00.

schließlich mit einem Holzkeil durchstoßen wird. Lediglich das Klopfen auf den Holzkeil ist zu hören, während das Geschehen im Bild durch einen Schnitt absichtlich nicht gezeigt wird. Nur durch das Stöhnen Draculas ist erahnbar, dass dieser gerade stirbt.<sup>118</sup>



In „Dracula“ von 1958 hingegen ist es wieder die orchestrale Musikbegleitung, welche die Spannung aufbaut. Sie weist einige Ähnlichkeiten zu der Musik während der Bisszene auf. Die Tonhöhe steigt kontinuierlich, während die Musik die Handlung durch das punktierte, gleichzeitige Erklängen vieler Instrumente und Töne noch dramatischer erscheinen lässt. Nachdem Graf Dracula, in diesem Film durch Sonnenlicht, getötet wird, geht die Filmmusik schließlich in sanfte und fröhliche Melodie über, die dem Zuschauer zu erkennen gibt, dass das Böse besiegt und der Frieden zurückerlangt wurde.<sup>119</sup>



In John Badhams „Dracula“ von 1979 sind wieder Ähnlichkeiten zu der vorherigen Version festzustellen. Der Showdown wird erneut von Musik untermalt, wobei diese noch gezielter eingesetzt wird, um einzelne Handlungen der Protagonisten zu unterstreichen, weswegen eine größere Lautstärkedynamik zu erkennen ist und manche Soundeffekte wie das Schießen einer Pistole oder das Zersplittern von Glas in den Vordergrund gerückt werden. Mit dem Tod des Vampirs kommt auch die Musik zu einem harmonischen Abschluss und erzählt gemeinsam mit dem Bild den Sieg über das Böse.<sup>120</sup>



#### 4.3.4 Fazit

Resümierend lässt sich durch den Vergleich der drei Szenen mehreres schlussfolgern. Zuallererst kann festgehalten werden, dass in den frühen Tonfilmen, auch „early talkies“ genannt, so gut wie keine Musik zum Einsatz kam. Auch Filmhistoriker David J. Skal weist im Filmkommentar zu „Dracula“ von 1931 auf die spärliche Verwendung von Musik hin, die sich meist auf Titelsequenzen und Szenen mit tatsächlich gespielter, diegetischer Musik beschränkte. Zudem wurde solche Eröffnungsmusik, wie in diesem Fall aus dem zweiten Akt von Tschaikowskis Schwanensee stammend, oft in mehreren Horrorfilmen benutzt. So wurde sie zu einem Markenzeichen für die frühen Horrorfilme von Universal und ist beispielsweise auch in "Murders in the Rue Morgue" (1932) und "The Mummy" (1932) zu hören.<sup>121</sup> Als Gesamtwerk betrachtet mag der Klassiker aus heutiger Sicht für viele nichts mehr mit einem typischen Horrorfilm gemeinsam haben. Für einige wirkt er heute wohl eher witzig, theatralisch oder sogar schlecht, als dass er den Zuschauer tatsächlich in Schrecken versetzt. Laut Spadoni liegt das unter anderem daran, dass das damalige Publikum Filme

<sup>118</sup> Browning, 1931, 01:09:52-01:10:28.

<sup>119</sup> Fisher, 1958, 01:15:38-01:16:38.

<sup>120</sup> Badham, 1979, 01:37:34-01:41:11.

<sup>121</sup> Vgl. Browning, Filmkommentar, 1931, 00:21:56-00:22:27.

wie die heutigen Horrorproduktionen noch nicht gesehen hat und folglich einfacher zu erschrecken war.<sup>122</sup> Vor allem durch Bela Lugosis Darbietung als Dracula und im Besonderen aufgrund seiner Stimme war das anfängliche Publikum laut den damaligen Kritiken durchaus von dem Film verängstigt.<sup>123</sup> Durch seinen exotischen Akzent, aber auch den Tonfall und seinen Sprechrhythmus vermittelte er Eigenschaften wie Autorität, Macht und Fremdartigkeit.<sup>124</sup>

Im Kontrast zu diesem Film wird in den zwei späteren Verfilmungen von 1958 und 1979 sehr stark mit nicht-diegetischer Musik gearbeitet, die das Bildgeschehen unterstützt. Dabei wurde die auditive Ebene in der Version aus den 1970er Jahren nicht mehr nur hauptsächlich zum Schaffen einer unheimlichen Stimmung und Untermalen der Handlung benutzt. Der Ton erfüllte nun in manchen Momenten die eigenständige Funktion, den Zuschauer zu erschrecken, beispielsweise durch das laute Kreischen der Eule.

Schließlich erinnert das Sounddesign von 1992 in der Szene mit Draculas Haus bereits stark an das der heutigen Horrorfilme. Es wurden sowohl Musik und Geräusche als auch abstraktere Sounds eingesetzt, die in den früheren Versionen noch nicht vorzufinden sind. Dadurch erklingt der Ton auf verschiedenen Ebenen und es gelingt noch besser als in den anderen Versionen, eine unheimliche Atmosphäre und Stimmung aufkommen zu lassen.

---

<sup>122</sup> Vgl. Spadoni (2007, S. 48).

<sup>123</sup> Vgl. Schneider (2004, S. 27).

<sup>124</sup> Vgl. Seeßlen und Jung (2006, S. 155).

#### 4.4 Frankenstein: 1931 – 1994

Frankenstein, oder besser gesagt Frankensteins Monster ist wie Dracula eine der bekanntesten fiktiven Horrorfiguren und entstammt gleichermaßen aus einem Buch, dem gleichnamigen Roman von Mary Shelley. Zusammen mit seinem Gehilfen versucht der junge Wissenschaftler Dr. Frankenstein, einen Menschen aus toten Körperteilen zusammenzubauen und wiederzubeleben. Die vorliegende Szene behandelt diesen Schöpfungsakt, wobei dies in der ersten Tonverfilmung von 1931 mithilfe von Blitzen und in der späteren Filmadaption von 1994 durch den Einsatz elektrischer Fische geschieht. Die Belebung glückt, aber das Geschöpf wird von der Gesellschaft als Monster angesehen und stirbt jeweils zum Ende des Films. Zu der Geschichte rund um den jungen Wissenschaftler und sein Experiment gab es im vergangenen Jahrhundert einige Verfilmungen, die sich jedoch inhaltlich oft stark voneinander unterscheiden. Daher wird in der folgenden Analyse nur der Schwarz-Weiß-Film von 1931 und „Mary Shelley’s Frankenstein“ von 1994 hinzugezogen und jeweils das Sounddesign während der Schöpfung des Monsters miteinander verglichen.

##### 4.4.1 Vergleichsszene: Schöpfung des Monsters



Dar. 4: "Frankenstein" (1931), Frankensteins Monster



Dar. 5: "Mary Shelley's Frankenstein" (1994), Schöpfung mit Elektrizität

Bei der Schöpfung des Monsters steht in beiden Adaptionen die Elektrizität im Vordergrund (siehe Dar. 4<sup>125</sup> und Dar. 5<sup>126</sup>). Da diese im früheren Film aus dem Gewitter gezogen wird, ist über die ganze Szene hinweg ein Donnerrollen zu hören.<sup>127</sup> Wie in Kapitel 3.5.3 ausgeführt, ist Donner aufgrund seiner Natur als eine realistische menschliche Bedrohung ein beliebter Sound im Horrorgenre. Daher bietet er sich in dieser Szene nicht nur als Erklärung für die

<sup>125</sup> Bildquelle: Whale, 1931, 00:29:54.

<sup>126</sup> Bildquelle: Branagh, 1994, 00:43:41.

<sup>127</sup> Whale, 1931, 00:21:51-00:24:23.

Elektrizität an, sondern schafft auch eine durchgängig bedrohliche Stimmung. Filmmusik hingegen wurde entsprechend dem üblichen Vorgehen der Filmschaffenden in dieser Zeit nicht eingesetzt. Nach Everson verschafft ihre Abwesenheit dem Werk allerdings eine Art von „groben Realismus“<sup>128</sup>, welcher so in späteren Filmen mit Musikuntermalung nicht mehr vorzufinden ist und auf seine eigene Art zum Horror des Films beiträgt. Durch das Fehlen von Musik fallen umso mehr die eingesetzten Geräusche wie elektrisches Surren, Funkensprühen oder Rattern auf. Als sich der erste Finger tatsächlich bewegt, verstummen die Sounds, wodurch das Erwachen nur noch von dem Gewitter begleitet wird. Dieses kann als höhere Gewalt symbolisch für die Erschaffung des Monsters stehen, da es auf übernatürliche Art erschaffen wurde und Frankenstein danach selbst ausruft, nun zu wissen, wie es sich anfühlt, Gott zu sein.<sup>129</sup> Es wurde folglich stark auf eine tonale Unterstützung zur Vermittlung der Geschehnisse gesetzt, was man auch daran erkennen kann, wie verhältnismäßig laut diese Schlüsselszene im Vergleich zu der darauffolgenden Szene ist, in der erneute Stille vorherrscht.

In der Neuverfilmung 63 Jahre später steht die nicht-diegetische Musik auf der Tonebene im Vordergrund.<sup>130</sup> Die eingesetzte Musik ist belebend und antreibend, was zu der Aufregung Frankensteins und seinem Treiben passt, aber eher an Musik aus Abenteuerfilmen erinnert als an die heute typische Horrormusik mit vielen dissonanten und abstrakten Klängen. Überraschend für einen Film aus dieser Zeit ist jedoch das Fehlen von nicht-diegetischen Geräuschen. Die zu hörenden Geräusche wie ein rollendes Holzrad auf dem Boden, das Ausstoßen von Dampf, ein Kettenrasseln oder auch elektrisches Surren sind alle ein Teil der filmischen Welt, auch wenn sie stellenweise lauter oder dramatischer klingen, als realistisch wäre. Aber solche Sounds, welche ohne ersichtliche logische Quelle, zum Beitragen zur Atmosphäre oder Handlung eingefügt wurden, fehlen komplett. Schließlich, beim Öffnen der Augen des Monsters, verstummt dann auch die Musik fast schon abrupt, als würde sie durch das überraschende Gelingen des Experiments selbst auch unterbrochen werden. Dann ist nur noch das Knistern von Feuer und Elektrizität zu hören, um die aufgebaute Spannung im Publikum beizubehalten und dieses darüber spekulieren zu lassen, ob das Monster nun tatsächlich erwacht ist oder das Experiment gescheitert.



---

<sup>128</sup> Everson (1980, S. 45).

<sup>129</sup> Vgl. Whale, 1931, 00:24:06-00:24:12.

<sup>130</sup> Branagh, 1994, 00:42:06-00:44:20.

#### 4.4.2 Fazit

Nach dem Vergleich der ausgewählten Schlüsselszene lässt sich zusammenfassen, dass beide Versionen mit dem für das Genre typischen Einsatz von Stille beziehungsweise starker Reduktion aller Sounds in einer spannungsaufgeladenen Situation arbeiten. Obwohl zwischen den Filmen sechs Jahrzehnte liegen, gibt es folglich Parallelen. Durch die Verminderung des Sounds beim Erwachen des Monsters wird die Aufmerksamkeit verstärkt auf die Handlung gelenkt und durch Reduzierung der Lautstärke die Spannung erhöht. Nichtsdestotrotz fehlt auch in diesem „early talkie“ jegliche Musik, wodurch alle anderen Sounds mehr auffallen. In der Neuverfilmung von 1994 dagegen ist nicht-diegetische Musik ein fester Bestandteil des Sounddesigns und ein wichtiges Mittel zur Untermalung der Geschehnisse.

## 4.5 Psycho: 1960 – 1998

Der Film „Psycho“ von Alfred Hitchcock aus dem Jahr 1960 ist vor allem durch seine „Duschszene“, in der die Hauptprotagonistin Marion Crane brutal ermordet wird, weltberühmt geworden. In der Geschichte des Horrorfilms gilt er als Meilenstein und Wegweiser einer neuen Entwicklung des Genres (siehe Kapitel 3.2.3 auf Seite 11).

Marion, die von ihrem Arbeitgeber eine große Summe Geld gestohlen hat, kommt auf ihrer langen Autofahrt in einem abgelegenen Motel unter. Zum Höhepunkt des Films stellt sich heraus, dass der Besitzer des Motels, Norman Bates, unter einer Persönlichkeitsstörung leidet und verkleidet als seine schon verstorbene Mutter die Morde begeht.

Verblüffend an der Neuverfilmung aus dem Jahr 1998 ist die große Ähnlichkeit zu dem Original. Von den Kameraeinstellungen und Schnitten, über den Dialog bis hin zur Musik ähneln sich beide Versionen stark. Dies war für manche Filmliebende ein weiterer Grund zur Empörung über die Existenz des Remakes, was sich auch in den Einnahmen des Films widerspiegelt, die einen finanziellen Misserfolg erkennen lassen (siehe Dar. 6<sup>131</sup>).

|                        | <b>Original - Hitchcock</b> | <b>Remake - Gus Van Sant</b> |
|------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| <b>Jahr</b>            | 1960                        | 1998                         |
| <b>Budget</b>          | 806.947 \$(geschätzt)       | 60.000.000 \$(geschätzt)     |
| <b>Bruttoeinnahmen</b> | 32.052.925 \$               | 37.170.655 \$                |

*Dar. 6: Finanzielle Gegenüberstellung beider Psycho-Filme*

Aufgrund der großen Übereinstimmung beider Werke wird in den folgenden Szenen besonderes Augenmerk auf kleine Details und Nuancen gelegt.

<sup>131</sup> Eigene Darstellung, basierend auf: IMDb (o. D.a); IMDb (o. D.b).

#### 4.5.1 Vergleichsszene 1: Streitgespräch

Die erste zu analysierende Szene befindet sich im vorderen Teil des Films. Marion befindet sich noch nicht lange im Motel, als sie von ihrem Zimmer aus einen Streit zwischen dem Motelbesitzer und dessen Mutter im Nebengebäude mitbekommt. Die Mutter äußert ihren Unmut über die Anwesenheit der jungen Dame und befürchtet ein mögliches Interesse ihres Sohns an der fremden Frau. Im Sounddesign beider Versionen lässt sich fast kein Unterschied bemerken. Von dem Knallen der Tür bis zu den Regentropfen ist alles im Klang und der Wirkung ähnlich. Lediglich ein hohes Zirpen im Hintergrund lässt sich im Remake vermerken, welches wie die Regentropfen zu der natürlichen Atmosphäre beitragen soll. Der wohl auffallendste Unterschied besteht bei den Stimmen, die in der Neuverfilmung deutlich mehr Hall besitzen. Die Nachhallzeit ist so lang, dass schon von einem Echo gesprochen werden kann. Dies ist im Original nicht der Fall.<sup>132</sup> Der starke Effekt im Film von 1998 könnte zum einen eingesetzt worden sein, um die physische Entfernung der beiden zu Marion zu verdeutlichen. Zum anderen wird dem Gespräch so mehr Bedeutung und Dramatik verliehen, da die Stimmen voluminöser und besonders die der Mutter mächtiger klingt.<sup>133</sup>



#### 4.5.2 Vergleichsszene 2: Duschszene



Dar. 7: "Psycho" (1960), Norman steht hinter dem Duschvorhang



Dar. 8: "Psycho" (1998), Norman sticht als seine Mutter verkleidet auf Marion ein

Die Duschszene, wohl eine der berühmtesten Filmszenen der Welt, unterscheidet sich ebenso wenig in beiden Filmen. Marion befindet sich jeweils in der Dusche und bemerkt das Näherkommen ihres Mörders nicht, der plötzlich den Duschvorhang wegzieht und mit einem Messer auf sie einsticht (siehe Dar. 7<sup>134</sup> und Dar. 8<sup>135</sup>). Schließlich flüchtet er und Marion stirbt wenige Sekunden später. Auf der Tonebene hört man zuerst jeweils das Wasserplätschern der Dusche und während des Mords dann die unverkennbare Filmmusik



<sup>132</sup> Hitchcock, 1960, 00:30:40-00:31:36.

<sup>133</sup> Van Sant, 1998, 00:28:00-00:28:56.

<sup>134</sup> Bildquelle: Hitchcock, 1960, 00:45:15.

<sup>135</sup> Bildquelle: Van Sant, 1998, 00:43:32.

sowie das Eindringen des Messers in den Körper. Im Gegensatz zur Szene im Original<sup>136</sup> sind bei der Neuverfilmung von Gus Van Sant<sup>137</sup> bei genauem Hinhören minimale zusätzliche Soundeffekte zu hören. So meint man, ein leises Holzknarzen vernehmen zu können, wenn hinter dem Duschvorhang das Öffnen der Badezimmertür zu erkennen ist. Allerdings ist dieses Geräusch so leise, dass fraglich ist, ob es das Publikum unter normalen Umständen in einem großen Kinosaal mit Nebengeräuschen vernimmt. Anders ist es mit dem Wassergeräusch, welches im Remake nicht nur nach Plätschern von Wasser klingt, sondern zusätzlich tiefere, rauschartige Klänge beinhaltet, die an Geräusche von Wasserrohren erinnern, aber passend zu der beklemmenden Szene auch etwas unheimlich und geisterhaft wirken. Dennoch hat das konstante Wasserrauschen in beiden Versionen im Allgemeinen eine eher beruhigende Funktion, die auf keine Gefahr hinweisen soll, sodass lediglich die plötzlich erscheinende und langsam größer werdende Silhouette im Hintergrund den Zuschauer in Alarmbereitschaft und Angst versetzt. Während der Ton also noch Sicherheit vermittelt, wird dem Publikum auf visueller Ebene schon ein Wissensvorsprung gegeben, sodass dieses gespannt auf das bevorstehende Ereignis wartet, wohingegen sich die Protagonistin noch keiner Gefahr bewusst ist. Dies ist ein sehr gutes Beispiel für die Erzähltechnik der „Suspense“, bei der das Hinauszögern des Ereignisses den Zuschauer noch mehr in Spannung versetzt. Nicht ohne Grund wird Alfred Hitchcock als „Master of Suspense“<sup>138</sup> betitelt.

Der auffallendste Unterschied zwischen beiden Werken ist wohl der des eingeblendeten Gewitters während des Mordes im Remake, begleitet von entsprechendem Donnern. Allerdings warf und wirft diese künstlerische Entscheidung noch immer Fragen bezüglich des Nutzens auf. Und obwohl in Kapitel 3.5.3 aufgeführt wurde, dass Donner ein durchaus geeignetes und viel benutztes Mittel des Sounddesigns in Horrorfilmen ist, lässt sich diesen Gewitter-Einstellungen nur schwer eine Funktion zuschreiben.

Der Sound während des Eindringens des Messers in den Körper wurde ebenfalls etwas verändert, indem beispielsweise ein Klirren wie beim Schärfen eines Messers hinzugefügt wurde, wenn dieses herausgezogen wird. Einen deutlicheren Beitrag zur Stimmung lässt sich diesem veränderten Geräusch aber ebenso nicht beimessen.

Anders ist es mit der Filmmusik von Bernard Herrmann, die die Szene erst zu dem machte, für was sie heute bekannt ist und dem Film den Status eines generationsübergreifenden Klassikers verlieh. Da das eigentliche Geschehen, das Eindringen des Messers, bildlich nicht dargestellt wird, ist die Musik zum Erzählen der Handlung und unterstreichen der Brutalität notwendig. Völlig unerwartet wird das Publikum von den schrillen Streichern überrascht, die

---

<sup>136</sup> Hitchcock, 1960, 00:44:58-00:45:54.

<sup>137</sup> Van Sant, 1998, 00:43:12-00:44:08.

<sup>138</sup> Klingholz (2010, S. 41); Scheper (2021).

durch ihr wiederholtes, „schreiendes“ und „messerscharfes“ Erklingen als Äquivalenz zu jedem weiteren Eindringen des Messers gedeutet werden können. Das Streichorchester setzt in Hitchcocks Film schon beim Wegziehen des Duschvorhangs ein, während es in der Neuverfilmung erst beim ersten Einstechen auf die weibliche Protagonistin zu „kreischen“ beginnt und so das entsetzte Schreien dieser noch verstärkt. Mit dem Verschwinden Normans verändert sich die Filmmusik und erklingt nun in einer tieferen Lage, passend zu dem nun besiegelten Schicksal Marions. Auch hier gleichen sich Original und Remake.

#### 4.5.3 Vergleichsszene 3: Mord am Detektiv



Dar. 9: "Psycho" (1960), der Detektiv fällt die Treppe hinunter



Dar. 10: "Psycho" (1998), der Detektiv fällt die Treppe hinunter

Den zweiten Mord im Film begeht Norman als seine Mutter verkleidet am Privatdetektiv, der auf der Suche nach Marion ist. Dieser betritt das Haus und steigt die Treppen in den ersten Stock hinauf, bevor er von Norman überrascht und angegriffen wird. Nachdem er die Treppe hinunterfällt (siehe Dar. 9<sup>139</sup> und Dar. 10<sup>140</sup>), wird er auf dem Boden liegend vom Motelbesitzer erstochen.

Es wird die gleiche Filmmusik mit dem gleichen Motiv wie schon in der Duschszene verwendet. Ebenso setzt sie auch in dieser Szene erst beim tatsächlichen Angriff ein. Davor sind nur einzelne hohe Töne einer langsamen Melodie zu hören, die zur beunruhigten Stimmung und der sich steigernden Spannung beitragen. Abgesehen davon sind im Original lediglich die Raumatmosfera und die Schritte des Detektivs zu hören,<sup>141</sup> während im Remake von 1998 noch weitere Soundeffekte hinzugefügt wurden.<sup>142</sup> So sind bei genauem Zuhören verschiedene, undeutliche Sounds und auch sehr leises Stimmengeflüster bemerkbar. All das wird vom Zuschauer nicht zwingend aktiv wahrgenommen, aber löst

<sup>139</sup> Bildquelle: Hitchcock, 1960, 01:13:54.

<sup>140</sup> Bildquelle: Van Sant, 1998, 01:10:53.

<sup>141</sup> Hitchcock, 1960, 01:13:12-01:14:09.

<sup>142</sup> Van Sant, 1998, 01:10:10-01:11:09.



unbewusst ein ungutes Gefühl aus. Zusätzlich gibt es ab und an nicht zuordenbare diegetische Geräusche, die im sonst leisen Haus auffallend widerhallen und auch den Schauspieler darauf reagieren lassen. All diese Sounds vermitteln keinen Inhalt, aber unterstützen die erzählte Atmosphäre.

Beim Herunterfallen der Treppe wird der Fokus in Hitchcocks Film auf das Gepolter der Treppe gelegt, während der Schauspieler keinen wirklichen Ton von sich gibt. Im Remake ist das Poltern auch zu hören, im Vordergrund steht aber der Schrei des Detektivs. In beiden Fällen ist fraglich, ob dieses Verhalten und die Ausrufe und Klänge in dieser Situation realistisch wären, allerdings kann beiden Vertonungen durch die zuvor aufgebaute Spannung und dem inhaltlich interessanten Geschehen ein Beitrag zur herrschenden Stimmung zugesprochen werden. Die Vertonung des Messers wurde in dieser Szene ähnlich gelöst wie auch schon in der Dusche. Im Original hört sich das Eindringen dumpf an, wohingegen es in der neueren Version schärfer und heller klingt.

#### 4.5.4 Vergleichsszene 4: Naturgeräusche



Dar. 11: "Psycho" (1960), Normans Haus mit umgebender Natur



Dar. 12: "Psycho" (1998), Normans Haus mit umgebender Natur

Als sich Marions Freund und ihre Schwester auf der Suche nach ihr machen, schleicht sich die Schwester heimlich ins Haus, während Norman abgelenkt wird (siehe Dar. 11<sup>143</sup> und Dar. 12<sup>144</sup>). Auf dem Weg zum Haus hört man einen klaren Unterschied der geschaffenen Atmosphäre in beiden Filmen. Während die Szene im Original von 1960 nur von der Filmmusik und Schrittgeräuschen begleitet wird,<sup>145</sup> sind im Remake 38 Jahre später zusätzlich einige weitere Geräusche, wie das Rasseln von Klapperschlangen, das Quaken

<sup>143</sup> Bildquelle: Hitchcock, 1960, 01:31:01.

<sup>144</sup> Bildquelle: Van Sant, 1998, 01:24:51.

<sup>145</sup> Hitchcock, 1960, 01:30:40-01:31:56.



von Fröschen, summende Fliegen und krächzende Krähen hinzugefügt worden.<sup>146</sup> Durch das Einsetzen dieser Sounds wird zum einen das Bild unterstützt, in welchem die Schwester über den Platz zu dem Haus läuft und von Natur umgeben ist. Zum anderen haben die ausgewählten Tiere einen bedrohlichen oder ankündigenden Charakter. Die Krähen und Fliegen, deren Lautstärke immer stärker ansteigt, je näher man der Haustür kommt, geben unbewusst den Eindruck, dass sich im Haus etwas befindet und die Filmfigur jeden Moment darauf trifft. Summende Fliegen, besonders in dieser Anzahl und Lautstärke, erinnern schnell an das Bild eines von Fliegen umringten Kadavers, und das Schreien von Krähen kann auch hier wieder als Symbol für den Tod aufgefasst werden. Das Rasseln der Schlange wird ebenfalls immer lauter, sodass im Zuschauer das Gefühl hervorgerufen wird, der Gefahr immer näher zu kommen. Mit dem Öffnen der Haustür verstummt nicht nur die Filmmusik, sondern auch alle Naturgeräusche. Schließlich herrscht beim Eintritt in das Haus Stille, wodurch die Spannung noch weiter erhöht wird. Durch einen schnellen Schnitt zurück zu dem Gespräch, in das Norman verwickelt wurde, wird das Publikum für kurze Zeit im Ungewissen gelassen, was in dem Haus auf sie wartet.

Folglich wird im Original wieder hauptsächlich auf Filmmusik zur Erzeugung einer unheimlichen Atmosphäre gesetzt, während das Sounddesign in der Neuverfilmung zusätzlich mit den Möglichkeiten der Geräuschebene spielt, die metaphorisch das baldige Auffinden der toten Mutter ankündigt.

#### 4.5.5 Vergleichsszene 5: Verhörraum



Dar. 13: "Psycho" (1960), Norman im Verhörraum



Dar. 14: "Psycho" (1998), Norman im Verhörraum

Der Film endet mit Norman Bates auf dem Polizeirevier und seiner Diagnose einer schweren psychischen Störung. Norman hat eine gespaltene Persönlichkeit und schlüpft immer wieder in die Rolle seiner toten Mutter, indem er Frauenkleidung trägt und seine Stimme verstellt. In

---

<sup>146</sup> Van Sant, 1998, 01:24:33-01:25:33.

den letzten Minuten des Films hört man den inneren Monolog Normans beziehungsweise der Mutter, die jetzt scheinbar ganz die Kontrolle übernommen hat.

Auch in dieser Szene entspricht die Filmmusik der des Originals, allerdings verhält es sich mit der Bearbeitung der Stimme gleich wie schon in der Lauschszene mit dem Streitgespräch (siehe Kapitel 4.5.1 auf Seite 40). In Hitchcocks Version wurde der metadiegetischen Stimme der Mutter etwas Hall und damit mehr Raumklang verliehen<sup>147</sup>, wohingegen die Nachhallzeit in der Version von 1998 so hoch ist, dass ihre Stimme als Echo widerhallt. Zudem kommt im Remake noch die Stimme Normans hinzu, der die gleichen Gedanken zeitversetzt wiederholt, sodass immer wieder mehrere Stimmen in mehreren Ebenen übereinanderliegen.<sup>148</sup> Dieses Durcheinander der Stimmen kann als Verdeutlichung des Zustands seiner Psyche interpretiert werden. Immer noch beherrschen beide Persönlichkeiten seinen Körper und auch wenn vom Psychiater anders behauptet, hat die Mutter ihren Sohn noch nicht komplett verdrängt. Es entsteht ein unheimlicher Effekt, den der Ton durch die verschiedenen, sich überlappenden Tonebenen auslöst und der durch das gruselige Grinsen Normans am Ende des Films zusätzlich unterstrichen wird (siehe Dar. 13<sup>149</sup> und Dar. 14<sup>150</sup>). Im Original wird ein etwas anderes Ende erzählt, da die zusätzlichen Stimmen fehlen und nur die der Mutter erklingt, weswegen von ihrem Sieg über Norman in dessen Psyche ausgegangen werden kann.



#### 4.5.6 Fazit

„Psycho“ ist einer der wenigen Filme und vermutlich der bekannteste, dessen Remake sich so detailgetreu visuell und auditiv am Original orientiert. Besonders die Filmmusik machte Hitchcocks Werk zum weltbekannten Klassiker des Horrorgenres und ist daher wenig überraschend auch ein elementarer Bestandteil des Sounddesigns der Neuverfilmung. Die Unterschiede zwischen beiden Versionen lassen sich hauptsächlich in Feinheiten finden. So wird im Film von Van Sant mehr mit der Bearbeitung und der Übereinanderlagerung von Stimmen gespielt, wodurch diesen mehr Volumen und Dramatik verliehen werden. Zusätzlich führt dies in der Schlusszene zu einer unheimlichen und beängstigenden Stimmung. Aber der größte Unterschied findet sich in der Geräuschkulisse wieder. Einige diegetische Geräusche wie das Schlangentrasseln und die summenden Fliegen, aber auch nicht-diegetische Sounds wie das Stimmengeflüster in der Detektivszene tragen zur Atmosphäre

<sup>147</sup> Hitchcock, 1960, 01:42:52-01:43:50.

<sup>148</sup> Van Sant, 1998, 01:34:20-01:35:20.

<sup>149</sup> Bildquelle: Hitchcock, 1960, 01:43:42.

<sup>150</sup> Bildquelle: Van Sant, 1998, 01:35:12.

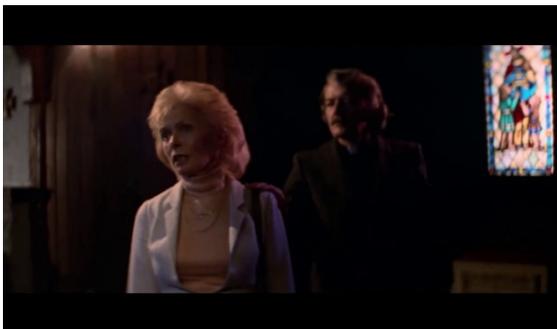
bei und haben teils eigenständige Funktionen wie das Ankündigen der im Haus lauenden Gefahr. Trotz einer großen Übereinstimmung zwischen Original und Remake lassen sich folglich kleinere Unterschiede im Sounddesign erkennen.

## 4.6 The Fog: 1980 – 2005

2005 wurde das Remake von „The Fog“ von John Carpenter aus dem Jahr 1980 realisiert. Beide Filme handeln von einer geisterhaften Nebelbank, die die Bewohner einer Küstenstadt terrorisiert. Im Nebel befinden sich die Geister von Seeleuten, die vor 100 Jahren von den Gründern der Stadt ermordet wurden und nun Rache nehmen. Entsprechend der üblichen Tendenz von moderneren Filmen beinhaltet die Neuverfilmung einen höheren Anteil an visuellen Effekten und Action-Szenen und auch das Erzähltempo hat sich gesteigert. Das Ende der beiden Versionen unterscheidet sich ebenfalls, doch gibt es auch einige inhaltlich vergleichbare Szenen, die im Folgenden zur Vergleichsanalyse herangezogen werden. Davor jedoch soll das Intro des Remakes erwähnt werden. Die typische harmonische und fröhliche Intro-Melodie während des Schriftzugs der „Columbia Pictures“-Produktionsfirma wurde durch tieffrequentes Wummern ersetzt, auf das mehrere Takte des Hauptthemas der Filmmusik in Form einer simplen Klaviermelodie folgen. Schon in den ersten Sekunden des Remakes übernimmt so die Filmmusik die Funktion, eine mysteriöse Atmosphäre zu verbreiten und den Zuschauer in die gewünschte Stimmung zu versetzen. Nach einer guten halben Minute wird die Musik dann von anderen Sounds, Wind- und Wassergeräuschen abgelöst, die den Film einleiten.<sup>151</sup> Mit dem lauten Zersplittern einer Gaslampe und darauffolgendem Feuer erfolgt dann in der zweiten Minute schon die erste Schrecksekunde, von der es im Remake einige mehr gibt als im Original.



### 4.6.1 Vergleichsszene 1: Pater Malones Erschreck-Szene



Dar. 15: "The Fog" (1980), Pater Malone erschreckt Kathy Williams in der Kirche



Dar. 16: "The Fog" (2005), Pater Malone erschreckt Nick und Elizabeth im Auto

In beiden Filmen existiert eine Szene, in der der Priester der Stadt, Pater Malone, aus dem Nichts erscheint und sowohl Filmfiguren als auch das Publikum erschreckt. Im Original

<sup>151</sup> Wainwright, 2005, 00:00:00-00:01:16.

geschieht dies, als ihn zwei Einwohnerinnen der Stadt, Kathy Williams und Sandy Fadel, in der Kirche aufsuchen. Während Kathy Williams durch das hallende Gebäude läuft, hört man nur leise, undefinierbare Hintergrundgeräusche, wodurch eine ruhige Atmosphäre aufgebaut wird. Begleitet von einem krachenden Sound taucht der Priester dann aus dem Nichts hinter der Frau auf (siehe Dar. 15<sup>152</sup>). Dieses Geräusch ist im Vergleich zu der Stille davor sehr laut und erinnert etwas an eine stark knarrende Treppenstufe.<sup>153</sup> Dieser unerwartete und sehr laute Sound ließ laut Regisseur John Carpenter zusammen mit dem plötzlichen Erscheinen Malones das ganze Publikum eines damaligen Filmfestivals aufschreien.<sup>154</sup>



Im Remake hingegen ist es ein anderes Setting und auch andere Personen, die von ihm erschreckt werden. Doch es wird der gleiche Effekt des plötzlichen Erscheinens zur Angsterzeugung eingesetzt. Elizabeth und Nick, zwei junge Erwachsene und Hauptprotagonisten, fahren nachts mit einem Auto durch die Stadt, als aus unerklärlichem Grund plötzlich die Autoscheiben zersplittern und sie gegen eine Mülltonne fahren. Nach diesem Schreckmoment gibt der Film dem Publikum nur wenige Sekunden, um das Geschehene zu verarbeiten und zu erkennen, dass den Protagonisten nichts passiert ist. Kurz darauf sind schnelle Schritte zu hören, die das Näherkommen einer Person ankündigen. Aufgrund der kurzen Zeit ihres Erklingens wird dem Zuschauer jedoch kaum die Zeit gelassen, diese wahrzunehmen und die daraus zu schließende Information zu verarbeiten. Denn dann erscheint im hell beleuchteten Fahrerfenster schon eine dunkle Silhouette (siehe Dar. 16<sup>155</sup>). Diese schreit den zwei im Auto Sitzenden von einem hohen Stinger begleitet das Wort „Mörder!“ entgegen. Synchron mit dem plötzlichen Erscheinen der Gestalt auf der Leinwand schreckt dieser Sound das Publikum auf und führt zu einem klassischen Jump-Scare.<sup>156</sup>



In beiden Filmen wird während des Geschehens auf Musik verzichtet. Stattdessen sind jeweils Sekunden davor nur diegetische Geräusche zu hören, ob Schritte von Kathy Williams oder das Atmen Nicks und Elizabeths kurz nach ihrem Unfall. Und trotz der unterschiedlichen inhaltlichen Ausgangslage ist das eigentliche Sounddesign und die erschreckende Wirkung ähnlich. Das plötzliche Auftreten Pater Malones wird jeweils von einem unerwarteten, lauten Sound begleitet. Während der nicht-diegetische Stinger jedoch deutlich hochfrequenter ist und länger hallt, klingt das rumpelnde Krachen und Knarzen im Original unbearbeitet und erinnert klanglich eher an einen diegetischen Klang. Da im Film zu sehen ist, dass die Frau erst bei der Berührung des Pfarrers auf ihrer Schulter und nicht schon beim Geräusch reagiert, stammt dennoch keins der Geräusche aus der filmischen

---

<sup>152</sup> Bildquelle: Carpenter, 1980, 00:33:10.

<sup>153</sup> Carpenter, 1980, 00:33:00-00:33:20.

<sup>154</sup> Ebd., Filmkommentar, 00:33:00-00:33:20.

<sup>155</sup> Bildquelle: Wainwright, 2005, 00:21:57.

<sup>156</sup> Wainwright, 2005, 00:21:41-00:22:11.

Welt. Folglich wurde beide Male ein nicht-diegetischer Sound eingesetzt, der nur kurz und vor allem unerwartet erklingt und so das Publikum in Schrecken versetzt.

#### 4.6.2 Vergleichsszene 2: Autounfall

Der gerade schon erwähnte Autounfall mit den zersplitterten Fenstern geschieht auch im Original, nur ohne darauffolgendes Erschrecken durch den Pfarrer.<sup>157</sup> In beiden Fällen sitzt der männliche Hauptprotagonist zusammen mit einer von den Straßen aufgelesenen Person im Auto und führt ein lockeres Gespräch, als die Fenster ohne jeglichen visuellen oder akustischen Hinweis zerspringen. Zudem wird jeweils nur auf diegetische Sounds wie das laute Quietschen von Reifen und das Zerspringen der Fenster gesetzt. Einzig das Hupen eines entgegenfahrenden Autos wurde im Remake noch hinzugefügt, was die Szene für das Publikum noch alarmierender macht (siehe Kapitel 3.5.3 auf Seite 24).<sup>158</sup> Durch das Fehlen einer akustischen Vorankündigung wird der Zuschauer in keiner Weise auf das folgende Geschehen vorbereitet und somit visuell und akustisch überrascht und aufgeschreckt.



#### 4.6.3 Vergleichsszene 3: Der Nebel



Dar. 17: "The Fog" (1980), die Geister erscheinen das erste Mal im Nebel



Dar. 18: "The Fog" (2005), das Geisterschiff erscheint im Nebel

Eine der interessantesten Vertonungen in beiden Filmen ist wohl die des Nebels. Besonders das erste Erscheinen des Nebels ist dabei von Interesse, da hier der Namensgeber in der filmischen Welt etabliert wird (siehe Dar. 17<sup>159</sup> und Dar. 18<sup>160</sup>).

<sup>157</sup> Carpenter, 1980, 00:13:27-00:13:54.

<sup>158</sup> Wainwright, 2005, 00:21:41-00:22:11.

<sup>159</sup> Bildquelle: Carpenter, 1980, 00:18:28.

<sup>160</sup> Bildquelle: Wainwright, 2005, 00:23:40.

Im Original sieht und hört man den Nebel das erste Mal ab Minute 16. Während sich dieser langsam am Horizont über dem Meer bildet, ertönt ein sehr tiefes Wummern und Dröhnen, das langsam anschwillt. Es kommen dann noch weitere, etwas höherfrequente Klänge hinzu, die in ihrem Zusammenspiel eine unheimliche Atmosphäre schaffen. Als der Nebel immer dichter wird und schließlich ein Schiff auf dem Meer erreicht, ermahnt ein Seemann einen anderen, still zu sein und genau hinzuhören<sup>161</sup>. Hier wird wieder mit der Wirkung von Stille gespielt, da die gerade genannten Sounds plötzlich deutlich leiser werden, während sich das Sounddesign auf die diegetischen Umgebungsgeräusche wie Wind und Wasser fokussiert. Auch die Protagonisten flüstern nun. Dadurch wird die Aufmerksamkeit der Zuschauer erhöht, die nun ganz genau auf jede Bewegung und jedes Geräusch achten. Zuletzt setzt das Wummern des Nebels nach dem Angriff der Geister noch lauter wieder ein und verschwindet dann langsam zusammen mit dem Nebel.<sup>162</sup>



Im Remake wurden ähnliche Geräusche eingebaut, wobei noch stärker mit der Lautstärke gespielt und die Tonebene abwechslungsreicher gestaltet wurde. Zusätzlich zu weiteren schrillen Tönen und dunkler, bedrohlicher Musik, sind es vor allem der Wind und die Wellen, die als Hintergrundgeräusche eine bedrohliche Stimmung erwecken und gleichzeitig das Geschehen realistischer erscheinen lassen. Auch immer wiederkehrende, pulsierende Sounds erzeugen zusammen mit dem immer dichter werdenden und sich weiter ausbreitenden Nebel Spannung und lassen die übermenschliche Bedrohung noch gefährlicher erscheinen. Zudem meint man, viele verschiedene, flüsternde Stimmen zu hören, doch ist das Zusammenspiel aller Geräusche so wirr, dass sich nichts explizit heraushören lässt. Das Sounddesign im Ganzen wirkt fremd und surreal und verursacht eine unheimliche Atmosphäre.<sup>163</sup>



#### 4.6.4 Vergleichsszene 4: Radiostation



Dar. 19: "The Fog" (1980), das Holzbrett fängt Feuer



Dar. 20: "The Fog" (2005), Die alte Haarbürste glüht

<sup>161</sup> Vgl. Carpenter, 1980, 00:18:01-00:18:03.

<sup>162</sup> Ebd., 00:16:12-00:19:43.

<sup>163</sup> Wainwright, 2005, 00:23:30-00:26:24.

Die Radiomoderatorin Stevie befindet sich in ihrer Radiostation in einem Leuchtturm, als sie das erste Mal die Anwesenheit der Geister spürt. Zuerst wird diese aber dem Publikum mitgeteilt, da aus dem Nichts Wasser auf ein altes Holzbrett, welches den Geistern gehört, tropft und in die Elektronik der Geräte fließt. Das zieht schließlich auch Stevies Aufmerksamkeit auf sich, da der abgespielte Radio-Ton durch die kaputte Elektronik nun verzerrt klingt, woraufhin eine tiefe Stimme ertönt und schließlich das Holzbrett Feuer fängt (siehe Dar. 19<sup>164</sup>). Dies wird durch sehr laute, elektronisch klingende Geräusche betont. Durch laute Windgeräusche und einem starken Rauschen während des plötzlichen Entfachens des Feuers klingt es fast, als wäre ein Blitz in das Holz eingeschlagen. Nachdem Stevie das Feuer gelöscht hat, scheint alles wieder in seinen Ursprungszustand wie vor wenigen Minuten zurückgekehrt zu sein, mit unbeschädigtem Holz und funktionierendem Radio. Wenn man auf den Hintergrund achtet, fällt die dort platzierte Uhr auf, die tatsächlich nach dem Feuer von ca. 17:40 Uhr zurück auf die ursprüngliche Zeit von 17:35 Uhr springt, als wäre all dies nicht geschehen.<sup>165</sup>



Im Remake fängt ebenfalls ein Gegenstand aus unerklärlichem Grund Feuer, in diesem Fall eine alte Haarbürste, die zu dem Geisterschiff gehörte. Doch ähnlich wie im Original ist es hier ebenso der Ton, der die Präsenz der Geister vermittelt und eine beängstigende Atmosphäre schafft. Zuerst wird zu der im Radio laufenden Musik eine weitere hohe Melodie eingespielt, die klanglich an die von Spieluhren erinnert. Es folgen weitere Geräusche, teilweise von elektronischen Geräten der Radio-Station stammend, aber auch das Knarzen von Holz, weibliche und männliche Schreie und ein Klopfen, welches die Geister und die Gefahr ankündigt (siehe Kapitel 4.6.6 auf Seite 53). Letztlich fängt die Haarbürste Feuer, begleitet von Schmor-, Rauch- und anderen Feuer-Geräuschen (siehe Dar. 20<sup>166</sup>). Nachdem die Radio-Moderatorin Stevie das Feuer löschen kann, erklingt dieselbe einfache Filmmusik wie schon ganz zu Beginn des Films (siehe Kapitel 4.6 auf Seite 47). Das Publikum soll in dieser Szene des Remakes nicht durch Jump-Scares oder ähnlichem erschreckt werden, sondern der Fokus liegt auf der Verbreitung einer angsterregenden Stimmung und dem Erzählen unheimlicher Ereignisse. Dafür werden deutlich mehr und unterschiedliche Sounds eingesetzt. Während im Original hauptsächlich verzerrte elektronische Klänge und die männliche Stimme zu hören sind, erscheint im Remake im Sekundentakt ein neues Geräusch. Zusätzlich wurde der auditive Raum vergrößert, die Geräusche scheinen von überall zu kommen und der Vorfall wird am Ende der Szene nicht als ungeschehen abgetan.



---

<sup>164</sup> Bildquelle: Carpenter, 1980, 00:44:17.

<sup>165</sup> Carpenter, 1980, 00:43:42-00:44:35.

<sup>166</sup> Bildquelle: Wainwright, 2005, 00:50:31.

Im Gegenteil wird die Bedrohung durch Brandzeichen an der Wand und der abschließenden Filmmusik noch unterstrichen.<sup>167</sup>

#### 4.6.5 Vergleichsszene 5: Der Tote erwacht



Dar. 21: "The Fog" (1980), Kameraeinstellung unter der Liege hindurch auf die Beine des Toten



Dar. 22: "The Fog" (2005), Kameraeinstellung unter der Liege hindurch auf die Beine des Toten

Eine der unheimlichsten Szenen im Film ist die, wenn einer der von den Geistern getöteten Seemänner wieder kurzzeitig zum Leben erwacht. Man sieht Elizabeth im Vordergrund in einem Raum stehen, während sich im Hintergrund die Liege mit dem Toten bewegt. Ein langanhaltender Ton setzt langsam ein und steigt in der Lautstärke an, während der Tote aufsteht und ein Skalpell oder ähnliches in die Hand nimmt. Der Ton beginnt zu vibrieren und wird lauter und undefinierter. Als der Tote Elizabeth schließlich erreicht und vor ihr zu Boden fällt, ertönt ein hohes Krachen, als würde Glas zersplittern. Danach herrscht wieder Stille, während nur noch die Körpergeräusche der zur Hilfe eilenden Männer zu hören sind. Nach wenigen Sekunden setzt dann leise begleitende Filmmusik ein, die die bedrückende Stimmung unterstützt.<sup>168</sup>

In der Neuverfilmung wurde die Szene im Hinblick auf das Sounddesign etwas anders gestaltet, auch wenn einige Kamera-Einstellungen wie die unter der Krankenliege hindurch genau vom Original übernommen wurden (siehe Dar. 21<sup>169</sup> und Dar. 22<sup>170</sup>). Da sich Elizabeth die toten Menschen auf den anderen Liegen anschaut, ist die Aufmerksamkeit des Publikums bei ihr im Vordergrund des Bildes. Umso unerwarteter erfolgt daraufhin die Bewegung im Hintergrund, auch da der Zuschauer weiß, dass sich außer ihr und ein paar Toten niemand im Raum befindet. Begleitet durch einen schrillen, abrupten Klang wirft der Tote das auf ihm liegende Tuch ruckartig zurück und setzt sich auf. Zur Untermalung des

<sup>167</sup> Wainwright, 2005, 00:50:00 – 00:51:11.

<sup>168</sup> Carpenter, 1980, 00:49:01-00:50:08.

<sup>169</sup> Bildquelle: Carpenter, 1980, 00:49:30.

<sup>170</sup> Bildquelle: Wainwright, 2005, 00:56:26.



Aufsetzens und seine Schritte auf dem Weg zu Elizabeth sind unter anderem tiefklingende und voluminöse Schläge zu hören, die seine Bewegungen noch mehr betonen und die Spannung wachsen lassen, was als nächstes geschehen wird. Als er schließlich nach Elizabeth greift, erklingt ein hochfrequenter, kurzer Schlag, der den Zuschauenden erneut aufschrecken lässt.<sup>171</sup> Anders als im Original setzt keine Stille ein, wenn der tote Körper zu Boden fällt, sondern die unheimliche Atmosphäre wird noch etwas länger aufrechterhalten.

Während im Original also mehr auf einen unheimlichen Hintergrundklang und einen einmaligen lauten Sound beim Fallen des Toten gesetzt wurde, ist die Szene im Remake mit deutlich mehr Geräuschen unterlegt. Zudem werden seine Bewegungen und sein Näherkommen stärker hervorgehoben, indem den Sounds durch entsprechende Bearbeitung wie mithilfe von Hall mehr Volumen gegeben wurde.

#### 4.6.6 Leitmotiv: Klopfen

Letztlich soll noch auf ein akustisches Leitmotiv eingegangen werden, welches in beiden Filmen vorzufinden ist. Durch ein unheilvolles, lautes Klopfen wird die Präsenz der Geister angekündigt und unmittelbare Gefahr signalisiert. Im Original ist es beispielsweise in der Szene des Tods von Wettermann Dan zu hören. Er befindet sich in seiner Wetterstation und hält das Klopfen für einen Streich, weswegen er vor der Tür nach jemandem Ausschau hält, aber dann von den Geistern überrascht wird.<sup>172</sup> Deutlich früher im Film ist das Klopfen in Minute 23 an der Tür eines Strandhauses zu hören. Hier sieht man zusätzlich die Silhouette und Klopfbewegung eines „Nebelgeists“ mit dessen Hakenhand (siehe Dar. 23<sup>173</sup>). Das Klopfen ist im Original folglich ein von der Gefahr selbst produziertes Geräusch und kündigt die Anwesenheit der Geister an.



*Dar. 23: "The Fog (1980), ein Geist klopft an die Tür des Strandhauses*

<sup>171</sup> Wainwright, 2005, 00:56:11-00:57:09.

<sup>172</sup> Carpenter, 1980, 00:57:58-00:58:16.

<sup>173</sup> Bildquelle: Carpenter, 1980, 00:23:24.

In der Neuverfilmung findet sich das Leitmotiv ebenfalls, wobei es dort ohne nachvollziehbare Quelle erklingt. So ist es zu hören, als vier junge Erwachsene auf dem Meer von dem Nebel überrascht werden und diesem als erste zum Opfer fallen.<sup>174</sup> Ein weiteres Mal hört man das Motiv zu Beginn von Minute 29, als Elizabeth im Bett liegend aufschreckt und anschließend von einem ständig wiederkehrenden Altraum erzählt, der im Zusammenhang mit den Geistern steht. In Minute 79 wird schließlich aufgelöst, woher das Klopfen kommt. In einem Rückblick wird erklärt, warum die Geister Rache nehmen, und man sieht einen Mann mit einem Gegenstand an die Außenwand eines Schiffes schlagen. Dies verursacht das dumpfe Schlaggeräusch, welches in beiden Filmen als Symbol der Bedrohung und akustischer Ankündigung der Gefahr dient.

Ähnlich verhält es sich mit einem Glockenläuten, das in beiden Filmen unter anderem vor dem ersten Erscheinen des Nebels und Geisterschiffs zu hören ist. Die drohende Gefahr wird akustisch angekündigt und ist trotz der Zeitspanne von 25 Jahren zwischen beiden Veröffentlichungen jeweils ein wirkungsvolles Element des Sounddesigns.

#### 4.6.7 Fazit

Schlussendlich kann zusammengefasst werden, dass der Originalfilm ein subtileres Sounddesign besitzt und viel mit einer unterstützenden Atmosphäre gearbeitet wird, während in der Neuverfilmung von 2005 verstärkt auf laute und aggressive Soundeffekte gesetzt wird. Doch sind auch im Original einige Momente wiederzufinden, in denen gezielt einzelne laute Sounds verwendet werden, um Jump-Scares zu erzeugen. Beide Filme nutzen zudem die Filmmusik, um an geeigneten Stellen eine unheilvolle und geheimnisvolle Stimmung zu erzeugen. Aber es gibt auch Situationen, in denen darauf verzichtet wird, um die Tonebene allein mit dem Wechselspiel von Geräuschkulisse und Stille gestalten zu können. Die Filmvertonungen weisen also auch Parallelen auf, wie man ebenfalls an der Vertonung des Nebels erkennen kann. Es wird jeweils auf tieffrequentes Wummern und höherfrequente Klänge gesetzt, die in der Lautstärke variieren und im Zusammenspiel eine unheimliche Atmosphäre schaffen. Auch hier ist aber die Verwendung von zusätzlichen Sounds im Remake gehäuft und vielfältiger.

---

<sup>174</sup> Wainwright, 2005, 00:25:00-00:25:16.

## 4.7 Es: 1990 – 2017

„Stephen Kings Es“ (1990) sowie „Es“ (2017) basieren beide auf dem gleichnamigen Roman von Stephen King aus dem Jahr 1986. Die erste Filmadaption erschien als zweiteiliger Fernseh-Horrorfilm und auch für die Neuverfilmung entstanden zwei Teile, wobei hier die Handlung etwas anders erzählt wird, da der erste Teil von 2017 die Geschichte der Kinder wiedergibt und sich der zweite Teil von 2019 auf die Rückkehr von „Es“ 27 Jahre später konzentriert. In der Erstverfilmung springt die Handlung zwischen der Kindheit der Filmfiguren und ihrem Erwachsenenleben hin und her. Die Geschichte handelt von der Stadt Derry, in dem sich ein böses Wesen herumtreibt, Kinder mit ihren Ängsten konfrontiert und sie schließlich tötet. Dieses Wesen, „Es“, erscheint oft als gruseliger Clown „Pennywise“, verwandelt sich aber auch in andere Gestalten. Im Original präsentiert er sich unter anderem als Mumie oder Werwolf, wie man die Monster noch aus den frühen Filmen von Universal kennt, im Film von 2017 hingegen mitunter als eine gruselige Frau in einem Portrait, die zum Leben erwacht. Das liegt an den unterschiedlichen Produktionsjahren und dem Wandel der Ängste der Kinder, die Pennywise verkörpert.

Im Folgenden werden zwei Szenen untersucht, welche sich inhaltlich ähneln und sich daher eignen, um mögliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Sounddesign festzustellen.

### 4.7.1 Vergleichsszene 1: Georgies Papierboot



Dar. 24: "Es" (1990), Georgie spricht mit Pennywise



Dar. 25: "Es" (2017), Pennywise beißt in Georgies Arm

Eine der gruseligsten und möglicherweise die bekannteste Szene ist die Anfangsszene. Hier wird Georgie, der kleine Bruder des Hauptprotagonisten Bill, von Pennywise umgebracht. Das Kind ist auf der Suche nach seinem Papierboot, welches im abfließenden Regenwasser auf der Straße entlang treibt und schließlich in den Abfluss der Kanalisation schwimmt. Dort lauert schon Pennywise als Clown, der den kleinen Jungen in ein Gespräch verwickelt und falsches Vertrauen aufbaut, bevor er ihn schließlich tötet.

In der Verfilmung von 1990 wird Georgie bei der Verfolgung seines Bootes entlang der Straße von Spannungsaufbauender Musik begleitet, die dann gleichzeitig mit dem Boot im Abfluss verschwindet, beziehungsweise verstummt. Darauffolgend ist nur noch das Plätschern des Regens und Wassers zu hören. Auch das Bild lässt im Abfluss zunächst nur Dunkelheit erkennen, bis schließlich aus dem Nichts die Stimme von Pennywise erklingt und nach Georgie ruft. Während das Bild den Zuschauer also erst einmal in dem Glauben lässt, dass das Boot weg ist, aber sonst keine Gefahr droht, versetzt der Ton das Publikum wieder in Alarmbereitschaft. Da über das Bild kein Anhaltspunkt geliefert wird, werden die Zuschauer für kurze Zeit im Ungewissen lassen, wem diese Stimme gehört und von wo sie und somit die potenzielle Gefahr kommt. Erst danach erscheint der weiße Kopf des Clowns in der Dunkelheit, begleitet von einem hohen, quietschenden sowie einem tieferen, schlagähnlichen und nachvibrierenden Sound (siehe Dar. 24<sup>175</sup>). Schließlich setzt die Musik während des folgenden Gesprächs wieder ein, wobei sie nun stark an die von Jahrmärkten oder einem Zirkus erinnert, jedoch einen etwas düsteren Klang besitzt. Begleitet wird sie von einem sehr hohen Klingeln. Als der Clown schließlich nach Georgies Arm greift und zubeißt, ertönt ein tierähnliches Brüllen. Das soll nicht nur Angst machen, sondern auch das Übermenschliche von Pennywise hervorheben, der bisher in menschlicher Gestalt in Erscheinung trat und so einfacher ein Vertrauen zu dem Kind aufbauen konnte.<sup>176</sup>



Wie diese detaillierte Beschreibung erkennen lässt, geschieht auf der auditiven Ebene sehr viel. Ähnlich verhält es sich in der Neuverfilmung von 2017, wobei sich diese zum Erzählen des Inhalts mit ungefähr vier statt zwei Minuten doppelt so viel Zeit lässt.<sup>177</sup> Das lässt sich leicht damit erklären, dass beide Filme von 2017 und 2019 summiert fast zwei Stunden mehr Spielzeit betragen als dies der Zweiteiler aus dem Jahr 1990 tut. Dieses größere Zeitkontingent spiegelt sich auch im Sounddesign wider, welches noch stärker mit verschiedenen Sounds spielt und immer wieder zwischen verschiedenen Klängen und der Musik hin und her wechselt. Neben dem Wasserplätschern ist nicht-diegetische Filmmusik zu hören, wobei diese deutlich positiver und wie aus einem Fantasy Film klingt und von drohender Gefahr nichts ahnen lässt. Diese Stimmung wird aber zusammen mit der Musik abrupt unterbrochen, als sich Georgie an einer Straßenabsperzung den Kopf stößt. Darauffolgend erklingt ein anhaltender hoher Ton und die nun wiedereinsetzende Musik hat sich etwas verändert und wirkt nun schneller und gehetzter. Als das Papierboot schließlich verschwindet, setzt wie in der älteren Verfilmung die Musik erneut aus, als wäre sie zusammen mit dem Boot im Abwasserkanal verschwunden. Die heitere Stimmung ist nun endgültig verblasst. Der erste Blick auf den Clown beziehungsweise dessen Augen wird auf



<sup>175</sup> Bildquelle: Wallace, 1990, 00:10:35.

<sup>176</sup> Wallace, 1990, 00:10:02-00:12:06.

<sup>177</sup> Muschietti, 2017, 00:05:05-00:09:29.

der Tonebene durch ein lautes Stinger-Geräusch begleitet. Während der Unterhaltung erfolgt schließlich eine erneute musikalische Untermalung, allerdings auf eine einfache hohe Melodie reduziert, die zwar keine akute Bedrohung vermittelt, aber aufgrund ihrer Einfachheit und Tonlage dennoch einen gewissen unheimlichen Charakter besitzt.

Es folgt ein plötzlicher Schnitt weg vom Geschehen und hin zu einer Nachbarin, die auf ihre Veranda hinaustritt und Georgie auf der Straße entdeckt. Auf das Geschehen fokussiert werden die Zuschauer durch das Türöffnen und dem gleichzeitig erklingenden lauten Donner aufgeschreckt, aber auch kurz aus ihrer Anspannung gerissen.

Zurück beim Gespräch zwischen Georgie und dem Clown wechselt das Sounddesign zu singenden Kinderstimmen und leisen Hintergrundklängen, die an die Geräuschkulisse von Jahrmärkten erinnern. Schließlich setzen hohe, unangenehm klingende und darauffolgend tiefe Klänge ein, bis sie letztendlich in einer dissonanten Beziehung zueinander immer mehr in ihrer Tonhöhe ansteigen, parallel zu der Gefahr, die Georgie immer näherkommt. Als letztes kommt ein schlangenähnliches Zischen hinzu, bevor Pennywise in Georgies Arm beißt (siehe Dar. 25<sup>178</sup>). Wie schon in der ersten Verfilmung wird dem Clown hier ein tierähnliches, tiefes Brüllen beigefügt, das die eigentliche, gefährliche Natur des Monsters offenbart. Die immer noch aufgrund ihrer Dissonanz und Tonlage unangenehm klingende Musik verschwindet schließlich ebenso wie Georgie, als wäre sie mit ihm zusammen in den Abfluss gezogen worden.

Im direkten Vergleich ähnelt sich vor allem der Anfang der Szene im Sounddesign beider Verfilmungen. Musik begleitet Georgie beim Hinterherrennen des Bootes und ebenso verstummt sie jeweils bei dessen Verschwinden in der Kanalisation. Beide Male setzt sie während des Gesprächs wieder ein und in beiden Filmen werden jahrmarktähnliche Musik und Klänge benutzt, die zum einen die Gestalt des Clowns unterstreichen sollen, zum anderen aufgrund der bedrohlichen Situation entgegen ihrer Natur beunruhigend wirken.

Während im Original diese etwas verstimmt wirkende Jahrmarktsmusik bis zum Biss am Schluss anhält, ändert sie sich in der Neuverfilmung nochmals. Zudem werden in der neueren Version gruselig klingende, atmosphärische Sounds verwendet, welche in ihrer Tonhöhe und teilweise auch Lautstärke ansteigen. Die Spannung erhöht sich, da dem Publikum unmissverständlich die immer näherkommende Bedrohung vermittelt wird. Während also im älteren Film die bevorstehende Gefahr hauptsächlich durch den plötzlichen Stimmungswandel des Clowns und seine Aussagen vermittelt wird, wird dies in der Neuverfilmung in verschiedenen Bereichen des Sounddesigns gezeigt: Durch Filmmusik, Atmosphäre und Geräusche.

---

<sup>178</sup> Bildquelle: Muschietti, 2017, 00:08:30.

## 4.7.2 Vergleichsszene 2: Badezimmer



Dar. 26: "Es" (1990), Beverly zeigt ihrem Vater das blutverschmierte Waschbecken



Dar. 27: "Es" (2017), Beverly bückt sich über das Waschbecken und Blut schießt aus dem Abfluss

Beverly, die weibliche Hauptprotagonistin der Kinder, wird in beiden Verfilmungen in ihrem Badezimmer von Pennywise terrorisiert. Im Film von 1990 herrscht abgesehen von ihren eigenen Bewegungen Stille, bevor eine Kinderstimme ertönt, die Beverly um Hilfe bittet. Immer mehr Stimmen, die scheinbar aus dem Waschbeckenabfluss kommen, erklingen und werden von hochfrequenten Tönen begleitet. Schließlich bläst sich im Abfluss ein roter Ballon auf, während eine schnelle und hochtönige Melodie das immer weiter fortschreitende Aufblasen begleitet. Gefüllt mit Blut platzt der Ballon schließlich, untermalt von einem kreischenden Ton sowie das „Blubbern“ von Blut im Waschbecken. Während Beverly immer mehr in Panik verfällt, da ihr Vater all das Blut nicht sehen kann und Pennywise erneut zu ihr spricht, kommen mehr undefinierbare, atmosphärische Klänge sowie flüsterähnliches Rauschen hinzu (siehe Dar. 26<sup>179</sup>). Außerdem ist ein sich zuerst unregelmäßig, und dann immer schneller wiederholender Schlag zu hören, der die aufsteigende Panik des Mädchens betont.<sup>180</sup>

In der Neuverfilmung 27 Jahre später wird Beverly ebenfalls durch den Abfluss des Waschbeckens angegriffen und ebenso erklingen zuerst verschiedene Kinderstimmen. Tatsächlich sind es die Stimmen derjenigen Kinder, die schon durch Pennywise getötet wurden. Eingeleitet wird die Szene jedoch durch fröhliche Musik, während Beverly einen an sie gerichteten Liebesbrief liest. Diese Musik wird aber schnell unharmonisch und schief, als die erste Kinderstimme ertönt. Um herauszufinden, wer oder was sich in dem Abflussrohr befindet, nimmt sie ein Maßband zur Hand und führt dieses immer tiefer in den Abfluss. Schließlich zieht sie es zusammen mit blutgetränkten Haaren wieder heraus. Dies wird von einem nass oder feucht klingenden Geräusch begleitet, welches Ekel auslösen kann. Währenddessen steigt der Einsatz von atmosphärischen, unheimlichen Sounds, und die Musik steigt tonal in die Höhe, bis sich für einen kurzen Moment Stille ausbreitet. Begleitet

<sup>179</sup> Bildquelle: Wallace, 1990, 00:40:48.

<sup>180</sup> Wallace, 1990, 00:39:55-00:41:59.



von einem hohen Schrei, der nicht von Beverly stammt, wickeln sich die Haare nun um ihre Hand und ihren Kopf und ziehen sie Richtung Waschbecken. Diese Stille kurz vor dem Schrei verstärkt dessen Wirkung und schreckt das Publikum auf. Das regelrechte Herausschießen des Bluts aus dem Abfluss und Verteilen im ganzen Raum wird von undefinierbaren, aber unheimlichen nicht-diegetischen Sounds begleitet (siehe Dar. 27<sup>181</sup>). Abgestimmt auf das Bild, welches darauffolgend das Herunterlaufen des Blutes an den Wänden abbildet, fällt die unangenehm kreischende Musik in der Tonhöhe ab. Mit den Haaren, die nun wieder in das Abflussrohr eingesaugt werden, verschwinden auch alle restlichen Sounds, sodass am Ende nur noch das Tropfen von Flüssigkeit sowie das Wimmern der am Boden hockenden Beverley zu vernehmen sind.<sup>182</sup>

Auch für diese Szene beansprucht die neue Verfilmung etwa das Doppelte an Spielzeit im Vergleich zu der von 1990. Allerdings wurden ähnliche Sounddesign-Techniken eingesetzt. Die nicht-diegetische Musik sowie die atmosphärischen Sounds wie tiefes Brummen oder unangenehm hohe Töne werden gezielt und mit Unterbrechung eingesetzt, um die erzählte Geschichte zu unterstützen und im richtigen Moment zusätzliche Spannung aufzubauen. Mit vereinzelt zusätzlichen Soundeffekten, wie dem Schrei während des Umwickelns der Haare um Beverly, und länger anhaltenden Sounds ist die neue Verfilmung von 2017 aus heutiger Sicht, in Hinblick auf das Schaffen von Angst und Schrecken, noch wirkungsvoller.

#### 4.7.3 Fazit

Bevor abschließend die Parallelen und Differenzen des Sounddesigns in beiden Adaptionen genannt werden, ist auch hier der Filmanfang des Remakes erwähnenswert. Denn wie schon bei „The Fog“ wurde dem Intro eine gruselige Vertonung beigefügt. Statt der üblichen orchestralen Melodie während des Erscheinens des „Warner Bros.“-Schriftzugs, ist eine mit Hall belegte, singende Kinderstimme zu hören, die eine eher traurig klingende Melodie singt. Hinzu kommt das Lachen eines Babys sowie Gewitter. Im Gegensatz zu der Version von 1990 wird hier schon in den ersten Sekunden das Filmgenre klar kommuniziert und das Publikum in eine unwohle Stimmung versetzt, die auf die folgende Handlung vorbereitet.<sup>183</sup>

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass das Sounddesign in beiden Filmen Ähnlichkeiten aufweist und sich mehr in Details unterscheidet. Die Version von 2017 setzt noch stärker auf den gezielten Einsatz von einzelnen Soundeffekten, um die Handlung noch punktierter hervorzuheben und das Bild in dessen Wirkung zu unterstützen. Dabei spielt auch hier die

---

<sup>181</sup> Bildquelle: Muschietti, 2017, 00:51:48.

<sup>182</sup> Muschietti, 2017, 00:49:26-00:53:20.

<sup>183</sup> Muschietti, 2017, 00:00:00-01:00:00.

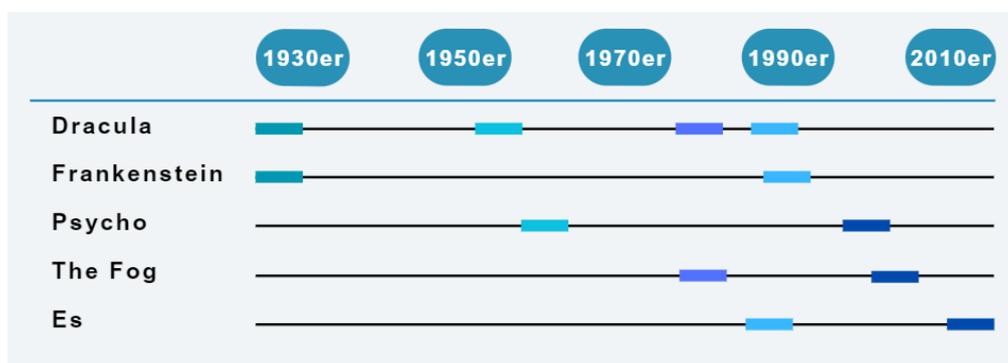


geschaffene Stille eine wichtige Rolle, durch die das darauffolgende Geschehen noch stärker betont wird. Passend zum Bild bricht plötzlich eine Welle von Sounds über das Publikum herein, die sich in den vielen über den Film verteilten Jump-Scares äußert.

## 4.8 Schlussfolgerung der Vergleichsanalyse

Nach der Analyse der einzelnen Filme und ihrer Remakes soll nun abschließend auf Tendenzen eingegangen werden, die durch den Vergleich der Erkenntnisse der einzelnen Filmkapitel ersichtlich wurden. Dabei ist vorweg festzuhalten, dass für die Filmproduktionen im Laufe der Zeit tendenziell ein immer größer werdendes Budget zur Verfügung stand. Daraus lässt sich vermuten, dass auch dem Sound-Department finanziell mehr Möglichkeiten offenstanden, je später der Film produziert wurde. Ein geeignetes Beispiel hierfür ist der Slasher-Film „Halloween“ (1978) mit dem bekannten Klaviermotiv im 5/4-Takt, welches der Regisseur des Films, John Carpenter, selbst komponiert hat. Das lag unter anderem daran, dass das Budget der Produktion nicht ausreichte, um einen Komponisten für diese Aufgabe zu engagieren.<sup>184</sup> Viele dieser älteren Horror-Klassiker sind Low-Budget-Produktionen, während sich das Budget heutiger Filme bekanntermaßen schnell im zweistelligen Millionenbereich bewegt.

Im vergangenen Kapitel 5 wurden insgesamt 12 Filme analysiert und mit ihren Neuverfilmungen beziehungsweise Originalen verglichen. In Darstellung 28<sup>185</sup> sind diese in einen zeitlichen Kontext gebracht worden. Im Blick auf nah beieinanderliegende Produktionsjahre und Parallelen im Sounddesign wurden die analysierten Filme in fünf grobe



Dar. 28: Einordnung der Originale und Neuverfilmungen in einem zeitlichen Kontext mit farblicher Unterteilung in Gruppen ähnlicher Entstehungszeit

Zeitabschnitte eingeteilt. Im ersten befinden sich „Dracula“ (1931) und „Frankenstein“ (1931). Ihrem Sounddesign ist deutlich anzumerken, dass sie eine der ersten Ton-Horrorfilme sind. Die akustische Ebene ist von Stille beherrscht, was hauptsächlich im Fehlen von Musik und einer eher spärlichen Geräuschkulisse seine Ursache hat. Daher ist der Sprung im Sounddesign im Vergleich mit der nächsten Phase um 1960 umso auffallender. Vor allem nicht-diegetische, orchestrale Musik beherrscht nun die auditive Ebene und dient

<sup>184</sup> Vgl. Whittington (2014, S. 172).

<sup>185</sup> Eigene Darstellung.

hauptsächlich der Untermalung und Unterstützung des Bildes und dem Schaffen einer gewünschten Stimmung. Allerdings wurde ihr in Filmen wie „Psycho“ (1960) auch schon die wichtige Funktion der Vermittlung von Inhalt übertragen, beispielsweise das Einstechen des Messers durch die akzentuierte Musik in der Duschszene. Anders ist es mit Geräuschen, die sich häufig noch auf die Körpergeräusche der Filmfiguren beschränken und vorwiegend die Atmosphäre unterstützen sollen.

Der nächste Zeitraum um 1980 zeigt deutlichere Veränderungen in Bezug auf die Geräusche auf, denen nun regelmäßiger die Aufgabe des gezielten Erschreckens zugeschrieben wird. Durch eine entsprechende Lautstärke und Unvorhersehbarkeit werden so beispielsweise Jump-Scares verursacht. Zudem haben sie öfters eine ankündigende Funktion, wie etwa das Leitmotiv des Klopfens in „The Fog“ (1980) als Ankündigung der Geister. Filmmusik ist noch immer ein beliebtes Mittel zur Erzeugung einer Atmosphäre, aber wird nicht mehr so durchgängig und häufig benutzt wie noch 20 Jahre zuvor. Stattdessen wird sie gezielt eingesetzt oder aber weggelassen, wenn die Wirkung des Films dadurch vermindert werden würde, zum Beispiel durch Störung und Aufhebung der Stille. Diese ist für das Sounddesign über die Jahre hinweg zu einem immer bedeutsameren Werkzeug geworden. Dabei herrschte in den frühen Horrorfilmen oft über die gesamte Dauer Stille, was hauptsächlich auf den Stand der Technik und die Entwicklung des Genres sowie den Erwartungen der Gesellschaft zurückzuführen ist. Im Laufe der Zeit wurde Stille jedoch immer bewusster eingesetzt, um als dramaturgisches Mittel Spannung und Angst aufzubauen. Durch das Fehlen von auditiven Anhaltspunkten ist der Zuschauer gezwungen, seine Aufmerksamkeit noch stärker auf das Bild und visuelle Details zu lenken, um Gefahren zu erkennen. Durch die kurze „Pause“ auf der Tonebene und dem darauffolgenden, oft plötzlichen Einfall von Sound wird das Publikum zudem wiederholt in Schrecken versetzt.

Das analysierte Sounddesign der Filme ab 1990 erinnert schon stärker an das der heutigen Horrorfilme. Die verschiedenen Ebenen des Tons mit Musik, Geräuschen und atmosphärischen Klängen spielen zusammen und wechseln sich im Vordergrund ab. Das Sounddesign ist detaillierter, verschiedene Sounds üben verschiedene Funktionen aus, werden häufiger bearbeitet und klingen öfters abstrakter. Zudem werden die Filme tendenziell immer länger, wie die vier Dracula-Filme demonstrieren. Während die Spielzeit der Version von 1931 75 Minuten beträgt, wird die Dauer von Film zu Film länger und beläuft sich für den vierten Film (1992) auf 110 Minuten. Ebenso nahmen sich die Macher der Neuverfilmung von „Es“ (2017) deutlich mehr Zeit als in der Erstverfilmung von 1990 (siehe Kapitel 4.7.1 auf Seite 55). Abgesehen von einem gegebenenfalls veränderten Inhalt, der in dieser Zeit erzählt werden muss, gibt diese verlängerte Dauer dem Sounddesign mehr Zeit und Spielraum, sich zu entfalten.

Zusammenfassend fällt auf, dass das Sounddesign besonders in den ersten Jahrzehnten nach dem Wandel vom Stumm- zum Tonfilm große Entwicklungen durchlebte und die Veränderungen in den letzten Jahren und Jahrzehnten nicht mehr ganz so auffallend waren, da auch die Technik nicht mehr so große Sprünge machte wie zu Beginn der Tonfilm-Ära. Dennoch sind auch in den vergangenen Jahrzehnten noch Bewegungen im Sounddesign zu erkennen gewesen. Welche neuen Möglichkeiten dem Sounddesign von Horrorfilmen in Zukunft noch offenstehen, wird im Folgenden angesprochen.

## 5 Résumé und Ausblick

Schon in der Stummfilmzeit wurde trotz fehlender Tonspuren nicht auf Sound verzichtet. Mithilfe von musikalischer Live-Begleitung eines Pianisten oder Orchesters wurde die herrschende Atmosphäre und Stimmung verstärkt. Die Akzeptanz von Sound in den ersten Jahren nach dem Wandel vom Stumm- zum Tonfilm stieg allerdings erst langsam, was sich auch im Sounddesign der ersten vertonten Horrorfilme widerspiegelt, die von befremdlicher Stille dominiert sind. Über die Jahrzehnte hinweg entwickelte sich das Sounddesign zusammen mit der fortschreitenden Technik und der Gesellschaft weiter. Während es zu Beginn auf diegetische Sounds und das Schaffen einer realistischen Filmwelt beschränkt war, kam bald nicht-diegetische Musik zur Vermittlung von Emotionen und Stimmung hinzu.<sup>186</sup> Diese Aufgabenverteilung strukturierte sich mit den Jahren immer wieder um und die Aufgaben des Sounddesigns wurden vielfältiger. Sie lassen sich in drei Hauptdisziplinen einteilen, die Spannungserzeugung, die szenische Interpretation sowie die akustische Ankündigung von Filminhalten, wobei auch Grenzüberschreitungen möglich sind.<sup>187</sup> Ein Wandel im Laufe der vergangenen 100 Jahre ist dementsprechend deutlich festzustellen.

Doch es stellt sich die Frage, welche Möglichkeiten der Weiterentwicklung dem Sounddesign in Zukunft noch offenstehen. Eine optimierte Sound-Wiedergabe scheint für viele Konsumenten immer wichtiger zu werden, und das nicht nur in den Kinosälen, sondern auch in ihrem eigenen Zuhause. Heimkinos werden populärer und mit neuen Technologien wie Soundbars als eine langgezogene, liegende Lautsprechereinheit auch immer einfacher umzusetzen. Für die Sounddesigner wird der Trend hin zu sogenanntem „3D-Audio“ vermutlich am meisten Relevanz haben. So gehören die auf die klassischen Surround-Systeme wie „Dolby Surround“ folgenden dreidimensionalen Systeme wie „Dolby Atmos“ zu den neuesten Entwicklungen. Dabei kommt der Ton nicht mehr nur von vorne, hinten und den Seiten, sondern zusätzlich von oben. Daraus resultierend scheinen die Sounds nicht mehr nur aus einer groben Richtung zu stammen, sondern es ist ihnen einfacher eine spezifische Position außerhalb des Bildschirms zuzuordnen. Dieses dreidimensionale Hören entspricht realitätsnäher dem menschlichen Hören, sodass der Konsument einem immersiven Klangerlebnis noch näherkommt. Das eröffnet auch den Tongestaltern neue Möglichkeiten, insbesondere im Horrorgenre. Durch die verbesserte akustische Trennung kann eine gegenseitige Maskierung der Sounds verhindert werden. Ebenso trägt die präzise Lokalisation der Sounds dazu bei, das bildliche Geschehen noch realistischer wirken zu lassen. So kann der Ton beispielsweise vermitteln, wenn sich die Position der Gefahr in der horizontalen, aber auch vertikalen Ebene verändert. Letztendlich profitiert auch die

---

<sup>186</sup> Vgl. Görne (2021, S. 75).

<sup>187</sup> Vgl. Brauch (2012, S. 132).

psychologische Wirkungsseite des Sounddesigns von einem dreidimensionalen auditiven Raum, indem die Emotionen des Zuschauers durch Einhüllung in eine bedrückende Atmosphäre, unheimliche Musik und angsteinflößende Geräusche intensiviert werden.

Diese Möglichkeiten eines Mehrkanal-Sounddesigns können in Horrorfilmen aber auch gezielt vermieden werden, indem statt eines kohärenten Klangs absichtlich eine Uneinheitlichkeit und Fragmentierung der Tonebene erzeugt wird, um die Zuschauer zu verwirren.<sup>188</sup>

Neben diesen technischen Aspekten ist auch eine Veränderung des Sounddesigns entsprechend den Filminhalten zu erwarten, wenn durch zukünftige Ereignisse und Bedrohungen neue gesellschaftliche Ängste entstehen. Ebenso ist ein Wiederaufgreifen vorangegangener Themen und das Wiederaufleben mancher Subgenres des Horrors in Anbetracht der vergangenen 100 Jahre des Genres wahrscheinlich.

Abschließend kann durch die Entwicklung in den letzten Jahrzehnten und möglichen zukünftigen Innovationen mit der Hervorbringung neuer Herangehensweisen zur Vertonung von Horrorfilmen gerechnet werden. Wie diese ausfallen werden, bleibt abzuwarten.

---

<sup>188</sup> Vgl. Whittington (2014, S. 178).

## 6 Literaturverzeichnis

- Baumann, Hans D. 1989. *Horror. Die Lust am Grauen*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Brauch, Mario. 2012. *Das Sounddesign im deutschen Spielfilm. Psychoakustische Verfahren der Geräuschkonzeption von der Nachkriegs- bis zur Neuzeit*. Marburg: Tectum-Verlag.
- Conrich, Ian. 2004. Before Sound: Universal, Silent Cinema, and the Last of the Horror-Spectaculars. In *The Horror Film*, hrsg. Stephen Prince, 40–57. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Crafton, Donald. 1997. *The Talkies: American Cinema's Transition to Sound, 1926-1931*. New York, NY: Scribner.
- Everson, William K. 1980. *Klassiker des Horrorfilms*. München: Goldmann.
- Gong, Zixiao und Junchang Zhang. 2021. Review of Sound in Horror Movie. In *Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2021)*, hrsg. H. Ma, N. W. Lam, und M. Ganapathy, 767–771. Atlantis Press SARL.
- Görne, Thomas. 2017. *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. München: Carl Hanser Verlag.
- Görne, Thomas. 2021. Sound Design im Film. Zur Dinghaftigkeit der Klänge und den Wechselwirkungen visueller und auditiver Objekte. In *Klangwelten gestalten. Zur Aktualität des Bauhauses in Sound Design und auditiver Stadtplanung*, hrsg. Fabian Czolbe und Martin Pfeleiderer, 75–94. Weimar: Mensch und Buch.
- Hart, Adam C. 2014. Millennial Fears. Abject Horror in a Transnational Context. In *A Companion to the Horror Film*, hrsg. Harry M. Benshoff. New York, NY: John Wiley & Sons; Wiley Blackwell.
- Hentschel, Frank. 2020. Das Unheimliche in Krzysztof Pendereckis *Als Jakob erwachte...* Zur Wirkung Neuer Musik im Horrorfilm. In *Musik und Emotionen. Kulturhistorische Perspektiven*, hrsg. Marie Louise Herzfeld-Schild, 211–225. Berlin: J.B. Metzler.
- IMDb. o. D.a. Psycho (1960). [https://www.imdb.com/title/tt0054215/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0054215/?ref_=nv_sr_srsrg_0). Zugegriffen: 7. April 2023.
- IMDb. o. D.b. Psycho (1998). [https://www.imdb.com/title/tt0155975/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0155975/?ref_=nv_sr_srsrg_0). Zugegriffen: 7. April 2023.

- Jancovich, Mark und Shane Brown. 2022. 'Most stories of this type': genre, horror and mystery in the silent cinema. *Historical Journal of Film, Radio and Television* 42 (2): 168–190. doi: 10.1080/01439685.2021.1922036.
- Kennedy, Michael. 2021. Why Alfred Hitchcock Made Psycho In Black & White. <https://screenrant.com/psycho-movie-alfred-hitchcock-black-white-reason/>. Zugegriffen: 4. April 2023.
- King, Stephen. 1981. *Danse Macabre. Die Welt des Horrors*. München: Ullstein.
- Kirsten, Karina. 2022. *Genresignaturen. Diskurshistorische Perspektiven auf das Psycho-Universum von 1960 bis 2017*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Klingholz, Friederike. 2010. *Alfred Hitchcock oder: Wie ich lernte, die Bombe zu fürchten. Die Suspendierung des Wissensvorsprungs: Suspense als visuelle Konzeption*. Würzburg: Königshausen u. Neumann.
- Knöppler, Christian. 2017. *The Monster Always Returns. American Horror Films and Their Remakes*. Dissertation. Bielefeld: transcript Verlag.
- Kottler, Jeffrey A. 2011. *The Lust for Blood. Why We Are Fascinated by Death, Murder, Horror and Violence*. Amherst, NY: Prometheus Books.
- Lederer, Alexander. 2022. *Die Narrativität der Musik im Film. Audiovisuelles Erzählen als performatives Ereignis*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Leeder, Murray. 2018. *Horror film. A critical introduction*. New York, London: Bloomsbury Academic an imprint of Bloomsbury Publishing Inc.
- Lindinger, Steffen. 2014. *Die Kamera als Monster. Der dokumentarische Modus im neueren Horrorfilm*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG.
- Marks, Martin M. 2018. Zur Rekonstruktion von Stummfilm-Musik: Quellen, Probleme, Möglichkeiten. In *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*, hrsg. Frank Hentschel und Peter Moormann. Wiesbaden: Springer VS.
- Martin, Jean und Frieder Butzmann. 2018. Sound Design. In *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*, hrsg. Frank Hentschel und Peter Moormann. Wiesbaden: Springer VS.
- Meister, Daniel D. 2023. So funktioniert ein Soundtrack in deinem Hirn: Filmmusik und ihre Psychologie. <https://filmpuls.info/filmmusik-und-ihre-psychologie/>. Zugegriffen: 4. April 2023.
- Menning, Daniel. 2020. Musik, Lärm und Stille. Der Börsenticker in den USA um 1900. In *Musik und Emotionen. Kulturhistorische Perspektiven*, hrsg. Marie Louise Herzfeld-Schild, 227–249. Berlin: J.B. Metzler.
- Moldenhauer, Benjamin. 2017. "Es" ist wieder so weit. Auf dass eine neue Generation Albträume vom kinderfressenden Clown Pennywise kriegt: Stephen Kings

- Horrorklassiker "Es" kommt als Neuverfilmung in die Kinos. <https://www.spiegel.de/kultur/kino/es-stephen-king-neuverfilmung-es-ist-wieder-soweit-a-1166745.html>. Zugegriffen: 2. März 2023.
- Podrez, Peter. 2020. Der Horrorfilm. In *Handbuch Filmgenre. Geschichte - Ästhetik - Theorie*, hrsg. Marcus Stiglegger. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS.
- Prince, Stephen. 2004. Introduction: The Dark Genre and Its Paradoxes. In *The Horror Film*, hrsg. Stephen Prince, 1–14. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Purac, Selma A. 2021. Selling "Silence" in Contemporary Horror: Krasinski's Quiet Consumers. *Monstrum* (4): 49–81.
- Rosar, William H. 1983. Music for the MONSTERS: Universal Pictures' Horror Film Scores of the Thirties. *The Quarterly Journal of the Library of Congress* 40: 390–421. doi: 10.2307/29781994.
- Scheper, Benedikt. 2021. Hitchcocks Meisterwerke der Filmgeschichte in einem Bildband. <https://www.ndr.de/kultur/buch/Alfred-Hitchcock-Saemtliche-Filme-Bildband-ueber-Regisseur,hitchcockfilme116.html>. Zugegriffen: 15. April 2023.
- Schneider, Steven Jay (Hrsg.). 2004. *Horror film and psychoanalysis. Freud's worst nightmare*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Seeßlen, Georg. 2013. *Filmwissen: Thriller*. Marburg: Schüren.
- Seeßlen, Georg und Fernand Jung. 2006. *Horror. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms*. Marburg: Schüren Verlag.
- Spadoni, Robert. 2007. *Uncanny Bodies. The Coming of Sound Film and the Origins of the Horror Genre*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
- Weinstock, Jeffrey Andrew. 2019. Michael Jackson's 'Thriller' (1982) and Stanley Kubrick's The Shining (1980). The Sound of Horror. In *Horror. A companion*, hrsg. Simon Bacon, 67–74. Oxford, New York: Peter Lang.
- Whittington, William. 2014. Horror Sound Design. In *A Companion to the Horror Film*, hrsg. Harry M. Benshoff, 168–185. New York, NY: John Wiley & Sons; Wiley Blackwell.
- Worland, Rick. 2007. *The horror film: an introduction*. Malden, Mass.: Blackwell Publishing Ltd.

## 7 Filmverzeichnis

Badham, John (Regisseur) (1979): Dracula [DVD]. United Kingdom: Universal Pictures.

Branagh, Kenneth (Regisseur) (1994): Mary Shelley's Frankenstein [DVD]. Japan, United States, United Kingdom: American Zoetrope, IndieProd Company, Japan Satellite Broadcasting, TriStar Pictures.

Browning, Tod (Regisseur) (1931): Dracula [DVD]. United States: Universal Pictures.

Carpenter, John [Regisseur] (1980): The Fog [DVD]. United States: ACVO Embassy Pictures, Entertainment Discoveries, Debra Hill Productions.

Coppola, Francis Ford (Regisseur) (1992): Bram Stoker's Dracula [DVD]. United Kingdom, United States: American Zoetrope, Columbia Pictures, Osiris Films.

Fisher, Terence (Regisseur) (1958): Dracula [DVD]. United Kingdom: Hammer Films.

Hitchcock, Alfred (Regisseur) (1960): Psycho [DVD]. United States: Shamley Productions.

Muschiatti, Andy (Regisseur) (2017): It [DVD]. United States, Canada: New Line Cinema, Vertigo Entertainment/Lin Pictures/Katzsmith Productions.

Van Sant, Gus (Regisseur) (1998): Psycho [DVD]. United States: Imagine Entertainment, Universal Pictures.

Wainwright, Rupert (Regisseur) (2005): The Fog [DVD]. United States, Canada: Revolution Studios, Columbia Pictures.

Wallace, Tommy Lee (Regisseur) (1990): It [DVD]. United States, Canada: Green/Epstein Productions, Konigsberg/Sanitsky Company, Lorimar Television.

Whale, James (Regisseur) (1931): Frankenstein [DVD]. USA: Universal Pictures.

---

## 8 Anhang

### 8.1 DVD

Die folgenden Dateien sind auf der beiliegenden DVD abgelegt:

Anhang 1: Dracula 1931 Draculas Haus (MP4-Video)

Anhang 2: Dracula 1958 Draculas Haus (MP4-Video)

Anhang 3: Dracula 1979 Draculas Haus (MP4-Video)

Anhang 4: Dracula 1992 Draculas Haus (MP4-Video)

Anhang 5: Dracula 1931 Draculas Biss (MP4-Video)

Anhang 6: Dracula 1958 Draculas Biss (MP4-Video)

Anhang 7: Dracula 1979 Draculas Biss (MP4-Video)

Anhang 8: Dracula 1931 Draculas Tod (MP4-Video)

Anhang 9: Dracula 1958 Draculas Tod (MP4-Video)

Anhang 10: Dracula 1979 Draculas Tod (MP4-Video)

Anhang 11: Frankenstein 1931: Schöpfung des Monsters (MP4-Video)

Anhang 12: Frankenstein 1994: Schöpfung des Monsters (MP4-Video)

Anhang 13: Psycho 1960: Streitgespräch (MP4-Video)

Anhang 14: Psycho 1998: Streitgespräch (MP4-Video)

Anhang 15: Psycho 1960: Duschszenen (MP4-Video)

Anhang 16: Psycho 1998: Duschszenen (MP4-Video)

Anhang 17: Psycho 1960: Mord am Detektiv (MP4-Video)

Anhang 18: Psycho 1998: Mord am Detektiv (MP4-Video)

Anhang 19: Psycho 1960: Naturgeräusche (MP4-Video)

Anhang 20: Psycho 1998: Naturgeräusche (MP4-Video)

Anhang 21: Psycho 1960: Verhoerraum (MP4-Video)

Anhang 22: Psycho 1998: Verhoerraum (MP4-Video)

Anhang 23: The Fog 2005: Filmanfang (MP4-Video)

Anhang 24: The Fog 1980: Pater Malones Erschreckszene (MP4-Video)

Anhang 25: The Fog 2005: Pater Malones Erschreckszene (MP4-Video)

Anhang 26: The Fog 1980: Autounfall (MP4-Video)

Anhang 27: The Fog 1980: der Nebel (MP4-Video)

Anhang 28: The Fog 2005: der Nebel (MP4-Video)

Anhang 29: The Fog 1980: Radiostation (MP4-Video)

Anhang 30: The Fog 2005: Radiostation (MP4-Video)

Anhang 31: The Fog 1980: der Tote erwacht (MP4-Video)

Anhang 32: The Fog 2005: der Tote erwacht (MP4-Video)

Anhang 33: Es 2017: Filmanfang (MP4-Video)

Anhang 34: Es 1990: Georgies Papierboot (MP4-Video)

Anhang 35: Es 2017: Georgies Papierboot (MP4-Video)

Anhang 36: Es 1990: Badezimmer (MP4-Video)

Anhang 37: Es 2017: Badezimmer (MP4-Video)