

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien

THE SOUND OF „SOUND OF METAL“: EINE SOUNDDDESIGNANALYSE DES FILMDRAMAS „SOUND OF METAL“

Vorgelegt von: Claudia Orendi

Matrikelnummer: 37406

an der Hochschule der Medien Stuttgart

am 28.06.2022

zur Erlangung des akademischen Grades eines Bachelor of Engineering

Erst-Prüfer: Prof. Oliver Curdt

Zweit-Prüfer: Prof. Jørn Precht

Ehrenwörtliche Erklärung

„Hiermit versichere ich, Claudia Orendi, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „The Sound of „Sound of Metal“: Eine Sounddesignanalyse des Filmdramas „Sound of Metal““ 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.“

Ort, Datum

Unterschrift

Kurzfassung

Die folgende Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie der Soundtrack des Filmdramas „Sound of Metal“ aufgebaut ist. Hierfür wird zunächst, neben der Einführung in den Film, ein grundlegendes Verständnis von Sounddesign und seinen Funktionen gegeben. Danach wird der Film anhand Beispielszenen auf sein Sounddesign hin analysiert. Dabei wird auch auf die technische Umsetzung und Besonderheiten des Soundtracks eingegangen und untersucht, welche Rolle das Sounddesign im Film und im Storytelling spielt.

Abstract

This bachelor thesis deals with the structure of the soundtrack from the movie drama „Sound of Metal“. After a short introduction to the movie and basic information of sounddesign, the sounddesign of several scenes will be analyzed. It will also be examined, how the sounddesign was technically created, the characteristics of it and what role it plays in the movie.

Gendererklärung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Bachelorarbeit auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Formulierungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Taubheit und Hörverlust in Filmen.....	4
3. „Sound of Metal“ - Handlung und Dramaturgie	5
3.1 Die Drei-Akt-Struktur nach Syd Field	5
3.2 „Sound of Metal“ - Handlung.....	5
3.3 Genre Einordnung	7
4. „Sound of Metal“ - Entstehung und Hintergrund.....	8
4.1 Mitwirkende und Auszeichnungen.....	8
4.2 Entstehung des Films.....	9
4.3 Die Besonderheit des Soundtracks in „Sound of Metal“.....	10
5. Sounddesign Analyse	10
5.1 Sounddesign Grundlagen	11
5.1.1 Die Entstehung und Geschichte des Tonfilms.....	11
5.1.2 Die Aufgaben des Soundtracks	12
5.1.3 Die Bestandteile des Soundtracks	13
5.2 Einführung in die Analyse.....	14
5.3 Analyse des ersten Abschnitts: Hörverlust (00:00:00-00:42:19).....	17
5.3.1 Technische Umsetzung.....	17
5.3.2 Beispielszene 1	18
5.3.3 Beispielszene 2	23
5.3.4 Die Besonderheiten des Sounddesigns in dieser Phase	25
5.4 Analyse des zweiten Abschnitts: Hörlosen-Community (00:42:19-01:31:28).....	26
5.4.1 Technische Umsetzung.....	26
5.4.2 Beispielszene 1	27
5.4.3 Beispielszene 2	28
5.4.4 Die Besonderheiten des Sounddesigns in dieser Phase	29
5.5 Analyse des dritten Abschnitts: Cochlea-Implantat (ab 01:31:28).....	31
5.5.1 Wie funktioniert ein Cochlea-Implantat	31
5.5.2 Technische Umsetzung.....	34
5.5.3 Beispielszene 1	34
5.5.4 Beispielszene 2	36
5.5.5 Die Besonderheiten des Sounddesigns in dieser Phase	37
5.6 Analyse der Anfangs- und Schlusszene	38
5.6.1 Anfangsszene.....	39
5.6.2 Schlusszene.....	40
5.6.3 Beziehung der Anfangs- und Schlusszene	43

5.7 Zusammenfassung der Sounddesignanalyse	43
6. „Sound of Metal“ - Filmmusik.....	44
6.1 Filmmusik Grundlagen.....	45
6.2 Filmmusik in „Sound of Metal“	47
7. Fazit.....	48
8. Literaturverzeichnis.....	50

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Sound of Metal (00:05:14)	21
Abbildung 2: Sound of Metal (00:12:42)	21
Abbildung 3: Sound of Metal (00:05:17)	22
Abbildung 4: Sound of Metal (00:12:45)	22
Abbildung 5: Sound of Metal (00:13:08)	24
Abbildung 6: Sound of Metal (00:13:14)	25
Abbildung 7: Aufbau eines Cochlea-Implantats	32

1. Einleitung

Sounddesign im Film kann viele verschiedene Funktionen einnehmen. Die grundlegendste ist wohl, das Gesehene für den Zuschauer hörbar zu machen. Doch die Wirkung von Sounddesign geht noch weiter. Gezieltes Einsetzen von Tönen kann die Aufmerksamkeit lenken und Spannung aufbauen. Die Tonebene kann die Storyline eines Films unterstützen oder komplett selbst erzählen und hilft dem Zuschauer außerdem, sich mit einem Filmcharakter zu identifizieren.

Ein Stilmittel für diese Identifikation ist, in die Hörperspektive des Charakters zu springen, also den Zuschauer mit den Ohren des Charakters hören zu lassen. So kann zum Beispiel seine Ohnmacht oder Angst ausgedrückt werden, indem man durch dessen Ohren den Herzschlag, Atmung oder ein Sinuspiepen hört. Die Verwendung dieses Stilmittels kommt in Filmen allerdings nur selten, bzw. nur über einen kurzen Zeitraum hin, vor.

Der Film „Sound of Metal“ aus dem Jahr 2019 von Darius Marder reizt dieses Stilmittel jedoch aus, indem vorwiegend die Hörperspektive des Protagonisten gezeigt wird. Besonders daran ist, dass der Protagonist sein Gehör verliert und ein Cochlea-Implantat eingesetzt bekommt. Um dem Zuschauer diese Hörperspektive näher zu bringen, wird auf die Tonebene und das Sounddesign zurückgegriffen. Das Stilmittel der Hörperspektiven ist ein zentraler Bestandteil des Films.

Die folgende Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie in „Sound of Metal“ das Sounddesign aufgebaut ist und die Tonebene die Story des Gehörverlusts und das Hören über ein Implantat erzählt. Außerdem wird untersucht, wie die verschiedenen Hörperspektiven eingesetzt und gestaltet werden. Hierfür wurden diverse wissenschaftliche Quellen und Literatur zu Sounddesign und Filmanalyse verwendet, sowie auch Interviews mit dem Regisseur und dem Sounddesigner des Films hinzugezogen.

Im ersten Abschnitt der Arbeit wird, neben einer kurzen Einführung des Themas Taubheit und Gehörverlust in Filmen, die Handlung von „Sound of Metal“ beschrieben. Darüber hinaus wird der Film in ein Genre eingeordnet, um nachvollziehen zu können, wie dieser dramaturgisch aufgebaut ist.

Anschließend werden die Grundlagen des Filmsounddesigns erläutert, um die nachfolgende Analyse durchzuführen. Dafür wurde ein Analyseverfahren erstellt und verschiedene Szenen im Film anhand dieses Verfahrens auf das Sounddesign hin untersucht. Des Weiteren wird

allgemein auf die Besonderheiten des Sounddesigns und die technische Umsetzung eingegangen. Der Film „Sound of Metal“ wurde in englischer Originalfassung auf Kopfhörern angehört. Zeitliche Angaben zum Film werden in der Schreibweise (hh:mm:ss) angegeben. Analyisierte Beispielszenen werden mit entsprechendem Timecode und Handlungsort eingeleitet.

Im letzten Abschnitt werden die Grundlagen der Filmmusik kurz angerissen und diese auf den Film und dessen Filmmusik bezogen. Abschließend werden die erarbeiteten Ergebnisse noch einmal zusammengefasst.¹

2. Taubheit und Gehörverlust in Filmen

Bevor der Film „Sound of Metal“ vorgestellt und auf sein Sounddesign hin analysiert wird, beschäftigt sich der nachfolgende Abschnitt mit dem Thema der Schwerhörigkeit und Taubheit generell in Filmen.

Thomas Eichhorn hat sich mit Schwerhörigkeit und Taubheit in nationalen und internationalen Fernseh- und Kinofilmen befasst und deren Umgang mit dieser Thematik analysiert. Er stellt fest, dass im Laufe der letzten 20 Jahre Taubheit im Film vermehrt thematisiert wird.² Außerdem sind Figuren in den meisten von ihm untersuchten Filmen schon von Anfang der Geschichte oder von Geburt an taub. „Die Entwicklung einer Höreinschränkung während des filmischen Handlungsablaufes, die von der Normalhörigkeit ausgeht und dann bis zur Taubheit reicht [...] stellen dabei die Ausnahme dar.“³ Des Weiteren treten nur in wenigen Filmen Personen mit einem Cochlea-Implantat auf, aber bei ca. einem Drittel der Filme wird Gebärdensprache verwendet.⁴ Der Film „Sound of Metal“ fällt bei Betrachtung von Eichhorns Feststellungen als Besonderheit auf, da neben der Verwendung von Gebärdensprache der Protagonist erst im Laufe der Geschichte ertaubt und sich ein Cochlea-Implantat einsetzen lässt.

¹ Alle nachfolgenden Analyse- und Handlungsbeschreibungen beziehen sich auf den Film „Sound of Metal“ (2019), Regie: Darius Marder; Produktionsfirma: Caviar

² Vgl. Eichhorn, 2022, S. 14.

³ Ebd., 13.

⁴ Vgl. ebd., 22.

3. „Sound of Metal“ - Handlung und Dramaturgie

In diesem Kapitel wird kurz auf die Drei-Akt-Struktur nach Syd Field und deren Merkmale eingegangen, die Handlung des Films „Sound of Metal“ nach der Drei-Akt-Struktur beschrieben und in ein Genre eingeordnet.

3.1 Die Drei-Akt-Struktur nach Syd Field

Eine Geschichte hat Anfang, Mitte und Ende.⁵ Syd Field benennt diese drei Akte als Exposition, Konfrontation und Auflösung, wobei jeder Akt eine dramatische Einheit bildet. In der Exposition wird die Geschichte etabliert, Handlungsort und -zeit werden vorgestellt, die Hauptfigur mit ihrem Umfeld und Motivation werden dargestellt und ein auslösendes Ereignis führt einen Wendepunkt im Leben der Hauptfigur herbei. Dieser ist die Bedingung für die Konfrontation im zweiten Akt. Hier stellen sich dem Protagonisten Hindernisse in den Weg, während er sein Ziel verfolgt, die Situation verschlechtert sich und der Protagonist ist beim zweiten Wendepunkt am Tiefpunkt seiner Reise angelangt. Im dritten Akt der Auflösung kommt es zum Showdown und zur Auflösung des Konflikts, die Hauptfigur hat sich durch diesen Konflikt zum Besseren verändert und ist erfahrener geworden.⁶

3.2 „Sound of Metal“ - Handlung

Im folgenden Abschnitt wird die Handlung des Films aufgezeigt, wobei sich an der Drei-Akt-Struktur nach Syd Field orientiert wurde. Dabei wird besonders auf die spezifischen dramaturgischen Merkmale der drei Akte eingegangen.

⁵ Vgl. Stutterheim/Kaiser, 2009, S. 39.

⁶ Vgl. ebd., 82 ff.

1. Akt - Exposition:

„Sound of Metal“ spielt in Amerika in der heutigen Zeit. Der Hauptcharakter Ruben tourt in einem Wohnwagen mit seiner Freundin Lou durch die USA und tritt mit ihr als Metalduo „Blackgammon“ auf. Ruben ist Schlagzeuger, Lou singt und spielt Gitarre. Ruben war früher Heroin süchtig, doch seit er mit Lou zusammen ist, ist Ruben clean. Ihr Lebensinhalt besteht nun darin, gemeinsam Musik zu machen und durch das Land zu reisen. Alles hat seinen geregelten Ablauf, bis Ruben beim Aufbau eines Gigs plötzlich sein Gehör verliert. Er kann sein Umfeld kaum mehr verstehen, führt den Auftritt aber trotzdem weiter, bis er es nicht mehr aushält und aus dem Raum stürzt. Beim Arzt wird ihm verkündet, dass er sein Gehör rapide verliert und am besten jegliche Form von Lärm vermeiden soll. Sein Gehör wird nicht mehr zurückkommen, allerdings erwähnt der Arzt Implantate, die ein erneutes Hören wieder ermöglichen können, diese sind jedoch sehr teuer. Ruben kommt mit der Situation nicht zurecht und überredet Lou, die Tour weiterzuführen. Doch Lou ist besorgt und nimmt Kontakt zu einer Gehörlosen-Gemeinschaft auf. In dieser Community leben Gehörlose zusammen in einem Haus und lernen, ihren Alltag mit dem Handicap zu bewältigen. Bei einem gemeinsamen Besuch dort lernen sie den Leiter Joe kennen. Er verlor sein Gehör während des Kriegs, ist Lippenleser und kann Gebärdensprache. Wie auch Ruben hatte Joe ein Suchtproblem, er war Alkoholiker. Joe versucht Ruben davon zu überzeugen, seiner Community beizutreten, allerdings ohne Kontakt zur Außenwelt und ohne Lou. Er macht Ruben auch klar, dass in seiner Community keine Lösung für die Taubheit gesucht wird, sondern das Ziel der Umgang der eigenen Taubheit ist und mit dieser leben zu können. Ruben ist noch nicht überzeugt, da er Lou nicht allein lassen möchte, deshalb entscheidet sie sich, zu ihrem Vater nach Frankreich zu ziehen. Somit beschließt Ruben in der Gehörlosen-Community zu leben.

2. Akt – Konfrontation:

Rubens Aufgabe ist es nun, sich in der Community zurecht zu finden. Anfänglich hat er noch Schwierigkeiten damit, er kann keine Gebärdensprache, hat Internet- und Handyverbot und muss auch die Schlüssel zu seinem Wohnmobil abgeben. Er möchte sich noch nicht auf diese gravierende Veränderung in seinem Leben einlassen, bekommt Wutausbrüche und bricht die Regeln, indem er in Joes Zimmer einbricht und heimlich Lou kontaktiert. Nach einiger Zeit macht er jedoch Fortschritte, er lernt die American Sign Language (kurz ASL), bringt sich mehr in die Community ein und begleitet auch eine gehörlose Schulklasse. Dort findet er

Anschluss zu jüngeren Ertaubten. Joe bemerkt diese Veränderung und bietet ihm an, dauerhaft in der Gemeinschaft zu leben. Doch Ruben kann sein altes Musikerleben immer noch nicht loslassen und macht heimlich einen Termin für eine Cochlea-Implantat Operation aus. Um diese zu finanzieren, verkauft er all sein Equipment und das Wohnmobil. Nach der Operation, Ruben kann noch nichts hören, da das Implantat erst aktiviert werden muss, kehrt er wieder zu Joe zurück. Doch dieser ist gezwungen, Ruben aufgrund seiner Entscheidung aus der Gemeinschaft zu werfen und verweigert ihm auch das Geld, um welches Ruben ihn bittet. Ruben muss die Community verlassen. Nach der Aktivierung des Implantats kann Ruben nun wieder seine Umgebung hören, allerdings merkt er, dass die Geräusche ungewohnt verzerrt und metallisch klingen, ganz anders als er es sich erhofft hat. Ruben ist nun am Tiefpunkt angelangt. Er hat seine Chance verspielt, ein Leben in der Gehörlosen-Community zu führen und seine Taubheit zu akzeptieren und nun ist das ersehnte Implantat eine große Enttäuschung.

3. Akt – Auflösung:

Ruben begibt sich nach Frankreich, um Lou zu überraschen. Doch nach einer Geburtstagsparty stellt er fest, dass er auch nicht mehr zu der hörenden Gesellschaft gehört und trennt sich von Lou. Die Geschichte lässt offen, wie Ruben sein Leben weiterführt, allerdings deutet das Ende an, dass er nun Frieden mit seiner Stille gefunden hat.

3.3 Genre Einordnung

Das Genre des Dramas hat zwei zentrale Merkmale: Zum einen die Konfrontation von Geschehnissen, die der Zuschauer selbst auf seine Lebenssituation beziehen kann.⁷ Wuss sagt dazu: „Der Zuschauer wird dabei auf der Leinwand mit einem Konflikttyp konfrontiert, der ebenfalls für sein eigenes Leben relevant ist“.⁸ Zum anderen ist ein Merkmal des Dramas die Entwicklung eines Wunsches, der eventuell nicht erfüllt wird.⁹ Generell gilt im Kino, ein Film

⁷ Vgl. Stutterheim/Kaiser, 2009, S. 103.

⁸ Wuss, 2020, S. 307.

⁹ Vgl. Zag, 2010, S. 164.

fessele den Zuschauer, wenn er Probleme behandelt, die ihn selbst auch betreffen.¹⁰ Der Film „Sound of Metal“ zeigt diese Merkmale auf, deshalb ist er dem Genre des Dramas zuzuordnen. Zwar haben nicht alle Zuschauer Bezug oder Erfahrung mit Gehörverlust, aber die Sucht ist etwas, womit sich viele Menschen identifizieren können.¹¹ Auch Rubens Wunsch, wieder normal hören zu können, wird nicht erfüllt.

4. „Sound of Metal“ - Entstehung und Hintergrund

Im folgenden Kapitel wird die Entstehung des Films und die Mitwirkenden geschildert und kurz auf die Besonderheit des Sounddesigns eingegangen.

4.1 Mitwirkende und Auszeichnungen

Der Film „Sound of Metal“ erschien 2019 und ist derzeit auf Amazon Prime erhältlich. Er wurde in Amerika und Belgien produziert. Regie führte Darius Marder, der gleichzeitig auch mit seinem Bruder Abraham das Drehbuch schrieb. Verantwortlich für die Cinematography war Daniël Bouquet, geschnitten wurde der Film von Mikkel E. G. Nielsen.¹² Als Supervising Sound Editor arbeitete Nicolas Becker, ein französischer Sounddesigner, Foley Artist und Komponist, er ist unter anderem bekannt für seine Mitarbeit an „Gravity“ (2013) und „Arrival“ (2016).¹³ In den Hauptrollen des Films spielen Riz Ahmed als Ruben, Olivia Cooke als Lou und Paul Raci als Joe.¹⁴ „Sound of Metal“ gewann 2021 den Oscar für „Best Sound“ (Nicolas Becker) und „Best Achievement in Film Editing“ (Mikkel E. G. Nielsen). Außerdem wurde er für „Best Performance by an Actor in a Leading Role“ und „Best Original Screenplay“ nominiert.¹⁵

¹⁰ Vgl. Uhrig, 2015, S. 81.

¹¹ Vgl. Masand, 2021.

¹² Vgl. Sound of Metal (2019), o. D.

¹³ Vgl. Nicolas Becker, o. D.

¹⁴ Vgl. Sound of Metal (2019), o. D.

¹⁵ Vgl. Sound of Metal, o. D.

4.2 Entstehung des Films

Regisseur Darius Marder arbeitete 13 Jahre an der Idee und Konzeption von „Sound of Metal“. Er selbst hatte einen Bezug zu dem Thema Taubheit, da seine alkoholsüchtige Großmutter aufgrund von Medikamenten ertaubt ist und danach weder in der Gehörlosen-Community Anschluss fand (sie konnte keine Gebärden Sprache) noch in der hörenden Welt kommunizieren konnte.¹⁶ Marders Motivation war es nicht, einen Film zu produzieren der erzählt, wie schlimm es ist zu ertauben. Das wichtigere Motiv war das der Sucht, da jeder Zuschauer sich damit identifizieren kann und es daher zu einer universellen Geschichte wird.¹⁷ Um „Sound of Metal“ so authentisch wie möglich zu gestalten, brauchten die Schauspieler und die Produktion eine gute Vorbereitung. Riz Ahmed lernte extra für seine Rolle das Schlagzeugspielen und die American Sign Language.¹⁸ Auch Marder lernte die Gebärdensprache, um mit Tauben kommunizieren zu können, denn es wurden unter anderem auch lokale, taube Schauspieler für den Film gecastet, manche mit Suchtproblemen.¹⁹ Marder hatte darüber hinaus einen Creative Assistant, der weitestgehend die gehörlosen Schauspieler unterwies.²⁰ Sounddesigner Nicolas Becker führte Marder und Ahmed außerdem in einen schalltoten Raum, damit diese ihre eigenen Körpergeräusche wie Atmung und Blutrauschen hören konnten, um nachzuvollziehen, wie sich komplette Stille anhört.²¹ Paul Raci, der Joe spielt, hatte selbst auch einen persönlichen Bezug zu seiner Rolle, da er hörend mit tauben Eltern aufgewachsen ist und so in beiden Welten, die der Hörenden und die der Tauben, steht.²²

¹⁶ Vgl. Blythe, 2021.

¹⁷ Vgl. Masand, 2021.

¹⁸ Vgl. Caron, 2020.

¹⁹ Vgl. Masand, 2021.

²⁰ Vgl. Radish, 2020.

²¹ Vgl. Coleman, 2020.

²² Vgl. Blythe, 2021.

4.3 Die Besonderheit des Soundtracks in „Sound of Metal“

Nachdem im vorherigen Kapitel die Dramaturgie des Filmes „Sound of Metal“ erklärt wurde, wird in diesem Kapitel kurz auf den charakteristischen Sound des Films eingegangen. Im Verlauf dieser Arbeit wird in der Analyse noch präziser auf die Besonderheiten des Soundtracks eingegangen.

Der Sound ist ein essenzieller Bestandteil des Films, nicht zuletzt hat er den Oscar für „Best Sound“ gewonnen und die Tonmischung dauerte 23 Wochen.²³ Sounddesigner Nicolas Becker ging es nicht darum guten Sound zu machen, sondern herauszuarbeiten, wie der Sound wahrgenommen und empfunden wird.²⁴ Regisseur Marders Intention war es auch, den Zuschauer in einen „empathic state“²⁵, also einfühlsamen Zustand zu versetzen, indem man einerseits Teil des Charakters wird, aber auch selbst seine eigenen Gefühle erkundet.²⁶ Um diesen Zustand zu erreichen, benutzte Nicolas Becker oft diese „Sound perception“²⁷, um die Welt darzustellen, wie der Hauptcharakter Ruben sie hört und wechselt auch häufig die Perspektive des Tons.

5. Sounddesign Analyse

In diesem Kapitel werden zum einen allgemeine Grundlagen des Sounddesigns erläutert, wie seine Bestandteile und Aufgaben. Danach wird der Film mit Hilfe eines vorgestellten Analyseverfahrens auf sein Sounddesign analysiert und abschließend das Erarbeitete zusammengefasst.

²³ Vgl. Radish, 2020.

²⁴ Vgl. Calabro, 2021.

²⁵ Masand, 2021.

²⁶ Vgl. ebd.

²⁷ Calabro, 2021.

5.1 Sounddesign Grundlagen

Dieser Abschnitt beschäftigt sich zuerst mit der Entwicklung und den Anfängen des Tonfilms. Darüber hinaus werden die Aufgaben und Wirkungen eines Soundtracks thematisiert. Danach wird auf die Bestandteile eines Soundtracks eingegangen und diese erklärt.

5.1.1 Die Entstehung und Geschichte des Tonfilms

Der Stummfilm war, wie sein Name eigentlich suggeriert, nie stumm. In den Kinos wurden die Stummfilme von einzelnen Musikern bis hin zu großen Orchestern mit eigens geschriebener Musik begleitet.²⁸ Dies entwickelte sich so weit, dass auch so genannte Cue Sheets zum Einsatz kamen, kurze und einfache Kompositionen, die man je nach Stimmung im Film spielen kann, zum Beispiel lustige Stücke, Liebesszenen oder Kummer.²⁹ Nicht nur durch Orchester wurden die Filme begleitet, sondern auch mit Kinoorgeln, die neben musikalischen Einlagen auch Donner, Vogelzwitschern, Lokomotiven, Regen und viele andere typische Geräusche erzeugen konnte.³⁰ Erst in den 1920er Jahren gab es Versuche, Ton synchron zum Bild aufzunehmen und abzuspielen. Dabei wurde die Tonspur mit der Filmspur verbunden und mittels eines Lichtstrahls abgetastet. So wurde der Lichtton erfunden, der allerdings erst Jahre später seinen Erfolg feierte.³¹ Der erste erfolgreiche sprechende Film, auch Talkie genannt, war der amerikanische Film „The Jazz Singer“ von 1927.³² Seit sich der Tonfilm etabliert hat, wurde Ton nicht nur eingesetzt, um das Gesehene hörbar zu machen, sondern auch als Stilmittel. Der deutsche Regisseur Fritz Lang äußert sich zu seinem ersten Tonfilm „M – eine Stadt sucht einen Mörder“: „Damals kam ich zu der Erkenntnis, daß man Ton als dramaturgisches Element nicht nur verwenden kann, sondern unbedingt sollte.“³³

²⁸ Vgl. Die Entstehung des deutschen Tonfilms | filmportal.de, o. D.

²⁹ Vgl. Rabenalt, 2014, S. 44.

³⁰ Vgl. ebd., 37.

³¹ Vgl. Die Entstehung des deutschen Tonfilms | filmportal.de, o. D.

³² Vgl. Rabenalt, 2014, S. 76.

³³ Toeplitz, 1992, S. 215.

5.1.2 Die Aufgaben des Soundtracks

Sounddesign ist die Gestaltung von Sprache und Geräuschen.³⁴ Im Film kann die Story nicht nur über das Bild erzählt werden, sondern auch über die Tonebene, der Ton kann etwas ausdrücken und hervorrufen, wozu das Bild nicht imstande ist.³⁵ Holman ist der Ansicht: „Many kind of Sound have a direct storytelling role in filmmaking“ und „Sound also has a subliminal role, working on its audience unconsciously.“³⁶ Sound kann dem Zuschauer Gefühle und Emotionen unterbewusst vermitteln. Die Kunst dabei ist es, Geräusche zielgenau einzusetzen, damit sie ihre volle Wirkung entfalten können, „Sound design is the art of getting the right sound in the right place at the right time. The right sound means that the correct aesthetic choice has been made for that moment in time.“³⁷ Wichtig beim Sounddesign ist auch, dass Ton und Bild zusammenarbeiten. Sie stehen beide in einer wechselseitigen Beziehung, sie unterstützen sich gegenseitig oder vervollständigen sich, mal ist eine Ebene dominanter, mal die andere.³⁸ Die zu stellende Frage ist, „welche Funktionen, Bedeutungen und Wirkungen besser visuell bzw. welche besser akustisch vermittelt werden.“³⁹ Filmregisseure sind sich über die Wichtigkeit des Sounddesigns im Film einig. Regisseur David Lynch zum Beispiel äußert sich: „Sound is 50%... 70%... sometimes even 100% of a scene.“⁴⁰ Auch der japanische Regisseur Akira Kurosawa ist der Ansicht: „Cinematic sound is that which does not simply add to, but multiplies two or three times, the effect of the image.“⁴¹ Florian Flicker sagt: „Der Ton gibt jedem Schritt einen Charakter, jedem Haus eine Seele, jeder Berührung einen Klang [...]. In uns triggern Geräusche ein Erinnern, ein emotionales Gedächtnis.“⁴² Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Sound im Film das Unterbewusstsein berührt und an Emotionen und Erinnerungen rührt. Sound kann das Bild in seiner Story und Aussage verstärken und außerdem eine eigene Geschichte erzählen.

³⁴ Vgl. Lensing, 2018, S. 25.

³⁵ Vgl. Iversen, 2013, S. 173.

³⁶ Holman, 2002, Introduction xviii.

³⁷ Ebd., 194.

³⁸ Vgl. Wolff, 1996, S. 245.

³⁹ Raffaseder, 2010, S. 239.

⁴⁰ Berufsvereinigung Filmton e.V., 2022, S. 30.

⁴¹ Ebd.

⁴² Ebd., 28.

5.1.3 Die Bestandteile des Soundtracks

„Der ‚SOUNDTRACK‘ eines Kinofilms ist heute eine komplexe Textur aus Musik, Atmosphären, Effekten, Special Effects, Handlungsgeräuschen und Sprache.“⁴³ Der Soundtrack kann in verschiedenen Ebenen betrachtet und analysiert werden.

Die wichtigste Ebene ist die Sprache, sie dient als Informationsträger. Die menschliche Stimme ist sehr variantenreich, anhand ihr kann die Gefühlslage eines Menschen ermittelt werden.⁴⁴ Es hat sich entwickelt, dass Film voko-zentriert ist, der Fokus liegt auf der Verständlichkeit der Sprache und der Dialog wird herausgestellt, wird „weitgehend wie ein Soloinstrument isoliert, indem man alle anderen Töne, Musik und Geräusche lediglich zur Begleitung werden lässt.“⁴⁵ Die Sprache ist außerdem ein Stilmittel, „je rarer sie sich macht, desto stärker ist ihre Wirkung wenn sie dann zu hören ist.“⁴⁶ Eine weitere Ebene ist die Atmo, die auch als Soundscape bezeichnet wird, also Sound-Landschaft oder Umgebungsklang. Um die Atmo einer bestimmten Umgebung zu kreieren werden verschiedene charakteristische Geräusche und Effekte geschichtet.⁴⁷ Chion beschreibt Atmo als „ein Revier zu markieren, weil sie in einem speziellen Raum kontinuierlich präsent sind und sich überall hin ausbreiten.“⁴⁸ Eine typische Park-Atmo besteht zum Beispiel aus geschichtetem Vogelgezwitscher, leisem Wind, Kinderrufen- und Lachen. Ein wichtiger Bestandteil des Soundtracks sind außerdem die Geräusche. Diese sind „akustische Ereignisse die man [...] deutlicher hört als den Rest der akustischen Ereignisse“⁴⁹ und beinhalten unter anderem Schritte, Körper- und Kleidungsgeräusche oder Bewegung von Objekten. Häufig werden Geräusche, die man schlecht am Set aufnehmen kann, nachsynchronisiert, dies nennt man Foley. Die Wirkung von Foleys ist, dem Objekt mehr Natürlichkeit und Leben zu schenken.⁵⁰ Eine ähnliche Art von Geräuschen sind die Effekte. Effekte sind jene Geräusche, die man nicht mit Foley erzeugen oder am Set aufnehmen kann. Es handelt sich dabei zum Beispiel „durch Maschinen oder Objekte erzeugte Klänge“⁵¹ also unter anderem Auto- oder Motorengeräusche, Türen und mechanische Geräusche. Die Effekte werden dann mittels Soundlibrarys und Archiven gestaltet und gelangen auch durch Schichtung zum passenden,

⁴³ Berufsvereinigung Filmtone e.V., 2022, S. 8.

⁴⁴ Vgl. Raffaseder, 2010, S. 241.

⁴⁵ Chion, 2012, S. 17.

⁴⁶ Lensing, 2018, S. 43.

⁴⁷ Vgl. ebd., 91.

⁴⁸ Chion, 2012, S. 68.

⁴⁹ Lensing, 2018, S. 44.

⁵⁰ Vgl. Holman, 2002, S. 195.

⁵¹ Lensing, 2018, S. 44.

authentischen Sound. Die letzte Ebene des Soundtracks ist die Musik. Musik spielt eine tragende Rolle, um Emotionen hervorzurufen oder verschiedene Montageszenen und Einstellungen im Bild zu verbinden.⁵²

Es gibt einige Aspekte, die gutes Audiodesign ausmachen. Anders als unsere Augen können wir unsere Ohren nicht verschließen, aufgrund dessen selektieren wir den Schall in unserer Umgebung im Alltag und bestimmen, was wir mehr Aufmerksamkeit schenken.⁵³ „Gutes Audiodesign überlässt diese Selektion nicht den Rezipienten. Es zählt zu den größten Fehlern, alle denkbaren Ereignisse und Objekte in einem Medienprodukt mit mehr oder weniger passenden Sounds zu vertonen.“⁵⁴ Sounds müssen gezielt eingesetzt werden, Ort und Zeit spielen eine prägnante Rolle. Außerdem ist es nicht die Aufgabe des Sounddesigns, die Wirklichkeit in all ihren Kleinigkeiten zu reproduzieren, sondern „ein (Nach)Erleben von Ereignissen zu ermöglichen bzw. bestmöglich zu unterstützen.“⁵⁵ Es bedarf also nicht zu jeder Aktion oder Gegenstand ein Sound.

5.2 Einführung in die Analyse

Um im folgenden Abschnitt die Sounddesignanalyse durchzuführen, wird zuerst der Analyseansatz erklärt. Dafür wurde sich an Verfahren von Chion und Flückiger bedient, die hier nun vorgestellt werden.

Chion hat mehrere Verfahren zur Soundanalyse in seinem Buch „Audio-Vision: Ton und Bild im Kino“ vorgestellt, unter anderem die Abdeckmethode, welche auch in dieser Arbeit für die Analyse benutzt wurde. Hierfür wird die Szene mit Bild und Ton zusammen gesehen, einmal nur das Bild ohne Ton und einmal den Ton ohne das Bild gehört.

⁵² Vgl. Lensing, 2018, S. 43.

⁵³ Vgl. Raffaseder, 2010, S. 236.

⁵⁴ Ebd., 237.

⁵⁵ Ebd.

Man hat so die Möglichkeit, den Ton so zu hören wie er ist, und nicht wie er durch das Bild verändert oder überdeckt wird. Zugleich kann man das Bild sehen wie es ist und nicht wie es durch den Ton neu erschaffen wird.⁵⁶

Dabei gibt es aber keine ideale Reihenfolge der Betrachtung.⁵⁷ Zudem entwirft Chion einen Fragebogen, um die Szene zu analysieren. Als erstes führt er die Suche nach der Dominanten und Gesamtbeschreibung auf. Hierbei werden zuerst die Elemente der Szene zusammengestellt, also Dialog, Musik, Geräusche und es wird festgehalten, welches dieser Elemente im Vordergrund steht. Dann wird die „Konsistenz“⁵⁸ der Elemente analysiert, ob sie „mehr oder weniger in einem globalen Teig, in eine Textur eingearbeitet, oder ob vielmehr jedes Element für sich getrennt deutlich hörbar ist.“⁵⁹ Der zweite Punkt des Fragebogens ist das Auffinden von Synchronisationspunkten, also der Punkt, an dem Ton und Bild prägnant zusammenfinden. Der letzte Schritt besteht in einem Vergleich von Bild und Ton. Hier wird analysiert, ob sich diese zwei Ebenen „ergänzen, widersprechen oder sich verstärken“⁶⁰, zum Beispiel könnte ein Widerspruch ein überladener Ton zu einem leeren Bild sein. Man kann sich bei dem Vergleich auch fragen: „Was sehe ich von dem was ich höre“ und „Was höre ich von dem was ich sehe“⁶¹

Um weiterhin den Soundtrack einer Szene zu analysieren, muss man den Klang der Elemente beschreiben können, ihre Semantik erster Ordnung. Die Semantik eines Klangs hat mehrere Ebenen. Die erste Semantik beschreibt die Dinghaftigkeit des Objekts, die zweite Semantik die Bedeutung des Objekts.⁶²

Wie man ein Klangobjekt beschreibt, hat Flückiger in einem Leitfaden in ihrem Buch „Sounddesign: Die virtuelle Klangwelt des Films“ dargelegt. Der erste Schritt besteht darin, sich zu fragen was klingt, und die gefundenen Segmente in Kategorien einzuteilen. Wolff hat dafür Geräusche in Familien unterteilt.⁶³

⁵⁶ Chion, 2012, S. 151.

⁵⁷ Vgl. ebd.

⁵⁸ Ebd., 152.

⁵⁹ Ebd., 152.

⁶⁰ Ebd., 153.

⁶¹ Ebd., 154.

⁶² Vgl. Görne, 2017, S. 106.

⁶³ Vgl. Wolff, 1996, S. 195 ff.

- Natur: Wasser (Regen, Bach, Meer), Wind (Sturm, Blätterrauschen, heulend), Land (Gewitter, Vulkan, Feuerknistern)
- Leben: Säugetiere (Grunzen, Geschrei), Vögel (Krähe, Kuckuck, Geschnatter), Insekten (Bienen, Grillen, Mücken)
- Mensch: Bewegung (Schritte, Rascheln, Atmung), Domestic (Braten, Abwaschen, Duschen), Aktivität (hämmern, sägen), Expressionen (lachen, stöhnen, schreien),
- Technik
- Fortbewegungsmittel
- Ländliche Lautsphäre
- Urbane Lautsphäre, städtisches Treiben

Flückiger betont jedoch, „dass die Zuordnung eines Geräuschs zu einer Kategorie von Quellen eine zwar notwendige, aber keinesfalls hinreichende Voraussetzung für die weitere analytische Arbeit an der Tonspur darstellt.“⁶⁴ Es bedarf also noch weiterer Fragen an die Elemente, wie zum Beispiel welches Material klingt und wie das Klangobjekt klingt. Die Frage des Wie ist die am schwersten zu Beschreibende. Flückiger empfiehlt dabei, lautmalerische Verben zu gebrauchen und auch den Frequenzbereich mitzubeschreiben.⁶⁵ Die letzte Frage, die man sich stellt, ist, wo es klingt. Diese lässt sich beantworten, indem man den Ort und die akustischen Spuren des Raums festlegt. Man kann sich das Verhältnis von Direkt- und Diffusschall anschauen, die Distanz des Objekts einschätzen und das Stereobild analysieren.⁶⁶ Zusätzlich zu der Beschreibung des Klangobjekts kann auch noch die Bedeutung, die Semantik zweiter Ordnung, betrachtet werden, denn „die Bedeutung eines Geräuschs ist nicht zwingend mit der Bedeutung seiner Quelle identisch.“⁶⁷

Mit diesen Verfahren der Klangbeschreibung, Semantik erster und zweiter Ordnung und Szenenanalyse wird im nächsten Abschnitt der Soundtrack von „Sound of Metal“ analysiert. Dafür wird der Film in drei Phasen geteilt, die Ruben durchläuft, welche sich auch an dem dramaturgischen Aufbau des Films orientieren. Die erste Phase ist der Hörverlust, die Zweite die Gehörlosen-Community und die dritte Phase das Cochlea-Implantat. Pro Phase wird nochmals kurz deren Inhalt beschrieben und auf die technische Umsetzung des

⁶⁴ Flückiger, 2002, S. 103.

⁶⁵ Vgl. ebd., 106 f.

⁶⁶ Vgl. ebd., 108.

⁶⁷ Ebd., 103.

Sounddesigns eingegangen. Danach werden je zwei Szenen in der Phase analysiert und abschließend auf die Besonderheiten in der Phase allgemein eingegangen. Die Szenen wurden nach Chions Abdeckmethode als erstes nur mit Bild ohne Ton betrachten, danach nur den Ton gehört und zum Schluss Ton und Bild zusammen. Die Anfangs- und Schlusszene werden gesondert analysiert, um ihre Bedeutung und Beziehung zueinander näher zu betrachten.

5.3 Analyse des ersten Abschnitts: Gehörverlust (00:00:00-00:42:19)

In der ersten Phase erleidet Ruben den Gehörverlust. Bei einem Auftritt verliert er plötzlich sein Gehör und lässt sich beim Arzt einen Silbentest unterziehen. Es stellt sich heraus, dass Rubens Gehör auf natürliche Weise nicht mehr zurückkommen wird. Die einzige Möglichkeit, wieder hören zu können, wären teure Cochlea-Implantate. Entgegen der Empfehlung des Arztes macht Ruben mit der Musik weiter, bis die besorgte Lou ihn einer Gehörlosen-Community vorstellt.

5.3.1 Technische Umsetzung

Sounddesigner Becker verwendete verschiedene Mikrofon-Setups am Set, wie auch die Kamera unterschiedliche Linsen für bestimmte Einstellungen benutzt. Somit wurden die verschiedenen Hörperspektiven erzeugt.⁶⁸ Um nachvollziehen zu können, wie es sich anfühlt hörgeschädigt zu sein, verbrachte er viel Zeit in einem schalltoten Raum. In solch einem Raum hört man die eigenen Körpergeräusche wie Blutrauschen und Herzklopfen. Becker vergleicht Gehörverlust mit dem Hören Unterwasser. Dort wird der Schall nicht durch die Luft transportiert, sondern durch die Knochen und Gewebe.⁶⁹ Becker arbeitete für „Sound of Metal“ mit kleinen Unterwassermikrofonen, die er im Mund der Schauspieler anbrachte, selbst gebaute Stethoskop Mikros, um Herzschlag und Blutrauschen aufzunehmen sowie einem Geophon, welches normalerweise zum Aufspüren von Öl verwendet wird und

⁶⁸ Vgl. Calabro, 2021.

⁶⁹ Vgl. Jacobsen, 2021.

Oberflächenvibrationen aufnimmt. Das Ziel Beckers war es, schon am Set natürliche Sounds aufzunehmen und die Aufnahmen so wenig wie möglich nachzubearbeiten. Aus diesem Grund experimentierte er mit den verschiedenen Mikrofonen.⁷⁰ Um Riz Ahmed spüren zu lassen, wie es ist gehörlos zu sein, wurde weißes Rauschen auf seine Ohren gespielt, damit er seine Stimme beim Reden selbst nicht hören kann.⁷¹ Diese Methoden hatten zum Ziel, die Hör-Wahrnehmung von Ruben nach seinem Gehörverlust so realistisch wie möglich darzustellen.

5.3.2 Beispielszene 1

Wohnmobil (00:04:24-00:05:58)

Bild ohne Ton:

Die Szene beginnt mit einer Totalen vom Innenraum des Wohnmobils. Es wird eine kleine Küchenzeile mit Spülbecken und Kaffeemaschine gezeigt, auf der rechten Seite ist ein aufgebautes Mischpult zu sehen, viele Poster hängen an den Wänden. Im hinteren Bereich befindet sich ein Bett. Im Bett sieht man Ruben wach neben Lou liegen und aufstehen. Es wird gezeigt, wie Ruben einen Smoothie zubereitet, Detail-Shot auf den Mixer, dann auf eine laufende Kaffeemaschine. Schnitt zu Ruben, der ein kurzes Workout macht, Detail-Shot auf das Mischpult, welches Ruben mit einem Röhrchen reinigt. Detail-Shot auf einen Plattenspieler, Ruben legt eine Schallplatte auf.

(00:11:30-00:12:59)

Sprung ein paar Minuten weiter, zu dem Morgen, nachdem Ruben sein Gehör verloren hat. Man sieht wieder die gleiche Totale des Wohnmobils wie zuvor. Dann Nahe auf Ruben, der wach im Bett liegt und ins Leere starrt. Er steht auf. Ruben steht im Bad, er hält sich die Nase zu, fasst sich ans Ohr und hustet ein paar Mal. Schnitt auf Ruben unter der Dusche, er starrt wieder ins Leere. Dann fast identischer Shot wie zuvor auf den Mixer und die Kaffeemaschine. Nahe auf Ruben, sein Blick ins Leere.

⁷⁰ Vgl. Calabro, 2021.

⁷¹ Vgl. Saito, 2020.

Beide Szenen weisen eine Ähnlichkeit auf, sie zeigen Rubens Morgenroutine, es werden der Smoothie Mixer und die Kaffeemaschine fast identisch gezeigt (siehe Abbildungen 1-4). Allerdings erkennt man anhand des Bildes eine komplette Veränderung von Rubens Gefühlslage. In der ersten Szene macht Ruben einen beschwingten und motivierten Eindruck, er ist sportlich aktiv und reinigt sein Mischpult. In der zweiten Szene sehen wir ihn abwesend ins Leere blicken.

Bild mit Ton zusammen:

Die Anfangs-Totale wird durch den Ton mit einer leisen Atmo eingeleitet, die aus Vogelzwitschern und entferntem Straßenverkehr besteht. Diese Atmo zieht sich durchgängig durch die Szene. Wenn Ruben vom Bett aufsteht, hört man deutlich seine Atmung, seine Körper- und Kleidungsgeräusche, auch das Bettknarzen und Rascheln der Bettdecke. Wenn er den Smoothie zubereitet, ist jede einzelne Aktion zu hören. Das Geräusch des Mixers hört sich mahlend, mechanisch und laut an, die darauffolgende Kaffeemaschine tröpfelt leise vor sich hin. Bei Rubens Workout sind wieder sein Atem und seine Körpergeräusche zu vernehmen, wenn er das Mischpult reinigt, ist ein Pusten vom Röhrchen zu hören. Fast all diese Geräusche können der Kategorie Mensch und Domestic zugeordnet werden, also Geräusche, die einem im Alltag oder Haushalt häufig begegnen. Die Sounds sind sehr klar und verständlich, auch ohne das Bild könnte man leicht identifizieren, worum es sich handelt, da diese Geräusche in unserem eigenen Alltag präsent sind. Die Töne, die man in dieser Szene hört, sind diegetisch, gehören zur filmischen Realität. Man sieht genau das was man hört, bzw. auch andersherum, wie Rubens Atmung, Schritte und Körper, sowie die Geräusche der Gegenstände (Bett, Mixer, Kaffeemaschine). Görne beschreibt den Effekt der Diegese als realistisch und dokumentarisch, wenn ein Soundtrack viele diegetische Klänge beinhaltet.⁷² Der Fokus in der Szene liegt hier klar auf den diegetischen Geräuschen, es gibt weder Dialog noch Musik in diesem Abschnitt. Die Szene wirkt dadurch sehr naturalistisch und alltagsnah.

Sprung zu der zweiten Morgenroutine. Sie wird im Bild mit der gleichen Totale eingeleitet, allerdings hört man nicht die vorherige Atmo mit dem Vogelzwitschern und Straßenrauschen, sondern ein tiefes, dumpfes Grummeln, wie ein Windrauschen mit Tiefpassfilter, etwas wummernd. Die Körper- und Bettgeräusche, wenn Ruben aufsteht, klingen als tieffrequentes

⁷² Vgl. Görne, 2017, S. 231.

Rascheln, es hört sich an wie ein gefiltertes Kratzen am Mikrofon. Als Ruben im Bad hustet und sich die Nase zuhält, hört man seine stimmlichen Geräusche, allerdings auch sehr dumpf und nicht verständlich. In der Dusche sind die Wasserstrahlen als dumpfes, entferntes Regentrommeln wahrzunehmen. Das Mixen des Smoothies ist ein tiefes mechanisches Brummen, die Einstellung der Kaffeemaschine wird nur durch die dumpfe Atmo begleitet. Bei Rubens Blick ins Leere ist gedämpftes Atmen zu vernehmen. Die Szene wird durchgängig mit der wummernden, tieffrequenten Atmo begleitet.

Diese Szene liegt sounddesigntechnisch in starkem Kontrast zur ersten Morgenroutine. Man hört die ganze Szene über durch Rubens Hörperspektive, alles hört sich dumpf, tieffrequent, undefinierbar und gefiltert an. Ohne das Bild ließen sich die Geräusche nicht identifizieren. Wie auch in der ersten Morgenroutine gibt es zu jeder Aktion einen Ton, man hört etwas, wenn man etwas sieht. In dieser Szene sind es jedoch nicht die gewohnten Geräusche, die man zuvor beim ersten Morgen hörte. Der Zuschauer wird hier in die Hörperspektive von Ruben eingeführt. Durch die vorherige, bildtechnisch sehr ähnliche Szene werden dem Zuschauer die diegetischen Klänge präsentiert, wie sie sich naturalistisch anhören. So hat dieser einen Vergleich, wie sich das Umfeld Rubens zuvor angehört hat und wie sich die alltäglichen Geräusche durch seinen Hörverlust verändert haben.



Abbildung 1: Sound of Metal (00:05:14) Quelle: Amazon.de: Sound of Metal ansehen | Prime Video: in: Amazon, o. D., https://www.amazon.de/gp/video/detail/B08P2JBRG8/ref=atv_hm_hom_1_c_ExgnYj_16_1 (abgerufen am 09.06.2022).



Abbildung 2: Sound of Metal (00:12:42) Quelle: Amazon.de: Sound of Metal ansehen | Prime Video: in: Amazon, o. D., https://www.amazon.de/gp/video/detail/B08P2JBRG8/ref=atv_hm_hom_1_c_ExgnYj_16_1 (abgerufen am 09.06.2022).



Abbildung 3: Sound of Metal (00:05:17), Quelle: Amazon.de: Sound of Metal ansehen | Prime Video: in: Amazon, o. D., https://www.amazon.de/gp/video/detail/B08P2JBRG8/ref=atv_hm_hom_1_c_ExgnYj_16_1 (abgerufen am 09.06.2022).



Abbildung 4: Sound of Metal (00:12:45), Quelle: Amazon.de: Sound of Metal ansehen | Prime Video: in: Amazon, o. D., https://www.amazon.de/gp/video/detail/B08P2JBRG8/ref=atv_hm_hom_1_c_ExgnYj_16_1 (abgerufen am 09.06.2022).

5.3.3 Beispielszene 2

Apotheke (00:12:59-00:14:08)

Bild ohne Ton:

Es wird Rubens Profil in einer Nahaufnahme gezeigt, sein Umfeld ist verschwommen. Die Kamera bewegt sich hinter ihn, man sieht einen Mann in weißem Kittel hinter einem Tresen stehen und telefonieren. Totale des Raums, eine Apotheke, Ruben steht an dem Tresen. Nahe auf Rubens Profil, die Kamera bewegt sich wieder hinten um ihn herum. Der Apotheker redet auf ihn ein, man sieht Ruben von hinten. Der Apotheker schreibt nun etwas auf einen Zettel. Long-Shot der beiden im Profil, beide reden und gestikulieren miteinander. Ruben verlässt den Raum, die Kamera folgt ihm in Naheinstellung. Vom Bild aus zu schließen, wirkt Ruben in der Szene fahrig und ungeduldig.

Ton ohne Bild:

Die Szene fängt an mit einem tieffrequenten, dumpfen Dröhnen, man hört Stimmen, die wie unter Wasser klingen. Das Klangbild ändert sich nun, man hört eine Atmo mit einem elektrischen Summen und einer Lüftung, eine Person redet. Stimme und Atmo werden wieder dumpf und gefiltert, dann eine weitere Stimme, näher am Ohr dran, beide kommunizieren, aber es ist unverständlich was gesagt wird. Der Sound wechselt wieder, man hört die Atmo und wie Ruben mit der anderen Stimme reden. Der Sound wechselt wieder zu dumpf, der Dialog wird unverständlich, man hört tieffrequente Schläge.

Bild mit Ton zusammen:

Wenn der Ton zusammen mit dem Bild gehört wird, ist klar, dass in dieser Szene zwischen zwei Hörperspektiven gesprungen wird. Wenn die Kamera nah an Ruben ist, oder hinter ihm filmt, hört man Rubens Perspektive (siehe Abbildung 5), das Dumpfe, nach Unterwasser klingende. Die Perspektive der Kamera ist ein häufiges Stilmittel, um Subjektivierung darzustellen.⁷³ Auch der Ton erzählt diese Subjektivierung. Görnes Ansicht dazu:

⁷³ Vgl. Kuchenbuch, 2005, S. 52.

„Subjektivierungen können ebenso als ‚Point of Listening‘ die filmische Welt aus der Position eines Protagonisten erklingen lassen.“⁷⁴ Wenn in die Totale oder längere Shots gesprungen wird (siehe Abbildung 6), so springt auch die Hörperspektive wieder zu normal zurück, also so wie man ohne Höreinschränkung hört. Der Dialog wird verständlich, die Atmo passt zu dem Raum. Allgemein gibt es in der Szene Dialog, Atmo und Geräusche, keine Musik. Der Fokus liegt auf dem Dialog und der Atmo, welche mit ihrem durchgehenden elektrischen Summen präsent ist. Die Stimme ist klar und verständlich und von der Atmo und den Geräuschen abgehoben. Sobald die Perspektive auf Ruben gewechselt wird, verschwimmen Atmo und Stimme zu einer unverständlichen Textur. Die Sounds in der Szene sind wieder diegetisch, also Bestand der Filmrealität. Anders als in der zweiten Morgenszene, welche durchgehend Rubens Hörperspektive zeigte, wechselt hier nun die Perspektive häufig, beides synchron erzählt durch Kameraperspektive und Sounddesign.



Abbildung 5: Sound of Metal (00:13:08), Quelle: Amazon.de: Sound of Metal ansehen | Prime Video: in: Amazon, o. D., https://www.amazon.de/gp/video/detail/B08P2JBRG8/ref=atv_hm_hom_1_c_ExgnYj_16_1 (abgerufen am 09.06.2022).

⁷⁴ Görne, 2017, S. 219.



Abbildung 6: Sound of Metal (00:13:14), Quelle: Amazon.de: Sound of Metal ansehen | Prime Video: in: Amazon, o. D., https://www.amazon.de/gp/video/detail/B08P2JBRG8/ref=atv_hm_hom_1_c_ExgnYj_16_1 (abgerufen am 09.06.2022).

5.3.4 Die Besonderheiten des Sounddesigns in dieser Phase

In dieser ersten Phase, der Phase von Rubens Hörverlusts, wird der Zuschauer erstmals in Rubens Hörperspektive eingeführt. Auffällig in der Phase sind die ständigen Wechsel der Hörperspektiven. Mal wird mit Rubens Ohren gehört, mal wieder die normale Perspektive, also die Wahrnehmung ohne Hörverlust. Dieser Wechsel der Perspektive kann auch im Bild durch die Kameraeinstellung und Winkel zu Ruben beobachtet werden. Dies erklärt auch Beckers Arbeitsweise am Set, wobei er unterschiedliche Mikrofon Setups für verschiedene Kameraeinstellungen verwendet. Mit dem Wechsel einher geht ein starker Kontrast von Lärm und leisen, unverständlichen Sounds. Häufig gibt es harte Schnitte bzw. Wechsel, zum Beispiel wenn Ruben die Apotheke verlässt (00:14:05). Man hört zu Beginn noch in seiner Wahrnehmung, dann wird auf eine Straße geschnitten. Der Wechsel des Tons kommt plötzlich, hörte man vorher nur dumpfe Schritte, tönt auf einmal eine Sirene und fahrende Autos. Als ein weiteres Beispiel für den abrupten Wechsel der Hörperspektiven kann Rubens Hörsturz angesehen werden (00:10:50). Hier ist ein sinusartiges Piepen zu hören, die Stimmen

werden unverständlich, dann wird abrupt auf Ruben geschnitten, der beim Auftritt laut Schlagzeug spielt. Becker beschreibt den Sound in dieser Phase des Films: „At the start [of the film], each time there’s a subjective shot, there’s also subjective sound.“⁷⁵ Das Sounddesign in dieser Phase spielt eine essenzielle Rolle im Storytelling, es unterstützt nicht nur das Bild mit diegetischen Tönen, sondern erzählt selbst die Wahrnehmung Rubens, die das Bild nicht darstellen kann.

5.4 Analyse des zweiten Abschnitts: Gehörlosen-Community (00:42:19-01:31:28)

In der zweiten Phase des Films wohnt Ruben nun in der Gehörlosen-Community. Trotz anfänglichen Schwierigkeiten lebt er sich ein, lernt Gebärdensprache, begleitet eine Schulklasse und akzeptiert seine Taubheit immer mehr.

5.4.1 Technische Umsetzung

In dieser Phase des Films wird vorwiegend wieder die normale Hörperspektive verwendet. Am Set arbeitete nur ein kleines Team, um einen möglichst reinen Setton und leise Geräusche aufzunehmen.⁷⁶ Beckers Ziel war es, mit möglichst wenigen Audiospuren auszukommen, um eine minimalistische Arbeitsweise in der Mischung zu ermöglichen.⁷⁷ „The idea was not to have like 500 audio tracks and maybe use only 10 percent of it. We tried to do things really precisely. In the mix, we removed nearly nothing.“⁷⁸

⁷⁵ Reilly, 2020.

⁷⁶ Vgl. Calabro, 2021.

⁷⁷ Vgl. Reilly, 2020.

⁷⁸ Ebd.

5.4.2 Beispielszene 1

Essraum in der Community (00:46:03-00:46:56)

Bild ohne Ton:

Ruben ist gerade erst in die Community gezogen. Die Szene fängt mit einer Naheinstellung Rubens an, er sitzt am Tisch, im Hintergrund sieht man verschwommen Joe und andere Bewohner, der Tisch ist gedeckt. Man sieht die Bewohner essen, währenddessen gestikulieren sie, machen große Bewegungen mit ihren Händen und Armen, Ruben isst. Schnitt auf die Totale, die Bewohner der Community sitzen am Tisch, Ruben von hinten, alle außer Ruben gestikulieren stark mit ihren Händen und essen dabei. Schnitt auf Joe in Naheinstellung, er macht große Arm- und Handgestik. Jetzt wieder Ruben in Nah, die Kamera bewegt sich hinter ihn, er isst. Dann schnitt wieder auf die ganze Community am Tisch, die Bewohner gestikulieren und lachen.

Ton ohne Bild:

Das erste was zu hören ist, ist ein dumpfes, tiefes Grummeln, begleitet von einigen tieffrequenten Schlägen, die sich wie gefilterte Trommelschläge anhören. Dann plötzlich lautes Geklirr, Geschirr und Besteckgeräusche, begleitet von Mundgeräuschen und Stuhlquietschen, hin und wieder ein Klopfen auf Holz. Es hört sich wie eine sehr laut gemischte Atmo im Restaurant an oder als würde man mit vielen Menschen an einem Tisch essen, jedoch ohne Dialog. Im Hintergrund ist das Zirpen von Grillen zu vernehmen. Dann verstummen diese Geräusche und man hört wieder das tiefe Grummeln, ab und zu wieder dumpfe Schläge.

Bild mit Ton zusammen:

Wird der Ton zusammen mit dem Bild betrachtet wird schnell deutlich, dass in dieser Szene durch die beiden Hörperspektiven gesprungen wird. Am Anfang hört man durch Rubens Ohren, auch die Kamera deutet seine Hörperspektive an. Bei der normalen Perspektive sind

das Geschirrklingen und die Ess- und Bewegungsgeräusche sehr laut gemischt. Becker begründet dieses Vorgehen folgendermaßen:

That's an interesting thing, because you just realize that people who can't hear, of course they don't know how much sound they make. It's so simple. And that's what I like about the film. We really tried to not do things over-the-top but to make the concepts impressive and right.⁷⁹

Der Kontrast der Hörperspektiven ist sehr prägnant, wenn nach Rubens Hörperspektive in die normale gesprungen wird, wird der Zuschauer mit einem lauten Tellerklingen überrascht. Das verstärkt den Gedankengang Beckers, dass Gehörlose nicht wissen, wie laut sie selbst sind. In der Szene gibt es weder Dialog noch Musik, nur die Geräusche am Esstisch. Das Sounddesign besteht aus diegetischen Klängen, die in die Kategorie Domestic fallen, Klänge die der Zuschauer gut kennt und auch in seinem persönlichen Umfeld wahrnimmt, allerdings etwas lauter als gewohnt abgemischt.

5.4.3 Beispielszene 2

Ruben hat das Angebot von Joe bekommen, weiterhin in der Community zu bleiben, doch Ruben entscheidet, sich ein Cochlea-Implantat einsetzen zu lassen.

Raum (00:17:38-00:18:31)

Bild ohne Ton:

Die Szene beginnt mit einem Detail-Shot auf einen Flügel, jemand spielt darauf. Die Kamera lenkt auf den Deckel des Flügels, mehrere Hände ruhen darauf. Schnitt auf die Totale des Raums, man sieht die Gehörlosen-Klasse mit ihrer Lehrerin und Ruben um den Flügel versammelt, die Handflächen auf den Deckel gelegt, viele haben die Augen geschlossen. Die Kamera fährt zu Ruben heran, er ist in Naheinstellung zu sehen.

⁷⁹ Reilly, 2020.

Ton ohne Bild:

Es tönt ein Klavier, es ist ein warmer, harmonischer Klang, ab und zu hört man ein paar Körper- und Kleidungsgeräusche. Langsam verschmilzt dieser Sound zu einem tiefpassgefilterten Klavierklang, trotzdem klingt es noch harmonisch, gedämpft wie Unterwasser.

Bild mit Ton zusammen:

Anstelle der harten, plötzlichen Sprünge in der Hörperspektive wird hier in dieser Szene Rubens Hörperspektive synchron mit der Kamerafahrt auf ihn eingeblendet. Beide Perspektiven verschmelzen. Trotz seiner Höreinschränkung nimmt Ruben die Schwingungen und Harmonie des Klavierklangs wahr. Diese Wahrnehmung, die der Zuschauer zu hören bekommt, spielt im Verlauf des Films noch eine Rolle, ein Klavierklang wird später noch zwei Mal zu hören sein. Der Fokus in dieser Szene liegt auf dem diegetischen Klavierklang, es gibt keinen Dialog, nur vereinzelte Körper- und Kleidungsgeräusche der Klasse.

5.4.4 Die Besonderheiten des Sounddesigns in dieser Phase

In dieser Phase ist das Sounddesign etwas anders gestaltet als in der ersten Phase. Die Hörperspektive wird im Vergleich nicht mehr so oft gewechselt. Zu Beginn, wenn Ruben neu in die Community kommt und sich noch nicht zurechtfindet, hört man ein paar Mal mit seinen Ohren, wie zum Beispiel bei der Essensszene. In der Mitte der Phase, Ruben lernt und benutzt jetzt ASL, bleibt die Perspektive gleich, man hört normal. Erst nachdem er Joes Angebot zu bleiben, überdenkt und sein früheres Leben wieder zurück möchte, wechselt die Perspektive häufiger. Beckers Erklärung der Perspektivwechsel:

Then slowly, it becomes less and less strong. The more you go in the film, the more it comes back to typical levels. We come back to the kind of typical world that people know. Sometimes you have a shot that is subjective, and it reminds you of the positioning of the film.⁸⁰

⁸⁰ Reilly, 2020.

Die Hörwahrnehmung kehrt wieder zu der gewohnten, normalen Wahrnehmung zurück, nur ab und zu wird wieder auf Rubens Hörperspektive geschnitten, wie in den zuvor analysierten Szenen gezeigt wird.

In dieser Phase des Films liegt der Fokus im Soundtrack auf Atmo und Geräuschen. Die Umgebung der Community ist sehr ländlich, umgeben von Feldern und Natur. Dies ist auch in der Atmo zu spüren, mit leisem Windrauschen, Blätterrauschen, tagsüber Vogelzwitschern und nachts Grillenzirpen. Auch in den Innenräumen sind häufig die Vögel oder Grillen zu hören. Diese Natur-Atmo lässt die Community friedlich und still erscheinen. Sobald Ruben aus der Community geworfen wird, wird von der ruhigen Atmo hart auf eine Stadt-Atmo mit lauten Autobrummen und Verkehrslärm geschnitten (01:29:05).

Eine weitere Dominante in dieser Phase sind die Geräusche, vor allem die Körper-, Mund-, und Kleidungsgeräusche, wenn die Mitglieder der Community kommunizieren und gestikulieren. Da es bei diesen Szenen kaum Dialog gibt, werden diese Geräusche besonders hervorgehoben und als laut empfunden. Generell gibt es in dieser Phase kaum Musik und Dialog, vor allem wenn Ruben ASL benutzt wird nichts mehr gesprochen und die Gestik mit Untertitel übersetzt. Durch den fehlenden Dialog liegt der Fokus im Sounddesign somit auf der Atmo und Geräusche.

Im Allgemeinen ist der Soundtrack hier dokumentarisch gehalten, mit diegetischen und natürlich klingenden Sounds. Es gibt verschiedene Gestaltungsebenen des Soundtracks, eine ist die naturalistische oder dokumentarische Ebene, diese beinhaltet nur diegetische Klänge.⁸¹ „Das ästhetische Ziel ist es, den Ton klingen zu lassen als wäre er ganz beiläufig in der dargestellten Situation entstanden, auch wenn diese Situation komplett fiktional ist.“⁸² Beckers Ansatz, mit so wenig Audiospuren wie möglich auszukommen, verstärkt die dokumentarische Wirkung.

⁸¹ Vgl. Görne, 2017, S. 234.

⁸² Ebd.

5.5 Analyse des dritten Abschnitts: Cochlea-Implantat (ab 01:31:28)

In der letzten Phase hört Ruben über sein Cochlea-Implantat. Das Hörempfinden ist für Ruben jedoch eine Enttäuschung. Nach der Operation wird er von Joe aus der Community geworfen und kehrt zu Lou nach Frankreich zurück. Als Gast auf einer Party von Lou und deren Vater wird Ruben klar, dass er auch nicht mehr zu der Gemeinschaft der Hörenden gehört. Er trennt sich von Lou und zieht allein durch die Straßen.

5.5.1 Wie funktioniert ein Cochlea-Implantat

In diesem Abschnitt wird kurz auf die Funktionsweise eines Cochlea-Implantats eingegangen, um nachvollziehen zu können, wie Klänge durch das Implantat erzeugt werden. Dadurch soll der Ansatz Beckers, ein Cochlea-Implantat Sound zu kreieren, besser verstanden werden.⁸³

Ein Cochlea-Implantat stimuliert elektrisch den Hörnerv mittels Elektroden und ersetzt somit die Funktion des Innenohrs. Damit das akustische Signal der Umwelt in eine elektronische Stimulation gewandelt werden kann muss es unterschiedliche Stationen durchlaufen.

Das System des Cochlea-Implantats ist folgendermaßen aufgebaut:

Der Sprachprozessor und das Mikrofon sind am Außenohr angebracht, Sender bzw. Empfängerspule am Schädel und die Elektrode direkt an der Cochlea (siehe Abbildung 7).

⁸³ Die nachfolgende Erklärung bezieht sich auf den Artikel: Adunka, Oliver/Kiefer, Jan, 2005, S. 841 ff.

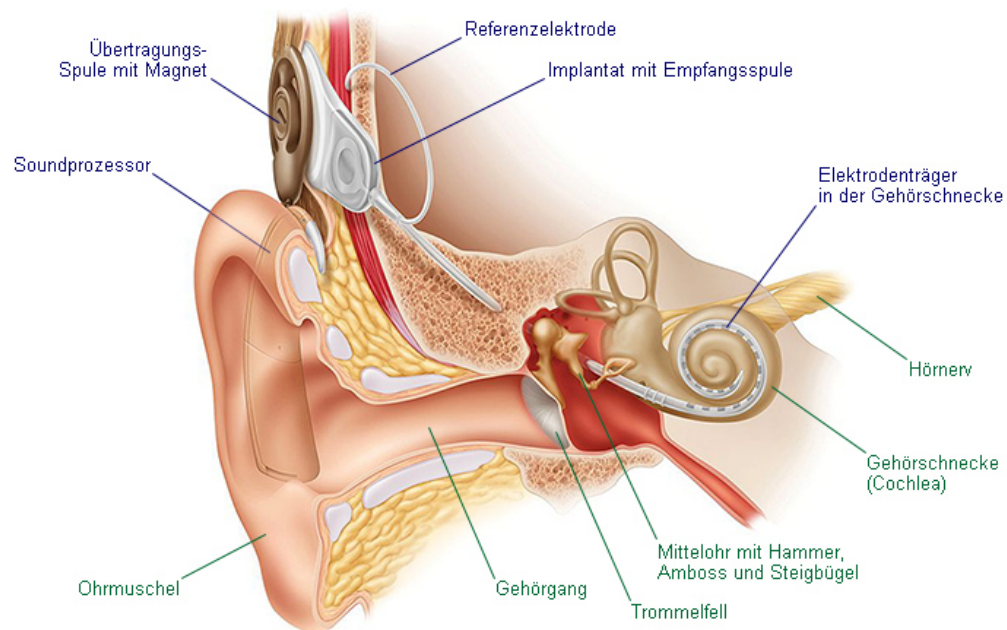


Abbildung 7: Aufbau eines Cochlea-Implantats, Quelle: Informationen rund um das Cochlea-Implantat: in: Universitätsspital Zürich, 19.05.2022, <https://www.usz.ch/cochlea-implantat-zentrum/informationen/> (abgerufen am 09.06.2022).

1. Mikrofon und Signalvorverarbeitung:

Der Dynamikumfang des menschlichen Gehörs liegt bei 120 db, ein Cochlea-Implantat hat nur 6 bis 12 db Dynamikbereich. Das Eingangssignal muss in der Dynamik daher eingeschränkt werden, damit es innerhalb des Umfangs des Implantates liegt. Laute Signale werden komprimiert und leise Signale lauter gestellt.

2. A/D Wandlung:

Nachdem das analoge Signal in seiner Dynamik eingeschränkt wurde, wird es mit einer bestimmten Abtastrate abgetastet und in digitale Werte geschrieben. Dies wird Sampling genannt.

3. Bandfilterung:

Das nun digitale Signal läuft durch einen Filter und wird in Frequenzbänder aufgeteilt, damit eine mehrkanalige Stimulation stattfinden kann.

4. Hüllkurvenextraktion:

Danach wird die Einhüllende bestimmt, um die Stärke der Stimulation an den verschiedenen Orten der Cochlea festzulegen. Die Einhüllende ist abhängig von der Signalenergie eines Kanals bzw. eines Frequenzbandes.

5. Informationsverarbeitung:

Nun wird das Signal in Stimulationsmuster umkodiert. Erst werden die relevanten Informationen zur Sprachverständlichkeit mithilfe eines Algorithmus ausgewählt. Dann werden diese Informationen in Stimulationsmuster für die Elektroden umgewandelt, unter Betrachtung verschiedener Parameter wie Stromamplitude und Dauer. Der Vorgang von der Wandlung des Signals bis hin zur Umkodierung in Stimulationsmuster wird auch Sprachkodierungsstrategie genannt.

6. Amplituden Mapping:

Die digitalen Informationen müssen nun anhand der festgelegten Parameter in Stromstärken für die Kanäle umgewandelt werden. Das Mapping muss dabei beachten, dass die elektrische Stimulation dem gleichen Lautheitseindruck des akustischen Pegels entsprechen.

7. Encoder und Transmitter:

Die vorherigen Schritte wurden alle im Sprachprozessor durchgeführt. Nun müssen die Energie und Steuerbefehle mit Hilfe eines Radiofrequenzsignals vom Sprachprozessor an das Implantat geschickt werden. Im Implantat wird das kodierte Signal dann dekodiert.

Das Sprachverständnis mit einem Cochlea-Implantat ist in ruhigen Umgebungen gut bis sehr gut, problematisch wird es in Alltagssituationen mit Störgeräuschen.⁸⁴

⁸⁴ Vgl. Bräcker, et al., 2009, S. 159.

5.5.2 Technische Umsetzung

Nicolas Becker bezeichnet den von ihm kreierte Cochlea-Implantat Sound auch als „Frankenstein sound“.⁸⁵ Er benutzte keine synthetischen Stimmen als Grundlage, sondern natürliche, menschliche Stimme und bearbeitete diese. Die menschliche Stimme besteht aus Harmonien, Transienten und Noise. Becker zerlegte mittels einer Software die Stimme in diese Einzelteile und setzte sie wieder zusammen. Die so entstandene Verzerrung klingt nicht wie eine synthetisch erzeugte Stimme, aber dennoch falsch und ungewohnt. Becker nennt diesen Effekt „Audio Uncanny Valley“.⁸⁶ Außerdem stand Becker im Austausch mit Patienten, die ihr Implantat erst im Laufe ihres Lebens bekommen haben, also einen Vergleich haben, wie sich das Implantat für normal Hörende anhört.⁸⁷

5.5.3 Beispielszene 1

Rubens Cochlea-Implantat wurde kürzlich aktiviert. Er ist in Frankreich, um Lou zu finden. Der oben genannte Frankenstein Sound ist in den folgenden analysierten Szenen besonders herausgearbeitet.

Straße (01:34:58-01:36:27)

Bild ohne Ton:

Ruben befindet sich in einer Stadt, er läuft draußen einen Gehweg entlang, man sieht ihn im Profil. Die Kamera folgt ihm, er trägt eine Wollmütze und einen Rucksack. Er kommt an einen Fußgängerüberweg, eine lange Schlange von Autos wartet. Jetzt steht Ruben an einem Fahrradstreifen, viele Fahrradfahrer fahren an ihm vorbei, man sieht andere Menschen an der Straße warten. Schnitt auf eine andere Umgebung, man sieht Ruben von vorne eine wenig belebte Straße entlanglaufen, ein paar Menschen verschwommen im Hintergrund. Schnitt auf

⁸⁵ Reilly, 2020.

⁸⁶ Calabro, 2021.

⁸⁷ Vgl. Reilly, 2020.

Ruben von hinten, ein Fahrrad fährt an ihm vorbei. Ruben passiert ein Haus, bleibt an der Eingangstüre stehen und klingelt. Man sieht ihn etwas sagen. Dann Schnitt auf die Totale, Ruben vor dem Eingang, die Straße ist leer, er wird in das Haus hineingelassen.

Ton ohne Bild:

Die Szene beginnt mit dem plötzlichen Einsetzen einer Sirene, sie klingt etwas verzerrt und knisternd. Außerdem sind Autohupen, Motorgeräusche und fahrende Autos zu vernehmen, sie klingen metallisch, verrauscht und zischelnd. Dann verzerrtes Fahrradklingeln und metallische Menschenstimmen, durchgehend von dem zischelnden Autorauschen begleitet. Die Soundscape verändert sich, das Autohupen und der Straßenlärm verstummt, zurück bleibt eine hochfrequente, rauschige Atmo. Dann ein knisterndes, summendes Geräusch und eine metallisch verzerrte Stimme, die fragt wer da ist. Man hört Rubens Antwort, seine Stimme ist nah am Ohr dran, auch metallisch, gefiltert und verzerrt. Nach einem Cut ist eine leise Atmo mit Vogelzwitschern und entfernten Autos zu hören, dann Rubens normale, verständliche Stimme.

Bild mit Ton zusammen:

Betrachtet man nun Ton und Bild zusammen, fällt auf, dass die Tonebene im Gegensatz zu dem Bild sehr überladen ist. Man sieht zwar am Anfang eine Straße mit fahrenden Autos, Menschen und Fahrradfahrern, allerdings suggeriert der Ton eine viel chaotischere Umgebung mit Sirenen, viel Autorauschen, Hupen und Klingeln. Dies wird unterstützt durch die Verzerrtheit der Klänge und die laute Mischung. Wenn Ruben sich auf der anderen Straße befindet, ist eine laute, zischende, verfremdete Atmo zu hören, die nicht zu der leeren, ruhigen Straße passt. In dieser Straßenszene hört man durch Rubens Perspektive und das Cochlea-Implantat zum ersten Mal die Umgebung draußen. Es klingt laut, verzerrt, metallisch, verfremdet und überladen, anders als das Bild suggeriert. Als Ruben an der Tür klingelt, wird kurz wieder in die normale Perspektive gesprungen, wenn die Kamera die Totale zeigt. Nun passen die Atmo und Geräusche auch wieder zum Bild, man hört wie gewohnt. In der Szene gibt es keine Musik, nur einen kurzen Dialog an der Tür zwischen Ruben und Lous Vater, der Fokus liegt auf den Straßengeräuschen und auf dem Kontrast der Hörperspektiven, einmal der verzerrte Implantat-Klang, einmal der natürliche Klang.

5.5.4 Beispielszene 2

Ruben ist auf der Geburtstagsparty von Lous Vater. Dieser bittet Lou, mit ihm ein Lied aufzuführen.

Raum (01:45:48-01:48:17)

Bild ohne Ton

Halbnahe, Lous Vater sitzt am Klavier, sie steht neben ihm, er schaut zu ihr hoch und lächelt. Schnitt auf das Klavier, die Kamera fährt auf sein Gesicht, er schaut wieder hoch zu Lou, sie fängt an zu singen. Schnitt auf die Totale, die Gäste stehen im Raum um das Klavier versammelt, Ruben ist unter ihnen, Lou und ihr Vater sieht man von hinten. Dann Nahe auf Lou, sie singt. Nahe auf Ruben, er sieht niedergeschlagen aus, dann Shot auf Lou, singend, die Kamera bewegt sich auf den Vater. Nahe von Ruben, er beobachtet, seine Augen glänzen, er schaut zu Boden, dann wieder gerade aus. Die Kamera fährt näher an sein Gesicht ran. Man sieht die Party Gäste verschwommen im Hintergrund, sie klatschen.

Ton ohne Bild:

Zu hören ist der Klang eines Klaviers, ein Stück wird gespielt, Lou singt dazu. Es ist eine einfache Melodie. Dann setzt ihr Vater mit ein und beide singen im Duett, der Vater sehr tief, sie hoch, ab und an ist ein Räuspern von Lou zu hören. Lous Stimme wird langsam dünner und verzerrt, sie klingt wie durch ein Radio, metallisch. Auch das Klavier verändert seinen Sound, es beginnt zu rauschen, zischelt hochfrequent und verzerrt. Die Stimme des Vaters wird ebenfalls metallisch und verzerrt. Das Lied klingt nun nicht mehr harmonisch, sondern unangenehm gefiltert und verzerrt. Nach dem Ausklingen des Liedes knistert und rauscht es, dann sind laut trommelnde, verzerrte Schläge zu vernehmen.

Bild mit Ton zusammen:

Wie schon in vorangegangenen Szenen sind hier die beiden Hörperspektiven zu vernehmen, die normale und Rubens Wahrnehmung nun durch das Cochlea-Implantat. Diesmal erfolgt der

Wechsel der Perspektiven nicht wie sonst im Film durch einen Sprung in der Tonebene, wie auch im Bild durch Schnitt auf Totale oder Nahe, sondern durch ein Verblenden. Während die Kamera näher auf Rubens Gesicht zoomt, fadet der Ton auch die verzerrte Implantat Wahrnehmung ein. Die Veränderung kommt nur schleichend, bis der Zuschauer die volle Perspektive des Cochlea-Implantats wahrnimmt. Diese langsame Verblendung der Perspektiven wurde schon einmal im Film gezeigt, als Ruben mit der Schulklasse um den Flügel stehen und dessen Schwingungen spüren. Auch hier wird von der normalen Perspektive in Rubens Perspektive geblendet, als er noch kein Implantat hat und seine Umgebung sehr dumpf und gefiltert wahrnimmt. Jedoch waren immer noch die Harmonien des Klavierklangs zu hören, der Klang war angenehm. Nun nimmt Ruben in dieser Szene das Klavier über das Implantat wahr, es klingt metallisch, fremd und unangenehm in der Frequenz und dem Klang. Diese Szene ermöglicht dem Zuschauer einen Vergleich der beiden Hörperspektiven Rubens: Die Musik, die sogar mit Hörverlust dennoch schön und harmonisch klang, wird nun durch den Einsatz des Implantats verzerrt und unangenehm. Das Implantat hat zwar die Funktion des Hörens ersetzt, allerdings nicht die Schönheit des Klangs.⁸⁸

5.5.5 Die Besonderheiten des Sounddesigns in dieser Phase

In dieser Phase wird Rubens Hörwahrnehmung über das Cochlea-Implantat gezeigt und es wird wieder häufiger zwischen den Perspektiven gesprungen. In der ersten Phase war der Kontrast zwischen normalem Hören und Rubens dumpfer, tieffrequenter Wahrnehmung maßgebend, in der dritten Phase dominiert nun das verzerrte, metallische Klangbild des Implantats. Vorher wurde die normale Hörperspektive als laut empfunden, durch plötzliche Schnitte und Geräusche hervorgerufen, in der dritten Phase ist es das Gegenteil. Hier wird die normale Perspektive leise und angenehm empfunden, da sie in starkem Kontrast mit der Hörwahrnehmung des Implantats steht. Der metallische und verzerrte Klang ruft in dem Zuschauer ein unangenehmes Gefühl hervor. Flückiger erklärt dieses Empfinden folgendermaßen: „Metall ist im Alltag fast ausnahmslos hart und kalt. Der negative Aspekt wird auch in seiner Klanglichkeit spürbar: Metall erzeugt durchdringende, schrille Klänge.“⁸⁹

⁸⁸ Vgl. Calabro, 2021.

⁸⁹ Flückiger, 2002, S. 353.

Der vom Implantat erzeugte Sound ist zwar teilweise verständlich, der Zuschauer kann die Dialoge verstehen und auch prägnante Geräusche wie das Autohupen identifizieren, allerdings wird der Klang verfremdet und verzerrt, es bereitet ein Gefühl von Unwohlsein. „Fremdheit ist unheimlich. Der unerklärliche, unverständliche, fremdartige Klang kann durch seine Fremdheit Schrecken auslösen.“⁹⁰ Dieses Gefühl wird vor allem bei dem Klavierstück auf der Geburtstagsfeier verstärkt, das Klavier und die Stimmen klingen durch die Verzerrtheit sehr befremdlich und fast schon unheimlich.

Ein weiteres Merkmal in dieser Phase ist, dass der Soundtrack in der Perspektive des Cochlea-Implantats sehr überladen wirkt, was vor allem bei Straßenszenen oder auf der Feier deutlich wird. Im Straßenverkehr sind viel Autohupen, Sirenen und Motorgeräusche zu hören (ab 01:34:58). Bei der Feier vernimmt man viele Stimmen, Gespräche und Gelächter (ab 01:43:23). Diese Überladenheit ruft einen Eindruck von Lärm und Chaos hervor: „Lärm entsteht eher durch Komplexität, durch Verlust von Struktur. Er kann Überforderung, Verwirrung, Desorientierung und Chaos vermitteln, oder auch ungezügelte Freude, oder existenzielle Bedrohung.“⁹¹

5.6 Analyse der Anfangs- und Schlusszene

In diesem Kapitel werden nun die Anfangs- und Schlusszene auf ihr Sounddesign hin analysiert. Diese Szenen weisen untereinander im Sounddesign und den verwendeten Stilmitteln eine große Ähnlichkeit auf.

⁹⁰ Görne, 2017, S. 157.

⁹¹ Ebd., 147.

5.6.1 Anfangsszene

Raum (00:01:05-00:04:23)

Bild ohne Ton:

Man sieht Ruben, Halbnah, an einem Schlagzeug sitzen, sein Oberkörper ist frei. Seine Umgebung ist dunkel, er selbst wird angestrahlt. Rubens Blick schweift hin und her, er fängt an mit dem Kopf zu nicken, bald wippt sein ganzer Oberkörper mit. Schnitt auf Ruben von hinten, Lou steht vor ihm an einem Mikrofon mit einer E-Gitarre, im Hintergrund sieht man verschwommen Menschen. Ruben und Lou befinden sich auf einer Bühne. Schnitt zu Lou in Naheinstellung am Mikrofon, dann wieder Nahe Ruben, er fängt an auf dem Schlagzeug zu spielen. Nun folgen mehrere Schnitte zwischen Lou und Ruben, sie singt und schreit leidenschaftlich, er spielt kräftig. Die Lichter flackern und wechseln schnell ihre Farbe. Ruben und Lou steigern sich in ihrer Performance hinein, bis sie enden und sich beide anschauen. Die Menge jubelt im Hintergrund, Ruben wirft seinen Drumstick. Das Bild wird schwarz, Einblendung des Filmtitels „Sound of Metal“. Schnitt auf den Innenraum eines Wohnmobils.

Ton ohne Bild:

Als erstes ist langgezogenes, metallisches Quietschen zu vernehmen, wie eine Rückkopplung eines Gitarrenverstärkers. Dann ein langer E-Gitarren Akkord, mit viel Distortion. Eine weibliche Stimme setzt zum Gesang ein, sie ist mit Delay, Distortion und Hall verzerrt. Ein Schlagzeug setzt synchron zu den Gitarrenakkorden ein, es ist vereinzelt Jubeln und Klatschen zu hören. Das Stück wird schneller und aggressiver, der Gesang steigert sich zu Growls, bis es in einem Schlussakkord endet. Man hört Jubeln, Pfiffe und Klatschen, die Musik klingt mit den gleichen Feedback-Klängen wie am Anfang aus. Dann Cut auf eine leise Atmo mit Autobrummen und Vogelzwitschern.

Bild mit Ton zusammen:

Durch die Jubelrufe und Pfiffe lässt sich schon erahnen, dass es sich bei dem Musikstück um diegetische Musik handelt, also in der Filmrealität zu hören ist. Ruben und Lou geben einen

Auftritt als „Blackgammon“. Sowohl Bild als auch Ton steigern sich, das Licht flackert, die Musik wird lauter, Lou singt mit mehr Growls, bis das Stück ausklingt. Der eingeblendete Filmtitel wird mit den Gitarren-Feedbacks begleitet, darauf folgt der abrupte Wechsel von Bild und Ton auf die Totale des Wohnwagens und die leise Atmo. Durch diesen schnellen Wechsel wird die der Auftritt von „Blackgammon“ als besonders laut empfunden, die Umgebung im Wohnwagen als sehr leise. Um den gegensätzlichen Effekt von Lärm und Stille zu erzielen, benötigt man den Kontrast oder die Gegenüberstellung dieser beiden Stilmittel.⁹² Nach Görnes Ansicht wird Lärm „durch den Kontrast zu Stille erzählt: Stille ist der notwendige Gegenpol zum Lärm, beide bedingen einander.“⁹³

5.6.2 Schlusszene

Es ist der Tag nach der Geburtstagsparty von Lous Vater. Ruben packt seine Sachen und verlässt das Haus.

Park, Straße (01:53:55-01:56:28)

Bild ohne Ton:

Shot Ruben von hinten, er läuft einen von Bäumen gesäumten Gehweg entlang, am Rand parken Autos, viele Fahrradfahrer und Menschen kommen ihm entgegen. Ruben trägt seine Wollmütze und einen Rucksack, die Kamera folgt ihm. Schnitt auf zwei Jungen am Gehweg, sie toben mit einem Skateboard herum. Ruben frontal in der Naheinstellung, im Hintergrund eine Grünanlage, Ruben schaut sich um. Schnitt auf den Park, Menschen sitzen auf der Wiese, eine Gruppe joggt vorbei. Ruben von hinten, er sitzt auf einer Parkbank am Straßenrand, Autos und Menschen passieren ihn. Schnitt auf Rubens Gesicht, er blickt umher, dann ein Turm in Froschperspektive. Schnitt wieder auf Ruben, er blickt missmutig hoch, nimmt die Mütze und seine Implantat-Einheit ab. Man sieht wieder den Turm, dann Ruben, der nun ohne Mütze und Hörgerät auf der Bank sitzt und wieder umherschaut. Schnitt auf die Jungen mit

⁹² Vgl. Görne, 2017, S. 143.

⁹³ Ebd., 147.

dem Skateboard, sie versuchen Tricks und lachen miteinander. Wieder Ruben, er schaut zum Himmel hinauf, man sieht die Baumkronen im Wind schwanken, blauer Himmel und die Sonne, die durch die Blätter scheint. Schnitt auf Ruben, er bleibt auf der Bank sitzen. Diese Einstellung wird über 30 Sekunden lang gezeigt, dann wird das Bild schwarz. Diese Szene erweckt vom Bild her eine ruhige, friedliche Atmosphäre, Ruben spaziert durch die Stadt und lässt sein Umfeld auf sich wirken.

Ton ohne Bild:

Die Szene beginnt mit einem gefilterten Knistern und Rauschen, man hört verzerrtes Fahrradklingeln, Hupen, Stimmen und laute Motorgeräusche. Die Soundscape wird aufgeräumter, die Autogeräusche werden leiser und man hört Kinderlachen, auch gefiltert und verzerrt. Dann viele Stimmen, eine Sirene und lautes Autorauschen, plötzlich setzten laute Glockenschläge ein, metallisch und unangenehm verzerrt, sie klingen lang nach, bis abrupte Stille, digital Null, einsetzt (ab 01:55.09). Die Stille hält ca. eineinhalb Minuten an, dann setzt der Abspannsong ein. Die Geräusche in der Szene hören sich metallisch, hochfrequent und verfremdet an, die Tonebene wirkt überladen, man kann zwar Stimmen und Verkehrslärm ausmachen, sie sind allerdings sehr laut gemischt und von der Frequenz her ähnlich. Die Geräusche summieren sich bis zu den verzerrten Glockenschlägen, dann setzt die Stille ein.

Bild mit Ton zusammen:

In dieser Szene ist ausschließlich Rubens Perspektive zu hören. Anders als das beinahe idyllische Bild löst der Ton durch seine Überladenheit, Lautheit und Verfremdung ein Gefühl von Stress und Chaos aus. Dies gipfelt zu den Glockenschlägen hin. Sobald Ruben sein Implantat absetzt, ist nichts mehr zu hören. Die nächsten Bilder, die Jungen auf dem Skateboard, die Bäume im Park und Ruben auf der Bank, werden von digitaler Stille begleitet. Die Dauer der Stille beträgt insgesamt eineinhalb Minuten, die Endcredits werden schon gezeigt (ab 01:56:31). Dann setzt der Abspannsong ein. Die End-Szene ist mit vielen Sounddesign Stilmittel gestaltet. Einerseits ist der Kontrast zwischen Lärm und Stille in dieser Szene besonders wirkungsvoll. Lärm und Chaos werden erzeugt, indem in der komplexen Schichtung der Atmo und Geräusche, einzelne, identifizierbare Geräusche hervorgehoben

werden und nicht alles zu einer breiten, undefinierbaren Fläche vermischt wird.⁹⁴ In der Szene sind neben dem Geräuschteppich des rauschenden Autobrummens, einzelne Fahrradklingel, Hupen, Sirenen und Menschenstimmen klar herauszuhören. Die Szene, welche man durch Rubens Implantat wahrnimmt, dauert für den Zuschauer sehr lang, welches auch den Stressfaktor verstärkt.⁹⁵ Der Lärm nimmt mit den einsetzenden Glockenschlägen zu. Glocken haben im Sounddesign meistens eine Bedeutung.⁹⁶ Sie können eine Signalfunktion oder Symbolik enthalten.⁹⁷ Während den Glockenschlägen setzt plötzlich die Stille ein, welche durch den vorangegangenen Lärm eine noch prägnantere Wirkung hat. Das Stilmittel Stille kann im Sounddesign unterschiedlich eingesetzt werden. Stille kann zum Beispiel als „dramaturgische Vorbereitung für Verdichtung“⁹⁸ oder „als Generalpause zwischen Szenen mit hohem Informations- und Klanggehalt“⁹⁹ benutzt werden. Außerdem gibt es verschiedene Wege, um Stille zu erzählen. Zum einen können leise Geräusche laut gemischt werden. Dies ruft den Eindruck einer stillen Umgebung hervor, die es erst möglich macht, eigentlich leise Geräusche zu hören, zum Beispiel das laute Ticken eines Weckers.¹⁰⁰ Eine weitere Möglichkeit, Stille darzustellen, ist durch Kontrast oder vorherigen Lärm.¹⁰¹ Die äußerste Stufe der Stille ist „die absolute Stille, also die vollständige Abwesenheit von Klang“¹⁰² In der Schlusszene wird die absolute Stille verwendet und als Rubens Hörperspektive festgelegt, wenn er das Implantat absetzt. Stille wird, nicht nur im Sounddesign, häufig als negativ empfunden.¹⁰³ „Stille selbst transportiert auf der Tonspur selten eine friedvolle – traurige oder glückliche – Grundstimmung.“¹⁰⁴ Die absolute Stille wird auch vorwiegend im Film vermieden, da der Zuschauer das Gefühl hat, es wäre ein technischer Fehler aufgetreten.¹⁰⁵ In manchen Situationen kann Stille aber auch als friedvoll und andächtig empfunden werden.¹⁰⁶ In „Sound of Metal“ könnte die Stille am Ende des Films auch als positiv aufgefasst werden. Beim Einsetzen der verzerrten Glockenschläge schaut Ruben missmutig zu Turm hoch und setzt dann sein Implantat ab. Danach schaut Ruben zufrieden umher, er scheint die Stille zu genießen, die zuvor lauten Bilder rufen einen stillen und friedvollen Eindruck hervor. Ähnlich

⁹⁴ Vgl. Görne, 2017, S. 226.

⁹⁵ Vgl. Flückiger, 2002, S. 240.

⁹⁶ Vgl. ebd., 166.

⁹⁷ Vgl. Görne, 2017, S. 132.

⁹⁸ Lensing, 2018, S. 44.

⁹⁹ Ebd.

¹⁰⁰ Vgl. Chion, 2012, S. 54.

¹⁰¹ Vgl. ebd.

¹⁰² Görne, 2017, S. 145.

¹⁰³ Vgl. Flückiger, 2002, S. 231.

¹⁰⁴ Ebd., 233.

¹⁰⁵ Vgl. Chion, 2012, S. 54.

¹⁰⁶ Vgl. Görne, 2017, S. 143.

ergeht es dem Zuschauer: Beim plötzlichen Einsetzen der Stille in dieser Szene fühlt man Erleichterung. Nach den ständig wechselnden Hörperspektiven während des Films und dem zuvor langanhaltenden, verzerrten Implantat Sound in der letzten Szene, genießt man die Ruhe.

5.6.3 Beziehung der Anfangs- und Schlusszene

Die Anfangs- und Schlusszene weisen im Sounddesign eine Ähnlichkeit auf. Die Anfangssequenz beginnt mit verzerrten E-Gitarrenklängen und verfremdeten Vocals und Growls und steigert sich in ihrer Lautheit und Verdichtung. Bei der Schlusszene hört man die Umgebung metallisch verzerrt und verfremdet durch das Cochlea-Implantat was sich mit dem Einsetzen der Glockenschläge zuspitzt. In beiden Szenen wird im Ton von dem metallischen Lärm hart auf Stille geschnitten, bei der Anfangsszene auf eine leise Atmo, beim Schluss auf totale Stille. Beide Szenen benutzen das Stilmittel von maximalem Kontrast von Lärm und Stille.

5.7 Zusammenfassung der Sounddesignanalyse

In diesem Kapitel wird kurz zusammengefasst, was in der vorherigen Sounddesign Analyse erarbeitet wurde.

Es wurde festgestellt, dass nicht nur die Story und das Bild Rubens Reise seines Hörverlusts erzählen, sondern auch das Sounddesign eine große Rolle dabei spielt. Der Soundtrack zeigt die verschiedenen Hörperspektiven in dem Film auf, zum einen die normale Perspektive, wie sie ein hörender Mensch empfindet, dann die Perspektive Rubens, wenn er sein Gehör verliert. Diese Perspektive wird gestaltet durch tiefe Frequenzen, dumpfe Geräusche, unverständlicher Dialog und ein Klang wie Unterwasser. Um die Unterschiede der Perspektiven im Ton zu verdeutlichen, wird zwischen ihnen gesprungen. Die Kamera unterstützt diese Sprünge, indem Rubens Perspektive in nahen Einstellungen gezeigt wird, die

normale Perspektive in Totalen. Als Ruben in die Community zieht, wird überwiegend wieder in der normalen Hörperspektive gehört. Maßgebend in dieser Phase sind die laut gemischten Geräusche und kaum vorhandener Dialog, um die Lebensweise der Gehörlosen zu unterstreichen. Zum Schluss wird der Zuschauer in die Hörperspektive des Cochlea-Implantats eingeführt. Der Klang des Implantats wird durch zischelnde, hohe Frequenzen, Rauschen und verfremden der Geräusche erzielt. Während dieser Phase wird wieder mehr zwischen den Perspektiven gesprungen, um dem Zuschauer wieder einen Vergleich zu geben. Die Tonebene des Cochlea-Implantats ist überladen gestaltet, wie unter anderem in Straßenszenen deutlich wird, um das Gefühl von Lärm und Chaos hervorzurufen. Allgemein geht mit den Sprüngen ein starker Kontrast zwischen Lärm und Stille einher, was besonders die Anfangs- und Schlussszene deutlich machen. Dieser Kontrast wird so stark ausgereizt, dass am Ende des Films über eine längere Zeit hin digitale Stille einsetzt. Jede dieser Phasen hat im Sounddesign seinen eigenen Charakter, in der Ersten sind es die dumpfen, gefilterten Klänge, ausgelöst durch den Hörverlust. In der zweiten Phase ist der Fokus auf den Set-Sound und die Geräusche gelegt. Die dritte Phase zeigt die Perspektive des Implantats mit seinem charakteristischen Klang. Jede dieser Phasen erzählt und zeigt die für den Film maßgebende Hörempfindung Rubens. Diese kann das Bild nur bedingt, durch die Kameraeinstellung, darstellen. Das Sounddesign spielt also eine eigene, prägende Rolle im Storytelling des Films.

6. „Sound of Metal“ - Filmmusik

Dieses Kapitel beschäftigt sich vorerst mit den Grundlagen der Filmmusik und beschreibt ihre Funktion und Techniken. Danach wird anhand dieser Grundlagen kurz die Filmmusik in „Sound of Metal“ erläutert, dies stellt aber keine tiefergehende Musikanalyse dar.

6.1 Filmmusik Grundlagen

Bei der Filmmusik kann grundsätzlich, wie auch bei Geräuschen oder Sprache im Film, zwischen diegetischer Musik und nicht diegetischer Musik unterschieden werden. Die diegetische Filmmusik ist Teil der filmischen Realität, es kann sich zum Beispiel um ein aufgeführtes Musikstück handeln, oder Musik, die durch ein Radio läuft. Häufig wird diegetische Musik auch als ‚source music‘ oder ‚On-Screen‘ bezeichnet.¹⁰⁷ Die nicht diegetische Musik dagegen ist kein Bestandteil der filmischen Realität, also auch nicht hörbar für die Filmcharaktere. „Nichtdiegetische Musik ist nicht mimetisch, und man kann sie in mancher Hinsicht mit einer erzählenden Stimme vergleichen.“¹⁰⁸ Weitere Bezeichnungen für nicht diegetische Filmmusik sind ‚Off-Screen‘ oder ‚Score‘.¹⁰⁹

Filmmusik kann unterschiedliche Funktionen einnehmen. Sie kann zum einen helfen, Schnitte zu kaschieren.¹¹⁰ Des Weiteren verbindet Filmmusik verschiedene Modi, zum Beispiel epische, dramatische und lyrische Passagen und lässt ihre Übergänge fließend erscheinen.¹¹¹ Eine weitere Funktion der Filmmusik ist ihre narrative Eigenschaft. „Musik ‚erzählt‘ nicht selbst. Aber in Strukturen und Prozessen von Musik steckt implizit die Geste eines ‚erzählenden‘ Subjekts.“¹¹² Musik kann sich zwar semantisch nicht wie Sprache ausdrücken, ist aber dennoch ein Hilfsmittel für filmische Narration, die sie „unterstützt, ergänzt, modifiziert, interpretiert.“¹¹³ Aufgrund ihrer „semantischen Unschärfe“¹¹⁴ ist jedoch zu unterscheiden, ob die Musik subjektiv oder objektiv erzählt, ob sie die Stimmung zum Beispiel eines Ortes wiedergibt, oder subjektiv die Stimmung eines Charakters erzählt.¹¹⁵ Die Aufgabe der Filmmusik ist es, dem Zuschauer Affekt zu vermitteln und die Stimmung innerhalb einer Szene abzubilden. Filmmusik trägt dazu bei, die Gefühlslage der Charaktere und ihr Empfinden zu verdeutlichen.¹¹⁶

Der Schweizer Musikwissenschaftler Hansjörg Pauli teilt die Filmmusik in drei Kategorien: Paraphrasierung, Polarisierung und Kontrapunktierung.¹¹⁷ Paraphrasierende Filmmusik deckt

¹⁰⁷ Vgl. Bullerjahn, 2001, S. 20.

¹⁰⁸ Heldt, 2018, S. 135.

¹⁰⁹ Vgl. Bullerjahn, 2001, S. 20.

¹¹⁰ Vgl. Heldt, 2018, S. 140.

¹¹¹ Vgl. R. Rabenalt, 2020, S. 110.

¹¹² Ebd., 112.

¹¹³ Heldt, 2018, S. 136.

¹¹⁴ Ebd.

¹¹⁵ Vgl. Heldt, 2018, S. 136

¹¹⁶ Vgl. Bullerjahn, 2001, S. 70.

¹¹⁷ Vgl. Pauli, 1976, S. 104.

sich mit dem Charakter des Bildinhaltes, während polarisierende Musik ein neutrales Bild „in eine eindeutige Ausdrucksrichtung schiebt“. ¹¹⁸ Wenn sich der Charakter des Bildes, mit dem der Filmmusik widerspricht, so ist die Musik kontrapunktierend. ¹¹⁹

Um Musik für einen Film zu komponieren, gibt es verschiedene Techniken. Schon seit der Stummfilmzeit wurde die deskriptive Technik benutzt, auch „Mickeymousing“ genannt. Sie ergänzt den Bildinhalt durch „Imitation oder Stilisierung von Geräuschen und Unterstreichungen von Bewegungen“ ¹²⁰ Diese Technik wird heutzutage nur noch in Zeichentrickfilmen oder als parodistisches Stilmittel verwendet. ¹²¹ Eine weitere Technik ist die Mood Technik, bei welcher „charakterstückartige, in sich abgeschlossene, stimmungsdichte Tonbilder versuchen den Stimmungsgehalt der visuellen Vorgänge zu unterstreichen oder zu generieren.“ ¹²² Dabei vermittelt die Musik statisch das Befinden des Protagonisten und drückt eine Gefühlslage aus, die sich kaum ändert. Im Gegensatz dazu steht die deskriptive Technik, welche den Bildinhalt so genau wie möglich abzubilden versucht. ¹²³ Eine weitere Methode ist die Leitmotiv Technik. „Ursprünglich bezieht sich der Terminus ‚Leitmotiv‘ auf ein Motiv oder Thema, das im Musikdrama mit einer außermusikalischen Idee, Situation oder Person gekoppelt wird und danach als deren Träger wiederholt erscheint.“ ¹²⁴ Die Verwendung von Leitmotiven kann außerdem zur Identifikation von Charakteren oder Gefühlen beitragen, da sie sich wiederholen. Des Weiteren findet in der Filmmusik die Baukastentechnik Verwendung, bei der „kleinste Bausteine, zumeist vollständig harmonisierte Einzeltakt-Zellen oder eintaktige rhythmische oder melodische Motiv-Zellen, mittels Repetition zu zumeist Vier- oder Achttaktmustern zusammengefügt oder auch kombiniert“ ¹²⁵ werden. Die Muster werden dann baukastenartig zur Komposition zusammengefügt.

¹¹⁸ Pauli, 1976, S. 104.

¹¹⁹ Vgl. ebd.

¹²⁰ Bullerjahn, 2001, S. 77.

¹²¹ Vgl. ebd.

¹²² Ebd., 83.

¹²³ Vgl. ebd., 83.

¹²⁴ Ebd., 88.

¹²⁵ Ebd., 93.

6.2 Filmmusik in „Sound of Metal“

In „Sound of Metal“ wird neben dem Score auch diegetische Musik, also source music, verwendet. Ein Teil der source music sind die Auftritte von „Blackgammon“. Während des Drehs spielten Ahmed und Cooke zusammen live. Dafür lernten sie vor den Dreharbeiten Schlagzeug und Gitarre.¹²⁶ Den Score komponierten Marders Bruder Abraham und Nicolas Becker zusammen. Ihre Intention dabei war es, den Score mit dem Sounddesign zu verschmelzen.¹²⁷ Der Score besteht zumeist aus flächigen Klängen und keiner identifizierbaren Melodie, wie es bei der Leitmotivtechnik der Fall ist. Die Filmmusik in „Sound of Metal“ ist der Mood Technik zuzuordnen, da sie die Gefühlslage von Ruben musikalisch unterstützt und generell dem Zuschauer Emotionen zu den Bildern vermittelt. Der Score wird größtenteils benutzt, um verschiedene Bildeinstellungen einzuklammern, zum Beispiel eine Fahrt im Wohnmobil (00:08:41-00:09:42) oder unterschiedliche Schnittbilder der Umgebung (01:02:20-01:02:40). Meistens ist in diesen Passagen nur der Score zu hören, keine anderen Geräusche. Dies unterstützt die Verschmelzung von Score und Sounddesign und erinnert an die Hörperspektive Rubens. Somit findet manchmal auch eine Verschmelzung von diegetischer und nicht diegetischer Musik statt, zum Beispiel in der vorher analysierten Klavierszene. Dabei ist zuerst das Klavierstück als source music zu hören, welche dann in Rubens Hörperspektive blendet, immer noch als source. Nach und nach verschmilzt Rubens Perspektive mit den Klängen der Score Musik.

In der Score Musik werden vereinzelt Becken oder Harfe verwendet, in jedem Fall ist das Instrument Cristal Baschet zu hören.¹²⁸ Dies überträgt Schwingungen von Glasstäben direkt auf einen Metallblock und lässt ihn vibrieren.¹²⁹ Der Abspannsong „Green“ von Abraham Marder enthält unter anderem Klavierklänge, die wie Unterwasser und dumpf klingen und an den Klavierklang durch Rubens Perspektive erinnert, als er noch kein Cochlea-Implantat hatte.

Allgemein wird die Musik in dem Film eher sparsam eingesetzt und lässt sich manchmal kaum vom Sounddesign unterscheiden.

¹²⁶ Vgl. Radish, 2020.

¹²⁷ Vgl. O’Falt, 2021.

¹²⁸ Vgl. ebd.

¹²⁹ Vgl. CRISTAL BASCHET ***** THOMAS BLOCH --- the instrument : videos, pictures, works, facts..., o.D.

7. Fazit

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, wie das Sounddesign in „Sound of Metal“ aufgebaut ist und wie die Hörperspektiven gestaltet und eingesetzt werden, um die Story des Films akustisch zu erzählen.

Im ersten Abschnitt wurde zuerst auf das Thema Taubheit und Hörverlust in Filmen eingegangen und festgestellt, dass der Film „Sound of Metal“ in diesem Bereich besonders ist, da hier Hörverlust und das Einsetzen eines Cochlea-Implantat gleichermaßen thematisiert werden. Darauffolgend wurde der dramaturgische Aufbau, die Handlung und Mitwirkende von „Sound of Metal“ beschrieben, um für die folgenden Kapitel ein Verständnis des Films zu ermöglichen. Die nachfolgende Analyse behandelte neben der Geschichte des Tonfilms zuerst die Grundlagen und Funktionen des Sounddesigns allgemein, um die Grundbausteine der Analyse zu legen. Anschließend wurde das Analyseverfahren des Sounddesigns vorgestellt und der Film in Phasen unterteilt, um eine Analyse zu ermöglichen. Neben der Analyse von Beispielszenen wurde auch auf die technische Umsetzung und die Besonderheiten des Sounddesigns eingegangen. Die Analyse hat gezeigt, dass im Film mit verschiedenen Hörperspektiven gearbeitet wurde, die spezifisch für die jeweilige Phase im Film sind. Es wurde untersucht, wie diese eingesetzt und gestaltet werden. In der ersten Phase erleidet der Protagonist Ruben einen Hörverlust. Um dem Zuschauer diesen Hörverlust näher zu bringen wird die Hörperspektive von Ruben eingeführt, welche dumpf und gefiltert klingt. Die Perspektive springt jedoch zwischen diesem Hörverlust und dem normalen Hören, um dem Zuschauer einen Vergleich zu ermöglichen. Das Bild unterstützt diese Wechsel durch Naheinstellungen für Rubens Hörperspektive und totale Einstellungen in der normalen Perspektive. In der zweiten Phase wird überwiegend in einer normalen Hörperspektive gehört. Der Fokus liegt im Sounddesign dort auf der Atmo und den Geräuschen, da es in dieser Phase kaum Dialog gibt. In der dritten Phase dagegen hört Ruben über das Cochlea-Implantat, wie auch der Zuschauer, der durch die speziellen Verfahren des Sounddesigns diese Hörwahrnehmung genauso wahrnehmen kann. Der Sound des Implantats zeichnet sich durch zischelnde und hohe Frequenzen und einem metallischen Klang aus. Es wird wieder zwischen Rubens Perspektive und der normal Hörenden gesprungen. Im letzten Teil dieser Arbeit wurden die Grundlagen von Filmmusik kurz angerissen und auf die Musik in „Sound of Metal“ eingegangen. Hier wurde festgehalten, dass die Musik die Funktion von Gefühlvermittlung einnimmt und weitestgehend mit dem Sounddesign verschmilzt.

Der Soundtrack in „Sound of Metal“ spielt im Film eine besondere Rolle, da es den Zuschauer überwiegend durch die Ohren des Protagonisten hören lässt und ihn dadurch mit dem Charakter mitfühlen lassen kann. Diese Charakteristik lässt den Film als Besonderheit darstellen, normalerweise wird in Filmen die Hörperspektiven eines Charakters nur kurz verwendet. In „Sound of Metal“ aber spielt dieses Stilmittel eine zentrale Rolle und wirkt sich auf die Dramaturgie des Filmes aus. Durch die Perspektivwechsel im Sounddesign hat der Zuschauer die Möglichkeit, mit Ruben mitzufühlen und ihn zu verstehen. Der Soundtrack kann die Story des Films vermitteln, welche das Bild nicht zeigen kann. Bei der Planung und Umsetzung der Tonebene bedurfte es viel Experimentierfreudigkeit, um die verschiedenen Hörperspektiven zu erzeugen. Es galt die Herausforderung anzunehmen, dem Zuschauer zu vermitteln, wie sich Gehörverlust oder ein Cochlea-Implantat anhören.

Der Film „Sound of Metal“ hat aufgezeigt, welche Möglichkeiten es gibt, die Story über das Sounddesign zu erzählen und das Stilmittel der Hörperspektive als zentraler Bestandteil des Films zu verwenden.

8. Literaturverzeichnis

Bücher:

Bullerjahn, Claudia: Grundlagen der Wirkung von Filmmusik, Augsburg: Wissner, 2001.

Chion, Michel: Audio-Vision. Ton und Bild im Kino, 1. Aufl., Berlin: Schiele & Schoen, 2013.

Eichhorn, Thomas: Die Darstellung von Schwerhörigkeit und Taubheit im nationalen und internationalen Fernseh- und Kinofilm, 1. Aufl., Würzburg: Königshausen & Neumann GmbH, 2022.

Flückiger, Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films, unveränderter Nachdruck der 3. Auflage 2007, Marburg: Schüren Verlag GmbH, 2006.

Görne, Thomas: Sounddesign. Klang Wahrnehmung Emotion, 1. Aufl., München: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, 2017.

Holman, Tomlinson: Sound for Film and Television, 2. Aufl., k.A: Focal Press, 2002.

Kuchenbuch, Thomas: Filmanalyse, 2. unv. Nachdr., Wien, Köln, Weimar: UTB GmbH, 2005.

Lensing, Jörg Udo: Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmtönen, 3. Aufl., Berlin: Schiele & Schön, 2018.

Rabenalt, Peter: Der Klang des Films. Dramaturgie und Geschichte des Filmtönen, Berlin: Alexander Verlag, 2014.

Rabenalt, Robert: Musikdramaturgie im Film. Wie Filmmusik Erzählformen und Filmwirkung beeinflusst, München: edition text + kritik, 2020.

Raffaseder, Hannes: Audiodesign, 2. Aufl., München: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG, 2010.

Stutterheim, Kerstin/Kaiser, Silke: Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen, Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften, 2009.

Toeplitz, Jerzy: Geschichte des Films II. 1928 - 1933, Berlin: Henschelverlag, 1985.

Uhrig, Meike: Darstellung, Rezeption und Wirkung von Emotionen im Film. Eine interdisziplinäre Studie, 2015. Aufl., Wiesbaden: Springer VS, 2014.

Wolff, Harald: Geräusche und Film. Materialbezogene und darstellerische Aspekte eines Gestaltungsmittels, Neuausg., Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften, 1995.

Wuss, Peter: Künstlerische Verfahren des Films aus psychologischer Sicht. Zum Wirkungspotenzial des Spielfilms, 1. Aufl. 2020, Wiesbaden: Springer VS, 2020.

Zag, Roland: Der Publikumsvertrag. Drehbuch, Emotion und der „human factor“, 2., überarbeitete, Konstanz: Herbert von Halem Verlag, 2010.

Sammelbänder:

Heldt, Guido: Was uns die Töne erzählen. Narratologie und Filmmusik, in: Hentschel, Frank/Moormann, Peter (Hrsg.), Filmmusik. Ein alternatives Kompendium, 1. Aufl. 2018, Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 123–146.

Iversen, Gunnar: Ton als Mehrwert. Die Rolle des Tons in der Theorie des Dokumentarfilms und der Visuellen Anthropologie, in: Rohrhuber, Julian/Kamensky, Volko (Hrsg.), Ton. Texte zum Akustischen im Dokumentarfilm, Berlin: Vorwerk 8, 2013, S. 159–174.

Pauli, Hansjörg: Filmmusik: Ein historisch-kritischer Abriß, in: Augustin, Joachim/Schmidt-Banse, Hans-Christian (Hrsg.), Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen, Mainz: Schott, 1976, S. 91–119.

Fachzeitschriften:

Adunka, Oliver/Kiefer, Jan: Wie funktioniert der Sprachprozessor von Cochlea-Implantaten?, in: Laryngo-Rhino-Otologie, Bd. 84, Nr. 11, 2005, S. 841–851.

Bräcker, Timo/Hohmann, Volker/Kollmeier, Birger/Schulte, Michael: Simulation und Vergleich von Sprachkodierungsstrategien in Cochlea-Implantaten, in: Z Audiol, 2009, S.158-169

Internetquellen:

Amazon.de: Sound of Metal ansehen | Prime Video: in: Amazon, o. D.,
https://www.amazon.de/gp/video/detail/B08P2JBRG8/ref=atv_hm_hom_1_c_ExgnYj_16_1 (abgerufen am 09.06.2022).

Berufsvereinigung Filmtone e.V.: Filmtone Guide 2022, 2022,
https://issuu.com/bvft/docs/filmtone_guide_2022_part_1/ (abgerufen am 05.05.2022).

Blythe, Finn: Sound of Metal director Darius Marder talks to us about making one of this year's best films – HERO, in: Hero, 08.04.2021, <https://hero-magazine.com/article/188259/sound-of-metal-darius-marder-interview> (abgerufen am 08.04.2022).

Calabro, M.: How Sound of Metal Created the Audio illusion of Going Deaf (ft. Oscar Winner Nicolas Becker), in: YouTube, 23.04.2021,
<https://www.youtube.com/watch?v=ZqfEnkCiU2I> (abgerufen am 21.04.2022).

Caron, Remi: Director Darius Marder on „Sound of Metal“ Sound Design Secrets and the Character-Building Process, in: YouTube, 04.12.2020,
<https://www.youtube.com/watch?v=L62EVzrTuSg> (abgerufen am 24.02.2022).

Coleman, Michael: Sound Of Metal with Supervising Sound Editor Nicolas Becker, in: YouTube, 23.11.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=UX4Gw1Aw8g8> (abgerufen am 03.05.2022).

CRISTAL BASCHET **** THOMAS BLOCH --- the instrument: videos, pictures, works, facts: in: Thomas Bloch, o. D., http://www.thomasbloch.net/en_cristal-baschet.html (abgerufen am 06.06.2022).

Die Entstehung des deutschen Tonfilms | filmportal.de: in: filmportal.de, o. D.,
<https://www.filmportal.de/thema/die-entstehung-des-deutschen-tonfilms> (abgerufen am 05.05.2022).

Jacobsen, Kevin: „Sound of Metal“ sound designer Nicolas Becker on using mics „more sensitive than the human ear“, in: YouTube, 05.03.2021,
https://www.youtube.com/watch?v=q5_FBh2i0uM (abgerufen am 03.07.2022).

Masand, Rajeev: Sound of Metal director Darius Marder interview with Rajeev Masand, in: YouTube, 04.01.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=uZMKMEyXR7U> (abgerufen am 21.04.2022).

Nicolas Becker: in: IMDb, o. D., <https://www.imdb.com/name/nm0065545/> (abgerufen am 28.03.2022).

O’Falt, Chris: Why the ‚Sound of Metal‘ Sound Design Is So Effective, in: IndieWire, 09.04.2021, <https://www.indiewire.com/2021/04/sound-of-metal-sound-design-subjectivity-1234628886/> (abgerufen am 06.06.2022).

Radish, Christina: ‚Sound of Metal‘ Director Darius Marder on Deaf Representation, Shooting Live Music, and More, in: Collider, 01.12.2020, <https://collider.com/sound-of-metal-director-darius-marder-interview/> (abgerufen am 06.06.2022).

Reilly, Dan: How Sound of Metal Reimagined the Silence in Hearing Loss, in: Vulture, 04.12.2020, <https://www.vulture.com/2020/12/how-sound-of-metal-reimagined-the-silence-in-hearing-loss.html> (abgerufen am 05.05.2022).

Saito, Stephen: Interview: Darius Marder on the Powerful Reverberations of ‚Sound of Metal‘, in: The Moveable Fest, 20.11.2020, <https://moveablefest.com/darius-marder-sound-of-metal-interview/> (abgerufen am 05.05.2022).

Sound of Metal: in: IMDb, o. D., https://www.imdb.com/title/tt5363618/awards/?ref_=tt_awd (abgerufen am 21.04.2022).

Sound of Metal (2019): in: IMDb, o. D., https://www.imdb.com/title/tt5363618/fullcredits/?ref_=tt_cl_sm (abgerufen am 28.03.2022).

Wikipedia-Autoren: Sound of Metal, in: Wikipedia, 22.09.2019, https://de.wikipedia.org/wiki/Sound_of_Metal (abgerufen am 28.03.2022).