



# „Herzschlag – Der Kinofilm zum Hören“

Die Umsetzung und Gestaltung einer  
subjektiven Tonperspektive

Masterarbeit mit praktischem Teil im

**Masterstudiengang „Medienautor“**

vorgelegt an der FH Stuttgart – Hochschule der Medien

1. Prüferin: **Prof. Dr. Wibke Weber**

2. Prüfer: **Prof. Oliver Curdt**

vorgelegt von: **Matthias Pasedag**

geboren am: **31.08.1977**

in: **Stuttgart**

Matrikel-Nr.: **13125**

Abgabedatum:

Juli 2004

## Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich meine Masterarbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

.....  
Ort

.....  
Datum

.....  
Unterschrift

## Inhaltsverzeichnis

Eidesstattliche Erklärung .....	I
Inhaltsverzeichnis .....	II
Vorwort.....	1
<b>1. Einleitung.....</b>	<b>2</b>
1.1 Die Ausgangssituation.....	2
1.2 Die Grundidee .....	3
1.3 Abgrenzung zu Hörspiel und Film .....	5
1.4 Zur Vorgehensweise.....	7
<b>2. Die subjektive Tonperspektive.....</b>	<b>9</b>
2.1 Kontext .....	9
2.1.1 Begriff .....	9
2.1.2 Erzähltheoretische Grundlagen .....	11
2.1.3 Perspektive, Subjektivität und Subjektivierung .....	17
2.1.4 Die Tonperspektive.....	19
2.1.5 Definition: subjektive Tonperspektive .....	22
2.2 Bestehende Ansätze und Beispiele .....	23
2.2.1 Beispiel 1: Saving Private Ryan (USA 1998).....	23
2.2.2 Beispiel 2: City of Angels (USA 1998).....	25
2.2.3 Beispiel 3: Being John Malkovich (USA 1999) .....	26
2.3 Die subjektive Mikrofonierung .....	27
2.3.1 Definition: subjektive Mikrofonierung.....	27
2.3.2 Problematiken.....	28
Anbringung/Befestigung.....	29

Abmessungen und Gewicht .....	29
Abbildungsverhalten und klangliche Qualität .....	30
Perspektivische Verzerrung zwischen Aufnahme und Wiedergabe .....	30
Körperschall .....	32
<b>2.3.3 Die Entwicklung des „Surround Helms“ .....</b>	<b>33</b>
Grundsätzliches .....	33
Probeaufnahmen.....	34
Modifikation des IRT-Kreuzes .....	36
Auswahl des Grundsystems.....	38
Das Helm-Setup .....	39
Probeaufnahmen zur perspektivischen Verzerrung.....	41
<b>3. Umsetzung und Gestaltung am Beispiel von „Herzschlag“ .....</b>	<b>42</b>
<b>3.1 Grundlagen.....</b>	<b>42</b>
3.1.1 Grundsätzliches zur Dramaturgie .....	42
3.1.2 Die Geschichte (Exposé).....	44
<b>3.2 Die Konzeption.....</b>	<b>45</b>
3.2.1 Notwendige Drehbuchvorgaben .....	46
Die Schauplätze .....	46
Die Handlung.....	48
Dialoge und Monologe .....	49
3.2.2 Klangkonzept.....	54
Das akustische Leitmotiv .....	54
Der Einsatz von Musik .....	55
Geräusche und Soundeffekte .....	57
Tondramaturgie.....	58
<b>3.3 Die Produktion .....</b>	<b>59</b>
3.3.1 Aufnahme .....	59
3.3.2 Vorproduktion .....	62
3.3.3 Postproduktion.....	63
3.3.4 Produktionsplanung.....	66

<b>3.4 Konkrete Umsetzung anhand von ausgewählten Hörbeispielen .....</b>	<b>67</b>
3.4.1 Szene 1: Im Auto .....	67
3.4.2 Szene 3: Gedanken- versus Außenwelt .....	69
3.4.3 Szene 5 und 6: Von der Dusche zur Haustür .....	71
3.4.4 Szene 8: Balkon .....	72
<b>4. Zusammenfassung .....</b>	<b>73</b>
4.1 Das erste Kapitel.....	73
4.2 Das zweite Kapitel .....	73
4.3 Das dritte Kapitel .....	74
4.4 Der Praxisteil.....	75
4.5 Was bringt die Zukunft?.....	76
<b>5. Quellenangaben .....</b>	<b>77</b>
5.1 Verzeichnis verwendeter und weiterführender Literatur .....	77
5.2 Abbildungsverzeichnis .....	81
5.3 Tabellenverzeichnis.....	81
5.4 Filmographie .....	81
<b>6. Anhang.....</b>	<b>83</b>
6.1 Die DVD.....	83
6.2 Das Drehbuch .....	83

---

Ich erinnere mich, wie mir zum erstenmal der Verdacht kam, es müsse nicht unbedingt ein Nachteil sein, nicht sehen zu können. Seine Umgebung als immerwährendes Hörspiel zu erleben, dachte ich, könne zu einer Art von Genauhörigkeit führen, die zwar eine andere Vorstellung von der Welt liefere als die übliche, vielleicht aber eine präzisere. Verhindern nicht meist die Bilder, die man sieht, dass man sich ein Bild von etwas macht?

*Jurek Becker*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Siehe *Becker 1991, S.111*

## Vorwort

Die Idee zu dieser Arbeit entstand bereits im ersten Semester meines Studiums im Masterstudiengang Medienautor an der Hochschule der Medien in Stuttgart. Damals war es das Schlagwort „Film ohne Bild“, welches den gedanklichen Grundstein zu dem hier vorgestellten Medienprodukt „Herzschlag – Der Kinofilm zum Hören“ legte.

Nach und nach entwickelte ich diesen wagen Denkansatz zunehmend weiter und die Umsetzung schien immer realistischer und greifbarer. Im Zeitraum zwischen Oktober 2003 und Mai 2004 konnte das Projekt dann wirklich in die Tat umgesetzt werden.

Sowohl der praktische als auch der theoretische Teil wären jedoch niemals ohne die Mithilfe und Unterstützung von unzähligen Personen möglich gewesen. Darum möchte ich hier die Gelegenheit nutzen, allen Beteiligten, Helfern, Förderern und Sponsoren zu danken.

Ganz besonders bedanken möchte ich mich bei den Brüdern Raymond und Alexander Gress von der Firma Tonstudio Gress, ohne deren ausnahmslose Unterstützung dieses gesamte Vorhaben niemals realisierbar gewesen wäre. Ebenfalls zu großem Dank verpflichtet bin ich Herrn Bernhard Vollmer von der Firma Schoeps, der mich auf sehr großzügige Weise mit den benötigten Mikrofonen versorgt hat.

Ich möchte weiterhin besonders jene Personen hervorheben, die mir in Bezug auf die theoretische Arbeit eine große Unterstützung waren: Ich danke meinen Prüfern Frau Prof. Dr. Wibke Weber und Herrn Prof. Oliver Curdt für ihren Rat und ihre Unterstützung bei der Themenformulierung und der Entwicklung der Arbeit. Weiterer Dank geht an meine Schwester Christina Pasedag, Alexander Werschak und Christa Stoll, für ihre Dienste als Korrekturleser, sowie Natascha Matthes für ihre zusätzliche Unterstützung bei der Schaubildgestaltung. Der größte Dank gebührt selbstverständlich meinen Eltern, da sie mir dieses Studium auch in finanzieller Hinsicht ermöglicht haben.

Alle weiteren Produktionsbeteiligten und Sponsoren finden ihre namentliche Erwähnung im praktischen Teil auf der DVD .

Juli 2004

Matthias Pasedag

## 1. Einleitung

### 1.1 Die Ausgangssituation

Surround Sound ist in aller Munde. Durch neue Datenträger – wie etwa die DVD – und für die Konsumenten erschwinglich gewordene Endgeräte kommt diese Technologie zunehmend in die Haushalte und wird zur Massenware.

Surroundfähige Hifi-Geräte sind momentan Verkaufsschlager der Unterhaltungselektronikindustrie und der Absatzboom der DVD sucht seinesgleichen. Somit macht sich ein ehemals für das Kino entwickeltes Verfahren sozusagen selbstständig und wird von vielen bereits als Nachfolgestandard der jahrzehntelang bewährten Zweikanalstereotechnik gehandelt.

Der große Vorteil an diesem Tonformat ist sicherlich die räumlichere Abbildung von Klangergebnissen durch einen Höreindruck, der 360° umfasst. Ausgehend von der ursprünglichen Nutzung als Spezialeffekt im Kino profitieren heute alle erdenklichen Tonaufnahmen von der neuen Technologie und den zusätzlich verwendeten Kanälen. So kann bei Aufnahmen klassischer Musik der Klangeindruck des Konzertsaaes besser abgebildet werden, aber auch bei Rock- und Pop-Musik ergeben sich völlig neue, kreative Möglichkeiten für die Mischung. Betrachtet man jedoch die aktuellen Surround-Produktionen genauer, wird schnell deutlich, dass sich die meisten Produkte mit erzählenden Inhalten ähneln. Es scheint als würde das Kino mit seinen etablierten Grundmustern der Tonmischung einfach in die Wohnzimmer transferiert. Eine neuartige, eigenständige und innovative Verwendung der technischen Möglichkeiten ist bislang nur sehr spärlich vertreten. Nach wie vor wird auf diesem Gebiet aber mit Eifer entwickelt, untersucht und ausprobiert.

Dieser Umstand ist durchaus zu begrüßen: das Potenzial des Surround-Tons sollte ausgeschöpft und neue, maßgeschneiderte Inhalte sollten geschaffen werden, die das Medium und seine Vorteile demonstrieren und neue Märkte erschließen.

Grund genug, dieses Thema im Rahmen einer Masterarbeit in einem konzeptions- und inhaltsbezogenen Medienstudiengang zu behandeln.

Ein weiterer Schwerpunkt dieser Arbeit ruht auf der besonderen Bedeutung der kreativen Tonarbeit in der audiovisuellen Medienproduktion. Gerade von den Konsumenten wird der Aufwand, der sich hinter einer professionellen Tongestaltung verbirgt, sowie der Einfluss der Tonspur auf das Endprodukt meist unterschätzt.

Generell wird in der heutigen, stark visuell geprägten Gesellschaft der Hörsinn allzu oft vernachlässigt – vor allem aber unterbewertet.



Zumindest eine kleine Trendwende scheint in Sicht, da sich Hörbücher und Hörspiele in zunehmendem Maße größerer Beliebtheit erfreuen: ein Markt für rein auditive Inhalte, in dem sich gegebenenfalls auch spezielle Surround-Produktionen platzieren ließen.

Nicht zuletzt diese Überlegungen gaben den Ausschlag, im Rahmen einer Masterarbeit ein neuartiges Medienprodukt schaffen zu wollen, das die technischen und gestalterischen Möglichkeiten der Mehrkanalstereofonie auslotet. Das Ergebnis ist die Produktion „**Herzschlag – Der Kinofilm zum Hören**“, der gleich zwei neue Ansätze zugrunde liegen: die Einführung einer Analogie zur subjektiven Kamera für auditive Inhalte sowie eine neue Form der Hörerfahrung, die alle Kinobesucher auf einen Sinn reduziert und somit auch Sehbehinderten eine neue Art von Kinoerlebnis ermöglicht.

## 1.2 Die Grundidee

### Ein Kinofilm zum Hören mit subjektiver Kameraperspektive<sup>2</sup>

Diese Ideenformulierung aus einer frühen Konzeptionsphase der **Herzschlag**-Produktion sollte die Grundidee in einem Satz beschreiben und bereits eine Abgrenzung zu verwandten Medienprodukten ermöglichen.

Was versteckt sich nun konkret dahinter?

Wie sich bereits aus der gewählten Formulierung schließen lässt, findet das Ereignis im Kino statt. Die Besucher sitzen in einem dunklen Kinosaal und *hören* einen Film. Auf der Kinoleinwand erscheinen keine Bilder, denn bei diesem Film kreierte jeder die Bilder auf seiner eigenen, inneren Leinwand im Kopf – man wird quasi selbst zum Bildregisseur.

Die Geschichte wird im Kino einzig und allein durch den Ton – durch Geräusche, Stimmen und Klangatmosphären – erzählt, sodass auch auf einen erklärenden Erzähler oder Kommentator gänzlich verzichtet werden kann.

Dies stellt einen grundlegenden Unterschied zum Hörfilm<sup>3</sup> dar und schafft somit einen Mehrwert für Sehbehinderte, die sich in derselben Situation wie das restliche Kinopublikum

---

<sup>2</sup> ehemaliger Arbeitstitel für das Projekt **Herzschlag**

<sup>3</sup> An dieser Stelle ist das Wort *Hörfilm* in seiner aktuellen Bedeutung als Bezeichnung für Filme, die einen Audiokommentar für Blinde enthalten, zu verstehen. Die Verwendung bezieht sich u.a. auf die Deutsche Hörfilm gGmbH in Berlin. Nicht gemeint ist die historische Bezeichnung als Synonym für das frühe Hörspiel.

befinden.

Erleichtert wird die ausschließlich auditive Vorführung durch eine umfassende Nutzung der technischen und gestalterischen Ressourcen von mehrkanaligen Wiedergabesystemen. Das gesamte Surround-Umfeld kann bedenkenlos eingesetzt werden, da sich der Ton keinem bestehenden Bild unterwerfen muss. Ohne die visuellen Anteile sind somit deutlich komplexere und dichtere Klangkompositionen möglich, die vielfältige Assoziationen und Fantasien auslösen.

Der Produktionsprozess eines *Kinofilms zum Hören* ist ähnlich aufwändig wie bei einem Bildfilm, auch wenn der visuelle Teil komplett entfällt. Die Szenen werden an Originalschauplätzen „gedreht“ und der Ablauf am Set ist bis auf Kamera- und Lichtbelange derselbe wie bei Filmdreharbeiten. Anstelle einer Kamera werden verschiedene Surround-Mikrofonierungen eingesetzt, um dem zugrunde liegenden Tonformat bereits bei der Aufnahme gerecht zu werden.

Die Prozesse der Postproduktion sind bis auf die Bildsynchronität von denen moderner Surround-Filmmischungen nicht zu unterscheiden.

Der Begriff *subjektive Kameraperspektive* mag trotz der nahen Verwandtschaft zum Film im ersten Moment sehr verwirrend erscheinen. Diese – zugegebenermaßen etwas überspitzte – Formulierung soll jedoch lediglich die eigentliche Idee veranschaulichen sowie die parallele Vorgehensweise verdeutlichen. Da keine Kamera und damit kein Bild vorhanden ist, wird ein analoger Begriff benötigt: die *subjektive Tonperspektive*.

Dahinter steht der Gedanke, auf akustischer Ebene ein Pendant zur subjektiven Kamera einzuführen, das dem Zuhörer die subjektive Wahrnehmung einer Handlungsfigur vermittelt. Dieses Gestaltungsmittel ist erst durch die Entwicklung der Surround-Wiedergabetechnik im Kino möglich geworden. Zwar sind Subjektivierungen in Romanen, Hörspielen und Filmen bereits auf unterschiedliche Weise realisiert worden, doch eine auditive Perspektive, die man mit einer subjektiven Kameraeinstellung vergleichen kann, lässt sich nur bei Surround-Darbietungen<sup>4</sup> verwirklichen.

Die Umsetzung erfordert neue gedankliche, gestalterische wie auch technische Ansätze, die in dieser Arbeit am Beispiel der Produktion von **Herzschlag** behandelt werden.

---

<sup>4</sup> Unter den Begriff Surround-Darbietungen fallen z.B. Kino, Heimwiedergabe, Klanginstallationen usw.

### 1.3 Abgrenzung zu Hörspiel und Film

Berechtigterweise drängt sich in diesem Zusammenhang die Frage auf, ob es sich bei der beschriebenen Anwendung – der Bezeichnung nach – nicht vielmehr um ein Hörspiel als um einen Kinofilm handelt.

Tatsächlich können Gemeinsamkeiten und Übereinstimmungen zwischen Kinofilm zum Hören und Hörspiel nicht verleugnet werden, denn beide bedienen ausschließlich den Hörsinn. Eine Gemeinsamkeit, welche die vorschnelle Gleichsetzung beider Kunstformen begünstigt. Um eine deutliche Abgrenzung vorzunehmen, müssen die teils erheblichen Unterschiede beachtet werden.

Überblickt man die mannigfaltigen Erscheinungsformen dessen, was man Hörspiel genannt hat, so läßt sich der dem Historiker noch zugängliche Bestand an Spieltexten in zwei große Gruppen aufgliedern: die Hörspiele im weiteren und die Hörspiele im engeren Sinn. Beiden Gruppen gemeinsam ist ihre Zugehörigkeit zum Rundfunkprogramm und damit zur Fülle der nach Form, Inhalt und Zielsetzung sehr verschiedenen Darbietungen des bis zur Einführung des Fernsehens modernsten, weltumspannenden Massenkommunikationsmittels.

[Fischer 1964, S. 8]

Die von *Fischer* beschriebene Tatsache, dass das Hörspiel – zumindest in Deutschland – dem Rundfunk zuzuordnen ist, zeigt bereits den ersten grundlegenden Unterschied auf.

„Eines läßt sich ohne Vorbehalte sagen: Das Hörspiel ist eine Form der Literatur, die jedoch eines anderen Mediums bedarf. Die Problematik von Form, Wirkungsgrad und künstlerischer Gestaltung des Hörspiels ist immer eingebettet in die technischen Möglichkeiten des Rundfunks.“ [Everling 1988, S. 11]

In der Regel wird ein Hörspiel von den Funkhäusern produziert, gesendet und anschließend auf CD und/oder MC veröffentlicht. Produktionen, die speziell für das Kino entwickelt wurden, gibt es bislang noch nicht.

Zieht man *Fischers* Vergleich zwischen Film und Hörspiel heran, wird zusätzlich der Unterschied seitens der Rezipientensituation – gerade in Bezug auf die Zielgruppe und deren Größe – deutlich:

Beide Medien dienen der Massenkommunikation, aber der ältere Film versammelt die Millionen Kinobesucher in zahllosen Filmtheatern zu Hunderten, seltener zu Tausenden, während der Rundfunk zu Millionen Einzelner, Familien und allenfalls zu eng begrenzten Gruppen in die Wohnungen und Arbeitsstätten kommt.

[Fischer 1964, S. 46]

Der Kinobesuch, wie er auch dem *Kinofilm zum Hören* zu Eigen ist, stellt ein Gemeinschafts-erlebnis dar, welches der Vorführung einen bestimmten Rahmen gibt. Das Hörspiel hingegen wird meist in den eigenen vier Wänden konsumiert und beschränkt sich auf Einzelpersonen oder sehr kleine Gruppen.

Dieser grundlegende Unterschied stellt nach Auffassung des Verfassers auch die Bezeichnung „Kino im Kopf“, wie ihn u.a. *Esther Everling* verwendet [Everling 1988, S. 12 ff], in Frage. Unbestreitbar entstehen beim Hören eines Hörspiels Bilder im Kopf, jedoch ist der Begriff Kino hier unglücklich gewählt, da die Rahmenbedingungen völlig andere sind.

Um den Unterschied stärker herauszuarbeiten, lohnt es sich an dieser Stelle, das Phänomen Kino etwas genauer zu beleuchten.

Der Begriff leitet sich von Kinematograph bzw. Kinematographie ab und steht eindeutig im Zusammenhang mit dem „[...] Verfahren zur Aufnahme u. [und, Anmerk. d. Verf.] Wiedergabe von bewegten Bildern“ [Drosdowski u.a. 1990, S. 400].

In diesem Sinne wäre Kino ohne Bewegtbild gar nicht möglich. Allerdings muss darauf hingewiesen werden, dass Kino in unserer Zeit für mehr steht als nur bewegte Bilder. Die Semantik des Begriffs hat sich im Laufe der Jahre mehr und mehr erweitert, sodass das Wort Kino im heutigen Sprachgebrauch den gesamten Apparat<sup>5</sup>, den Ort als auch die Art des Erlebnisses bezeichnet.

*Heath* erwähnt, dass seit den Anfängen des Kinos die Technik im Mittelpunkt des Interesses stand:

[Sogar, Anmerk. d. Verf.] In den Anfängen der Kinogeschichte ist es die Technologie, welche das unmittelbare Interesse bedient: was gefördert und verkauft wird, ist das Erlebnis der Maschine, des Apparatus<sup>6</sup>.

[Heath 1980, S. 1]

Die Surround-Technik hat ihren Ursprung im Kino und wurde für diese Form der Medienpräsentation entwickelt. Der Erlebnischarakter ist nicht vom Bild abhängig. Somit zeigt die so genannte Apparatus-Theorie, dass der auffälligste Unterschied zwischen einem Hörspiel und einem *Kinofilm zum Hören* im eigentlichen Erlebnis und dem damit verbundenen Ortswechsel zu finden ist. Weiterhin wird die Problematik des Begriffes „Kino im Kopf“ deutlich, da beim Hörspiel keine der soeben geschilderten Punkte erfüllt werden.

---

<sup>5</sup> Vgl. Apparatus-Theorie; z.B. De Lauretis/Heath 1980

<sup>6</sup> In the first moments of the history of cinema, it is the technology which provides the immediate interest: what is promoted and sold is the experience of the machine, the apparatus.

Dem *Kinofilm zum Hören* dagegen mangelt es zwar am Bild, nicht aber an der speziellen Örtlichkeit und dem „Erlebnis der Maschine“.

Beim beschriebenen Produkt handelt es sich daher um eine durchaus eigenständige Medienform, die zwar eine sehr nahe Verwandtschaft zu den Medien Film und Hörspiel aufweist, jedoch durch die jeweils grundlegenden Unterschiede eindeutig von beiden abgegrenzt ist.

#### 1.4 Zur Vorgehensweise

Die Idee einer *subjektiven Tonperspektive* baut auf die neuen Möglichkeiten von Surround-Ton-Systemen. Die technischen Aspekte von Surround- bzw. Mehrkanalton sind bereits sehr umfassend behandelt worden. Es liegen viele klar definierte und ausführlich beschriebene Grundlagen vor. Um den Rahmen dieser Arbeit nicht zu sprengen, werden diese als bekannt vorausgesetzt. Für eine weitere Vertiefung kann beispielsweise auf *Birkner* [Birkner 2002], *Jann* [Jann 2001] und *Flückiger* [Flückiger 2001] verwiesen werden, die jeweils umfassende Informationen zum aktuellen Stand der Technik und den gestalterischen Ansätzen geben.

Die im weiteren Verlauf angestellten Betrachtungen, insbesondere zu technischen Problematiken, werden falls notwendig durch entsprechende Hinweise an Ort und Stelle ergänzt.

Da dem praktischen Teil dieser Masterarbeit ein großes Gewicht zufällt, sind auch die theoretischen Inhalte an der konkreten Produktion von **Herzschlag** ausgerichtet. Sie dokumentieren die einzelnen Schritte und Vorüberlegungen, die für die Umsetzung des Vorhabens notwendig waren.

Zunächst bedarf es einer genauen Definition der subjektiven Tonperspektive. Nur so lassen sich die damit einhergehenden Besonderheiten und Problematiken berücksichtigen. Dazu wird im zweiten Kapitel der Begriff an sich erläutert, um anschließend die verschiedenen Aspekte des Phänomens zu untersuchen. In Hinblick auf den erzähltechnischen Anspruch in **Herzschlag** (kein Erzähler) wird der Sachverhalt den jeweiligen Kategorien der Erzähltheorie zugeordnet, bevor eine genauere Analyse der inhaltlichen und technisch-physikalischen Aspekte der Perspektive innerhalb der Erzählung folgt. All diese Vorgesankten sind nötig, um den Begriff in seiner Gesamtbedeutung schließlich umfassend und eindeutig bestimmen zu können.

Erst in einem zweiten Schritt können dann Lösungsansätze für die tontechnische Umsetzung gesucht werden. Unterschieden werden muss aber auch hier zwischen inhaltlichen und technischen Aspekten. Daher scheint – gewissermaßen als Orientierung – eine kurze

Bestandsaufnahme vorhandener Gestaltungsansätze anhand von ausgesuchten Filmbeispielen sinnvoll. Auf der technischen Seite steht die *subjektive Mikrofonierung* – als Analogie zur subjektiven Kamera – im Mittelpunkt des Interesses. Sie ist Voraussetzung für eine Realisierung der *subjektiven Tonperspektive* in der Praxis.

Im zweiten Teil der Abhandlung werden konkrete gestalterische Ansätze sowie Umsetzungsmöglichkeiten anhand der Produktion **Herzschlag** dokumentiert, illustriert und erörtert. Nach einigen, zum Verständnis notwendigen Vorinformationen wird zunächst die konzeptionelle Planung des Projekts beleuchtet, da sich bereits in dieser ersten Phase spezielle Anforderungen ergaben, welche für die spätere Umsetzung eine große Rolle spielten und diese in hohem Maße beeinflussten. Anschließend werden die einzelnen Abschnitte der eigentlichen Produktion dokumentiert.

Zum Ende, sollen die Inhalte der Arbeit anhand von ausgewählten Hörbeispielen verdeutlicht und die schriftlich nur bedingt erklärbaren Vorgänge direkt in der praktischen Umsetzung demonstriert werden.

Das Hauptziel dieser Arbeit besteht darin, die Umsetz- und Gestaltbarkeit einer *subjektiven Tonperspektive*, sowie die eines *Kinofilms zum Hören* zu beweisen und somit einen neuen Inhalt für die 5.1 Surround-Technik zu schaffen. Zumindest sollen neue Ideen für deren Nutzung gewonnen werden.

Um diesen Anspruch zu erfüllen, wurde großer Wert auf den praktischen Teil gelegt. Außer den speziell besprochenen Hörbeispielen ist deshalb auch die komplette Produktion auf der beiliegenden DVD enthalten.

## 2. Die subjektive Tonperspektive

Gegenstand des folgenden Kapitels ist der neue Begriff der *subjektiven Tonperspektive*, welcher vom Verfasser als Bezeichnung für einen neuartigen auditiven Gestaltungsansatz eingeführt, erläutert und definiert wird. In Hinblick auf die erzähltechnischen Vorgaben in **Herzschlag** wird dazu ein grober Überblick über die Erzähltheorie gegeben. Anschließend wird das Thema Perspektive und Subjektivierung behandelt, wobei die Tonperspektive aufgrund ihrer physikalisch-technischen Eigenschaften gesondert aufgegriffen wird. Im Anschluss an diese Betrachtungen kann die *subjektive Tonperspektive* (ST) eindeutig abgegrenzt werden.

Aufbauend auf diesen Grundlagen werden anschließend anhand ausgewählter Beispiele dramaturgische und gestalterische Ansätze aus verschiedenen Kino-Surround-Mischungen analysiert. Dabei sollen Anregungen und Ideen für den praktischen Teil gefunden bzw. entwickelt werden.

Den Abschluss des dritten Kapitels bilden Überlegungen zur technischen Umsetzbarkeit einer ST. Diese dienen als Grundlage für die Produktion **Herzschlag**, welche im dritten Kapitel dokumentiert ist. Dabei steht die *subjektive Mikrofonierung* – ein ebenfalls vom Verfasser geprägter Begriff – im Mittelpunkt der Betrachtungen.

### 2.1 Kontext

#### 2.1.1 Begriff

---

Die ST leitet sich begrifflich von der *subjektiven Kameraperspektive*<sup>7</sup> ab:

Die subjektive Kamera ist ein filmisches Mittel von einschneidender Wirkung, welches dem Zuschauer die subjektive Perspektive einer Figur der Handlung, meist eines Hauptdarstellers, aufzwingt. Wir sehen die Welt mit seinen Augen, d.h. die Kamera versucht die Umwelt der Figur so zu filmen, wie diese sie mit ihren Augen sehen würde: in Bewegung und auf den Ausschnitt begrenzt, der ihrem Gesichtsfeld entspricht.

[Quelle: [http://www2.rz.hu-berlin.de/visuelle/rainer/film\\_ill.htm](http://www2.rz.hu-berlin.de/visuelle/rainer/film_ill.htm)]

Die ST kann als direkte Analogie hierzu gesehen werden. Auch hier erlebt der Zuhörer die akustische Umgebung aus der „Sicht“ – oder vielmehr mit den „Ohren“ – einer bestimmten

---

<sup>7</sup> Im Englischen „*point of view shot*“

Figur der Handlung. Anzumerken ist, dass sich diese auditive Perspektivität erst durch den Einsatz der Surround-Technologie umsetzen lässt. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit soll auf die Gründe hierfür noch näher eingegangen werden.

Betrachtet man die grundsätzlich verwandten Ansätze der subjektiven Kameraperspektive und der ST separiert, das heißt ohne auf ihre wechselseitigen Beziehungen einzugehen, werden grundlegende Unterschiede deutlich.

So ist festzuhalten, dass Kameraeinstellungen **immer** einen objektiven Charakter aufweisen. Schon 1924 spricht *Béla Balázs* in seinem Buch *Der Film* diesbezüglich vom *objektiven Subjektivismus*:

Es kommt andererseits häufig vor, daß der Film gerade die übertriebene Subjektivität einer Gestalt aufzeigen will, indem er die Welt unter dem Blickwinkel und aus der Stimmung jener Gestalt heraus betrachtet. Man kann im Film nicht nur den torkelnden Trunkenbold zeigen, sondern auch verzerrte, taumelnde Häuser, *wie sie der Betrunkene sieht*. Seine subjektiven Gesichtseindrücke werden vom Film als **objektive Gegebenheit** [Hervorhebung d. Verf.] dargestellt.

Es kam auch vor, daß uns der Film eine und dieselbe Gasse mit drei verschiedenen Physiognomien zeigte, wenn drei verschiedene Menschen sie durchschritten und jeder sie auf seine Weise sah. [...] Und nur die Einstellung war jedesmal eine andere.

[Balázs 1924, S. 81]

Eine Kamera kann **nur** einen bestimmten Ausschnitt des Gesamtbildes wiedergeben, was dem menschlichen Blickfeld lediglich ansatzweise nahe kommt und dadurch **automatisch** eine gewisse Objektivierung mit sich bringt.

Auditiv – im Surround-Umfeld – ist eine wesentlich umfassendere und plastischere Perspektivierung möglich, als das rein visuell bzw. filmisch machbar wäre. Wenn eine Handlung in einem beliebigen Raum mit einer Kamera als subjektive Sicht einer Figur dargestellt wird, ist lediglich ein Ausschnitt der Szenerie sichtbar. Bei einer auditiven Abbildung derselben Situation mithilfe einer 3/2-Mikrofonierung dagegen kann der gesamte Raum sowie die gesamte Handlung gleichzeitig erlebt und wahrgenommen werden. Die Objektivierung der Subjektiven, wie sie *Balázs* im visuellen Kontext erwähnt, tritt beim Mehrkanalton nicht zwangsläufig auf, da die Abbildung der Handlung **nicht automatisch** von einem bestimmten Teilausschnitt geprägt und eingeschränkt wird. In Kapitel 2.1.4 wird noch ausführlicher auf diesen Sachverhalt eingegangen.



Ein weiterer Unterschied zwischen der visuellen und der auditiven Umsetzung besteht in der Abbildbarkeit von Innen- und Außenwahrnehmung. Die subjektive Kamera vermag lediglich den Blick durch die Augen einer Figur zu simulieren. Das Innere bleibt ihr verschlossen. Zwar können Erinnerungen oder Träume visuell dargestellt werden, jedoch entsprechen diese nicht einer subjektiven Kameraperspektive. Unmöglich ist auch die zeitgleiche visuelle Darstellung der Innen- und Außenwelt.

Die ST umfasst im Gegensatz dazu beide Bereiche und vermag sie sogar gleichzeitig zu präsentieren. So können beispielsweise die Gedankengänge des subjektivierten Charakters vermittelt werden und parallel lässt sich darstellen, was um den Charakter herum passiert.

Diese Zweischichtigkeit der ST stellte ein wichtiges, gestalterisches Grundelement für das Produkt **Herzschlag** dar. Das Zusammenspiel von äußeren und inneren Eindrücken bietet die Möglichkeit, die Geschichte ohne Erzähler oder Kommentator wiederzugeben. Dies zählte zu den Hauptanliegen der Projektkonzeption.

### 2.1.2 Erzähltheoretische Grundlagen

---

Der Kinobesucher kann bei **Herzschlag** nicht nur die auditive Wahrnehmung der Hauptfigur erleben, sondern die Geschichte soll sich ihm auch ohne das Zutun eines expliziten Erzählers erschließen. Um dieses Anliegen in die Realität umzusetzen, müssen die akustische und dramaturgische Gestaltung aufeinander abgestimmt werden. Letztere spielt insbesondere in der konzeptionellen Phase beim Verfassen des Drehbuchs eine wichtige Rolle. Daher ist bereits im Vorfeld die Auseinandersetzung mit Erzähltheorien sinnvoll.

Soll eine subjektive Perspektive kontinuierlich und ohne einen offensichtlichen Erzähler aufrechterhalten werden, ist die Einführung der Gedankenwelt des betreffenden Charakters eine logische Folge. Der Hörer wird zum „Passagier“ einer Figur auf der Reise durch die Geschichte. Er wird nicht von einem „Reiseleiter“ – sprich Erzähler – an die Hand genommen und geführt, sondern er erfährt sich selbst in einer beobachtenden und selbst interpretierenden Rolle. Auf diese Weise wird die Handlung stärker *erlebt* als im klassischen Sinne *erzählt*. Neben der inneren Gedankenwelt muss auch die äußere Wahrnehmung als Bewusstseinsinhalt der Handlungsfigur beschrieben werden. Sie wird durch das technische Medium – sprich die Kamera- oder Tonperspektive – vermittelt.

Im Folgenden soll diese Form der Erzählung kurz anhand der bestehenden Erzähltheorie erläutert werden, um die praxisorientierte Grundidee „erlebte Gedanken statt Erzähler“ in ein theoretisches Gesamtgefüge einzuordnen. Dazu wird ein grober Abriss über die verschiedenen Erzählformen gegeben.

Zunächst muss jedoch betont werden, dass literaturwissenschaftliche Erzähltheorie nur bedingt für die hier behandelte Erzählform eines *Kinofilms zum Hören* adaptierbar ist<sup>8</sup>. Literatur wird einkanalig wahrgenommen und alle zu vermittelnden Elemente müssen über diesen Kanal beschrieben werden. Bei einem Hörspiel oder Film stehen dagegen mehrere Kanäle für die Übertragung der Inhalte zur Verfügung, was eine Grundvoraussetzung für ein – zumindest teilweises – selbstständiges *Erleben* der Erzählung darstellt.

Es liegt in der Natur der Sache, dass ein neues Medium über Erfahrungen aus mehr oder weniger verwandten Medien erkundet und bearbeitet wird. Gerade in den Filmwissenschaften werden nach wie vor Theorien aus der Literaturwissenschaft adaptiert und modifiziert, sofern das möglich ist. Deshalb sollen auch hier die literaturwissenschaftlichen Theorien Berücksichtigung finden.

Die Literatur ist das wohl älteste Erzählmedium außerhalb der gesprochenen Sprache. Somit ist es nicht verwunderlich, dass hier viele Erzählstrategien – auch jene für eine subjektive Darstellung der Handlung – ihren Ursprung haben.

Bei der Lektüre eines fiktionalen Textes ist nach *Stanzel* [vgl. im Folgenden Stanzel 1979] eine so genannte Mittlerinstanz als Schnittstelle zwischen Autor und Rezipienten<sup>9</sup> notwendig, aus welcher sich der Erzähler bzw. eine Erzählinstanz ergibt. Auf diese Weise schafft sich der Autor, der nicht selbst zu Wort kommt, eine Art fiktionalen Stellvertreter. Dessen Wissensstand kann er im Sinne der Geschichte festlegen und seine Erzählung an diese Vertretung delegieren. Der Erzähler ist für den Leser direkt als Person greifbar, oder aber nur als Stimme vernehmbar, welche die Handlung aus dem betreffenden Blickwinkel schildert. Der Wissensgrad des Erzählers ist vom Autor vorgegeben.

*Stanzel* unterscheidet zwischen drei Erzähl-Situationen (ES):

#### *Die Ich-ES*

Der Erzähler ist als Mittler Teil der fiktiven Welt der anderen Figuren und damit homodiegetisch [vgl. Genettes 1994]. Erzählt wird in der ersten Person Singular.

In der eher traditionellen Form berichtet der Ich-Erzähler über zurückliegende Ereignisse. Dabei wird in der Regel typbedingt in der Vergangenheitsform geschrieben. Diese Form wird auch als peripherer Ich-Erzähler bezeichnet.

---

<sup>8</sup> Dies zeigt sich in Veröffentlichungen zur Erzähltheorie im Film. Die meisten Autoren nehmen die literarischen Ansätze als Grundlage und versuchen diese auf das Medium Film anzuwenden. Dabei stellt sich immer wieder heraus, dass diese nur bedingt oder aber in einer modifizierten Form Anwendung finden können. Vgl. dazu u.a. *Bach 1997* und *Speck 1999*

<sup>9</sup> Rezipient = in diesem Fall der Leser

Ein weiteres Merkmal der Ich-ES ist die zeitlich-räumliche Distanz zum Geschehen und die damit verbundene Rolle eines Beobachters, Augenzeugen oder Zeitgenossen.

In der neueren Literatur ist auch häufig der Typ des noch mitten in der Handlung stehenden und erlebenden, das heißt nicht zurückblickenden Ichs zu finden. In diesem Fall wird das erzählende Ich zur *Reflektorfigur* (siehe unten) und dadurch zum erlebenden Ich. Damit kann sich die quasi autobiographische Erzählung zu einem *inneren* oder *dramatischen Monolog* entwickeln, der unkommentiert den Leser erreicht.

Weiterhin unterscheidet *Stanzel* mithilfe der *Person*, ob sich der Erzähler mit der Romanfigur den selben Seinsbereich teilt. In der ersten Person Singular stimmt dieser bei beiden überein; wird hingegen in der dritten Person erzählt, haben Erzähler und Figur getrennte Seinsbereiche. Im letzteren Fall ergibt sich die so genannte *Er-Erzählung*. Diese Form ist für die Darstellung der inneren Vorgänge der Hauptfigur nicht geeignet, wohl aber für die Beschreibung ihrer bewussten äußeren Wahrnehmung.

#### *Die auktoriale ES*

Der häufig mit Allwissenheit ausgestattete auktoriale Erzähler ist heterodiegetisch [vgl. Genettes 1994]. Gleichwohl darf man in ihm kein direktes Pendant des Autors sehen. Auch der auktoriale Erzähler kann eine eigenständige Gestalt sein, die wie die anderen Figuren vom Autor geschaffen und geformt wird. Seine Position ist außerhalb der fiktiven Welt und stellt somit nur eine Außenperspektive dar. Ergo kommt diese ES nicht in Frage für einen Ansatz, wie er für das Projekt **Herzschlag** gewählt wurde.

#### *Die personale ES*

In diesem Fall wird der Vermittler zur *Reflektorfigur*, die denkt, wahrnimmt und fühlt, aber nicht zum Leser spricht. Stattdessen wird die dargestellte fiktive Wirklichkeit im Bewusstsein einer Romanfigur reflektiert. Erzählt wird jedoch in der dritten Person Singular, weshalb auch von einer personalen Er-Erzählung gesprochen wird. Diese Erzählform wird bei **Herzschlag** vom Ton übernommen, sofern die Figur sich nicht selbst mit ihrem „Ich“ zu Wort meldet (wodurch wiederum eine Ich-ES entsteht).

Im Roman wird aus dramaturgischen Gründen häufig zwischen Erzähler und Reflektor gewechselt, wobei dies ausgehend von der auktorialen- wie auch von der Ich-ES möglich ist.

Die Reflektorfigur ist als Schlüssel zu einer Bewusstseinsdarstellung von Figuren anzusehen. Bestimmend für die Stellung und Art des Erzählers ist dabei der *Modus*. Unterschieden werden berichtendes Erzählen durch eine Erzählerfigur und szenische Darstellung mithilfe einer reflektierenden Figur.

Als grundlegend anzumerken ist, dass dem Erzähler – im Gegensatz zum Reflektor – stets bewusst ist, dass er gerade erzählt. Ein Ich-Erzähler als Reflektor teilt dem Leser seine Gedanken unwissentlich mit. Unterschieden werden kann hierbei zwischen dem *inneren* und dem *dramatischen Monolog*.

Grundprinzip des inneren Monologs ist es, die Figur selbst „sprechen“ zu lassen, in dem Wahrnehmungen, Empfindungen, Überlegungen und Assoziationen aller Art ohne eine externe Kommentierung wiedergegeben werden. Somit verschwindet die greifbare Mittlerinstanz, da Erzähler-Ich und Figuren-Ich zu einer Einheit verschmelzen.

Eine besondere Variante stellt der *stream of consciousness* dar, bei dem über einen längeren (inneren) Monolog hinweg stark assoziativ geschildert wird. Zusätzlich simulieren grammatikalische Unstimmigkeiten und unvollendete Sätze den strömenden, spontanen und sprunghaften Charakter von Gedanken.

Eine andere Variante, der grammatikalisch durch die zweite Person Singular geprägte, dramatische Monolog, wird von *Stanzel* wie folgt beschrieben:

Im dramatischen Monolog schließlich spricht das monologisierende Ich zwar zu einem Du, doch bleibt dieses Du eine Unbestimmtheitsstelle, die der Leser nur annähernd und auf indirekte Weise konkretisieren kann. Der Gesprächspartner und Zuhörer des Sprechers im dramatischen Monolog kommt nämlich selbst nie zu Wort, doch werden seine Reaktionen auf das Gesagte oder seine Einwürfe manchmal indirekt in der Rede des Sprechers registriert.

[*Stanzel 1979, S. 285*]

Auch in diesem Fall ist der Erzähler für den Rezipienten „unsichtbar“. Es zeigt sich also, dass alle drei vorgestellten Formen des Monologs sämtliche Voraussetzungen erfüllen, die für die Realisierung einer inneren ST erforderlich sind.

*Stanzels* Theorien wurden über die Jahre oftmals diskutiert, zitiert und kritisiert. Dennoch scheinen sie nach wie vor für eine Kategorisierung in diesem Kontext geeignet.

Einer der größten Kritiker *Stanzels* ist *Genettes* [vgl. im Folgenden *Genettes 1994*], obwohl auch er den Erzähler als eine Vermittlungsinstanz bezeichnet. Sein Modell zur Bestimmung der Erzählperspektive ist jedoch anderer Art: Er hält die Trennung zwischen Perspektive und Person für ausschlaggebend. Dabei unterscheidet *Genettes* grundsätzlich zwischen den Fragen „Wer spricht?“ und „Wer nimmt wahr?“.

Letztere Frage soll mithilfe seiner so genannten Fokalisierungstypen geklärt werden. „Die Fokalisierung ist in *Genettes* [Hervorhebung d. Verf.] ursprünglichem Verständnis eine Regelung des Informationsflusses. Einige Aspekte einer potenziell vollständigen Information werden unterdrückt, während andere im Hinblick auf die subjektive Bedeutsamkeit einer oder

mehrerer Figuren betont werden.“ [Flückiger 2001, S. 371 ff] Eigentlich werden die verschiedenen Stufen über den Wissensstand des Erzählers im Verhältnis zu dem der anderen Figuren bestimmt. Dabei nimmt *Genettes* folgende Einteilung vor:

#### *Unfokalisierter Modus / Null-Fokalisierung*

In diesem Fall sagt der Erzähler mehr, als die Figuren wissen. Sein Blickwinkel ist nicht eingeschränkt sondern gottgleich, da er auch über das Innenleben der anderen Figuren Auskunft geben kann. Er ist kein Bestandteil der Diegese.

#### *Interne Fokalisierung*

Die Erzählung wird aus der Wahrnehmung einer bestimmten Figur geschildert.

Dabei kann der Blickwinkel des Erzählers auf eine Person *fixiert* sein und nur deren Perspektive wiedergeben, oder er kann *variabel* sein. Dann ist die Perspektive auf verschiedene Personen verteilt. Wird ein Ereignis aus der Sicht verschiedener Personen geschildert, wird die interne Fokalisierung als *multipl* bezeichnet.

#### *Externe Fokalisierung*

Der Erzähler befindet sich innerhalb der Diegese, aber außerhalb aller Personen. Der Leser erlebt die Handlung zwar aus der Sicht einer bestimmten Figur, er bekommt jedoch keinerlei Informationen über ihre Gedanken und inneren Vorgänge.

Auch die Fokalisierungs-Theorie wurde mehrfach kritisiert. Dabei wird *Genettes* u.a. vorgeworfen, den Begriff *Wissen*, der ihm als Unterscheidungsmerkmal dient, ohne eine klare Definition zu verwenden [vgl. u.a. Schmid 2004, S. 5]. Weiter argumentiert *Schmid* gegen *Genettes* Konzept einer möglichen Perspektivlosigkeit:

Genettes Begriff der „Nullfokalisierung“ lässt die Möglichkeit eines Erzählens ohne Perspektive zu. Ein solches Konstrukt erscheint wenig sinnvoll, ist Perspektive doch in jeglichem Erzählen impliziert. Auch ein allwissender Erzähler, dessen „Gesichtsfeld“ im Sinne Genettes nicht im geringsten eingeschränkt ist, erzählt mit einer bestimmten Perspektive.

[Schmid 2004, S. 6]

*Michaela Bach*, die sich ausgehend von literaturwissenschaftlichen Theorien mit den Erzählperspektiven im Film auseinander setzt, knüpft unmittelbar an *Schmid*s Kritik an:

Ohne Perspektive, ohne einen bewußt gewählten „Blick auf“ den Text, ist eine Erzählung nicht denkbar. Bevor etwas erzählt werden kann, muß sich der Autor (im weitesten Sinne) für einen Blickpunkt – innerhalb

oder außerhalb der Diegese – entscheiden. Andere, wichtige Faktoren sind sekundäre Entscheidungen – in einer literarischen Erzählung kann der Ort einer Passage (vorübergehend) unerwähnt bleiben, während eine filmische Erzählung in einer Sequenz (vorläufig) auf die zeitliche Zuordnung verzichten kann, eine Perspektive muß aber gewählt werden“.

[Bach 1997, S. 13]

*Bach* bemerkt weiterhin, dass sie lediglich die innere Fokalisierung für die Anwendung auf das Medium Film als geeignet erachtet [vgl. Bach 1997, S 17 ff].

Ausgehend von den Vorstellungen zur erzählerisch-dramaturgischen Gestaltung des Praxis-teils dieser Arbeit erfüllt die Ich-erzählende Reflektorfigur nach *Stanzels* Ansatz die benötigten Anforderungen für die Darstellung der Gedankenwelt der Hauptfigur. Dabei muss der Ich-Erzähler als erlebendes Ich auftreten, mit dessen Ohren der Zuhörer unkommentiert miterlebt, und das ihm seine Gedanken unwissentlich, als inneren oder dramatischen Monolog bzw. in Form eines *stream of consciousness* offenbart. Die Betrachtungen zu den einzelnen Monologformen haben gezeigt, dass der Erzähler in dieser Situation tatsächlich umgangen wird. Die äußeren Vorgänge, welche ebenfalls zum Bewusstseinsinhalt der Figur zählen, können durch den Ton in Form einer personalen Er-Erzählung vermittelt werden. Der Ton teilt sich zwar nicht denselben Seins-Bereich mit der Figur, bildet aber dennoch deren (äußeren) Bewusstseinsinhalt ab. Er beschreibt in dieser Situation die äußere Wahrnehmung der Handlungsfigur wie eine Person, welche direkt hinter dem Charakter steht. Durch die Wechsel zwischen inneren und äußeren Bewusstseinsinhalten entstehen Überblendungen zwischen Ich-ES und personaler ES, je nachdem ob sich die Reflektorfigur selbst mit ihrem „Ich“ zu Wort meldet oder nicht. Alle hörbaren Vorgänge werden somit als Bewusstseinsinhalt aufgefasst. „In der Erfüllung dieser Erzählfunktion treffen sich innerer Monolog und personale ES und verbinden sich nahtlos, so also, daß es für den Leser [in diesem Fall für den Hörer, Anmerk. d. Verf.] gar nicht mehr relevant ist zu fragen, ob in der Ich- oder in der Er-Form erzählt wird.“ [Stanzel 1979, S. 289]

Nach *Genettes* Theorie handelt es sich bei dem gewählten Ansatz um eine fixierte, interne Fokalisierung, welche im Übrigen auch *Bach* für den filmischen Kontext geeignet erscheint.

### 2.1.3 Perspektive, Subjektivität und Subjektivierung

---

Im vorigen Abschnitt wurde bereits kurz darauf hingewiesen, dass eine Erzählung ohne eine Perspektivenwahl nicht möglich ist. *Bach* beispielsweise geht von einer „[...] universellen Notwendigkeit der Perspektive für die Erzählung“ [Bach 1997, S.13] aus.

Was für die Literatur gilt, wird im Film noch zusätzlich durch die technisch-physikalischen Eigenschaften des Mediums vorgegeben. Eine Kamera kann **nur** perspektivisch erzählen. Selbst wenn inhaltlich kein Erzähler bzw. keine Reflektorfigur ausgemacht werden kann, so ist zumindest die Perspektive des Kameramanns, Regisseurs oder Autors wahrnehmbar. Man sollte meinen, dass eben diese technischen Aspekte bei der Tonaufzeichnung in gleicher Weise auftreten. Hier wird jedoch ein weiteres Mal deutlich, dass Ton- und Filmaufnahmen nur bedingt vergleichbar sind. Der Tonperspektive wird deshalb in dieser Arbeit ein gesondertes Kapitel gewidmet.

Der Begriff der Perspektive ermöglicht unterschiedliche Auslegungs- und Betrachtungsweisen. Aus diesem Grund soll hier das Phänomen noch einmal genauer definiert werden:

In der englischen Sprache wird vom *point of view* (POV) gesprochen. Dieser Begriff vereint zwei unterschiedliche Aspekte: Gemeint sein kann die Wahrnehmung der Außenwelt durch eine Person oder aber die innere Wahrnehmung einer Figur – in Form der Einstellung bzw. des gedanklichen Standpunkts. Der Begriff „Perspektive“ wird im Deutschen zwar nicht analog verwendet, dennoch kann auch er sich aus inneren und äußeren Komponenten zusammensetzen. *Schmid* gibt hier eine plausibel erscheinende Definition von Perspektive im narratologischen Kontext:

[Perspektive ist, d. Verf.] [...] das an einen Standpunkt gebundene, von inneren und äußeren Faktoren gebildete Gefüge von Bedingungen für das Erfassen und die Wiedergabe eines Geschehens.

[Schmid 2004, S. 14]

Diese Definition setzt die grundlegende Erkenntnis voraus, dass das *Geschehen* als Objekt der Perspektive zu betrachten ist. „Ohne Perspektive gibt es keine Geschichte. Eine Geschichte konstituiert sich zuallererst dadurch, dass das amorphe, kontinuierliche Geschehen einer selektierenden und hierarchisierenden Hinsicht unterworfen wird.“ [a.a.O.; vgl. auch im Folgenden] Weiterhin werden die Begrifflichkeiten *Erfassen* und *Wiedergeben* eindeutig unterschieden. Eine Wiedergabe kann auch durch den Wiedergebenden verzerrt werden. Er entspricht unter Umständen nicht dem Subjekt, welches das Geschehen erlebt hat. Bedingt wird dies alles durch innere und äußere Faktoren, die auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt sind. Auf diesen manifestieren sich die verschiedenen Arten von Perspektiven. Dabei unterscheidet *Schmid* zwischen

1. Perzeptiver Perspektive
2. Ideologischer Perspektive
3. Räumlicher Perspektive
4. Zeitlicher Perspektive
5. Sprachlicher Perspektive

Auch wenn sich diese fünf Typen nicht eindeutig trennen lassen und sich in bestimmten Bereichen häufig überschneiden, ist erst durch eine solche Ausdifferenzierung die klare, unmissverständliche Verwendung des Begriffs möglich. Insbesondere in der Diskussion um die Subjektivierung und die Perspektive im räumlich-visuellen Zusammenhang des Films wird diese vielschichtige Figurens subjektivität weitgehend vernachlässigt. Aus diesem Grund scheint es dringend notwendig, das Verständnis von filmischer Subjektivität und deren Definition auszuweiten und zu überdenken [vgl. Bach 1997, S. 15]. Auch *Flückiger* moniert die, die Begriffsbestimmung durchziehende Unschärfe der Begrifflichkeiten in der modernen Filmtheorie. Sie erwähnt vier verschiedene Blickpunkte der Subjektivierung, die sich aus der Mehrfachkodierung des Films ergeben:

1. die perspektivische Organisation der einzelnen Einstellung;
2. die raumzeitliche Organisation der einzelnen Einstellungen;
3. der narrative Fluss, welcher von einer übergeordneten Erzählinstanz kontrolliert wird;
4. die Sicht- und Wahrnehmungsweise der Figuren

[vgl. *Flückiger* 2001, S. 366 ff]

Außerdem führt sie eine Unterscheidung für die verschiedenen Subjektivierungsstrategien ein, die plausibel und sprachlich eindeutig erscheint. Der Verfasser will sich diese, auch in Bezug auf die ST, im anwendbaren Maße zu Eigen machen:

Unterschieden wird zwischen *mentaler*, *visueller* und *auditiver Subjektivierung*. „Dieses Spektrum wird erweitert um die Unterscheidung zwischen *markierten* und *simulierten* Subjektivierungen.“ [Flückiger 2001, S. 374]

Auf den Ton bezogen handelt es sich bei markierten Subjektivierungen um Klänge und Geräusche extradiegetischer Natur. Sie dienen als Kommentar und werden durch das Bild oder die Handlung selbst interpretierbar<sup>10</sup>. Bei simulierten Subjektivierungen dagegen wird eine

---

<sup>10</sup> Ein gutes Beispiel für eine markierte, auditive Subjektivierung sind die „Plattenkratzer“, die mit der Serie *Ally McBeal* populär wurden: Zu hören ist Musik, die der subjektiven Empfindung der betreffenden Person entspricht, dann passiert etwas innerhalb der Handlung, das diese Stimmung zunichte macht. Zur Darstellung dieses subjektiv empfundenen Stimmungsabfalls wird die Musik mit einem unangenehmen „Plattenkratzer“ abgebrochen. Das Geräusch ist in diesem Zusammenhang extradiegetisch und fungiert nur als Kommentar.



Klangverfremdung<sup>11</sup> vorgenommen, damit die auditive Subjektive selbsterklärend wirkt. Im Zusammenhang mit einem *Kinofilm zum Hören* ist die visuelle Variante natürlich hinfällig. Die mentale Subjektivierung ist jedoch gleichbedeutend, allerdings kann diese nur auditiv wirken. Sie stellt damit einen weiteren Unterpunkt der auditiven Subjektive dar. Der neue Kontext – nämlich der reine Tonbezug – setzt voraus, dass eine weitere Unterteilung vorgenommen wird. Abbildung 1 zeigt, basierend auf den Ansätzen von *Schmid* und *Flückiger*, wie die nötige Ausdifferenzierung erreicht wird.

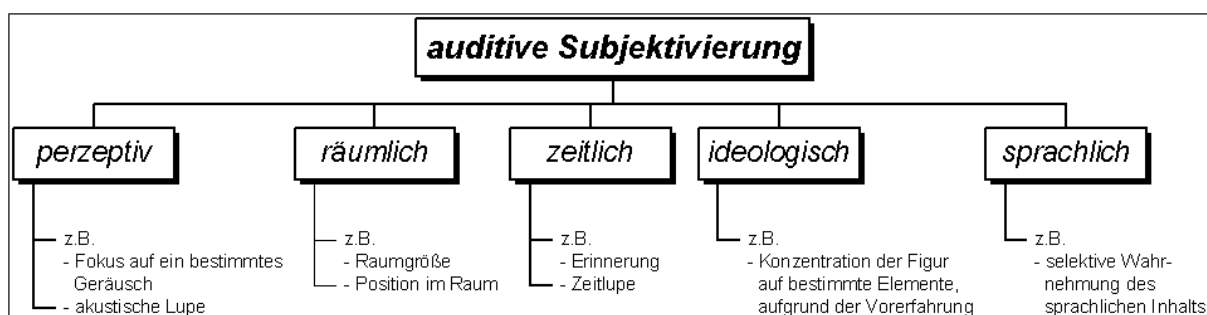


Abb. 1: Die verschiedenen Ebenen der auditiven Subjektivierung

Mithilfe dieser Kategorisierung lassen sich die verschiedenen Aspekte einer akustischen, subjektiven Darstellungsweise erfassen. Die Aufschlüsselung bezieht sich allerdings nicht ausschließlich auf den auditiven Kontext. Sie hat auch im kinematographischen Zusammenhang ihren Sinn und ermöglicht eine genauere Analyse von akustischen Subjektivierungen auf der Tonspur.

## 2.1.4 Die Tonperspektive

Nach den inhaltlichen Aspekten des letzten Abschnitts ist dieser nun der Tonperspektive mit ihren, im weitesten Sinne physikalisch-technischen Grundlagen gewidmet.

In den 20er Jahren, als der monophone Filmtone zu den neusten Errungenschaften zählte, machte *Balázs* folgende Aussage:

Wenn [...] *mehrere Töne* gleichzeitig erklingen, dann verschmelzen sie zu einem einzigen, zusammengesetzten Ton. Wir *sehen* die Ausdehnung des Raums und *sehen* eine Richtung in ihm. Jedoch weder eine Ausdehnung noch eine Richtung können wir *hören*. Selbst zur Unterscheidung der einzelnen Töne in einem vielstimmigen Lärm bedarf es eines sehr empfindlichen, so genannten absoluten Gehörs. Aber der

<sup>11</sup> Klangverfremdung wird häufig durch Änderungen des Frequenzgangs mit Equalizern, durch Verhallung u.ä. Effektbearbeitung erreicht. In Kapitel 3.4. wird noch genauer auf die Möglichkeiten der Klangbearbeitung eingegangen.

Ort der Töne im Raum, die Richtung, in der sich die Quelle befindet, kann auch bei absolutem Gehör unmöglich festgestellt werden, wenn wir gar nichts sehen.

[Balázs 1924, S. 197]

Natürlich ist diese Behauptung, gemessen an der damaligen Mono-Wiedergabetechnik durchaus gerechtfertigt. Bei einer monofonen Aufzeichnung kann auch das geübte Ohr maximal feststellen, ob auf der Aufnahme viel oder wenig Raumklang vorhanden ist.

Diese extrem widernatürliche Wiedergabeform verbesserte sich durch die Einführung der Stereotechnik. Das Klangbild wurde räumlicher und differenzierter, die Unterscheidung von Geräuschen und deren Lokalisation kam der natürlichen Hörsituation ein Stückchen näher. Aber auch bei einer stereofonen Aufnahme lässt sich im Nachhinein nicht eindeutig feststellen, an welchem Ort die Mikrofone aufgestellt wurden bzw. an welcher Position im Raum man die Schallquelle bei der Wiedergabe wahrnimmt.

Diese Tatsache macht deutlich, dass Ohr und Mikrofon nicht miteinander verglichen werden können. Wo wir in der Realität eindeutig zwischen Direkt- und Diffusschall<sup>12</sup> unterscheiden, vermischen sich beide im Aufnahmeprozess zu einem Ganzen. Auch hier ist im Nachhinein nur noch der Raumanteil eindeutig zu bestimmen.

Anders verhält es sich mit Aufnahmen im 3/2-Format. Hier wird nicht nur der Klangcharakter des Raumes im Verhältnis zum Direktschall deutlicher abgebildet, sondern die Klangelemente – sofern es nicht allzu viele sind – können relativ eindeutig geortet werden. In diesem Zusammenhang wird auf die Anmerkung zu Beginn des Kapitels verwiesen, dass eine ST, dem technisch-physikalischen Aspekt nach, nur in einer Surround-Umgebung möglich ist. *Steinke* bestätigt diese Sichtweise in seiner Aussage zur inhaltlichen Qualität der Surround-Signale:

Sie [die inhaltliche Qualität der Surround-Signale, d. Verf.] bestimmt den Grad der Einbeziehung und der Einhüllung in die akustische Atmosphäre und damit auch die Stärke der Imagination, in das künstlerische Ereignis integriert zu werden. Im Gegensatz dazu stehen die sich nur in einer vorderen Wiedergabeebene, in reichlichem Abstand zum Beobachter abspielenden Bild- und Tongeschehen bei der reinen Zwei- und Dreikanal-Stereophonie, was nur ein distanzierendes Film- und Tonerlebnis vermitteln kann.

[Steinke 1996, S. 669]

Zusätzlich muss das Tonmaterial bereits in Surround aufgenommen oder aber in der Post Produktion entsprechend aufbereitet werden. Erst auf diese Weise ist eine Perspektivierung möglich, die zumindest ähnlich einer Kameraperspektive örtlich bestimmbar wird.

---

<sup>12</sup> Diffusschall sind Reflexionen des Direktsignals = Hall

Wie bereits erwähnt sind visuelle und auditive Perspektive nicht direkt miteinander vergleichbar. Visuell wird durch die Kamera zwangsläufig ein klarer Ausschnitt bestimmt, der alle anderen – auch störenden – Faktoren und Elemente ausblendet und den Zuschauer um die Aufnahme eines Gesamteindrucks beraubt. Es ist im Produktionsprozess ohne weiteres möglich, zwischen auf den Film bezogenen und unerwünschten Bildinhalten zu selektieren. So können störende Bildelemente beispielsweise durch die richtige Wahl des Ausschnitts eliminiert werden.

Ein Mikrofon bildet je nach Richtcharakteristik unter Umständen (z.B. Kugelmikrofon) jedes akustische Element im Raum ab – unabhängig davon, ob die Aufnahme beabsichtigt ist oder nicht. Bei einer 3/2-Mikrofonierung wird unabhängig von der Richtcharakteristik der gesamte Raum aufgezeichnet, was in der Regel auch erwünscht ist. Daraus kann sich zunächst ein kognitiv ungefiltertes Gesamtklangbild bestehend aus allen aufgezeichneten Klangelementen ergeben, das erst beim Hören wieder durch jeden Rezipienten individuell gefiltert wird – ebenso wie es auch in der Realität der Fall ist.

Wo bei der räumlichen Lokalisation nahezu eine 1:1 Übertragung der subjektiven Wahrnehmung möglich scheint, ist beispielsweise die Fokussierung auf ein Einzelgeräusch innerhalb eines umfangenden Klangteppichs nicht automatisch transportierbar. Bei einer akustischen Szenerie, bestehend aus vielen unterschiedlichen, zufällig aufgenommenen Elementen, würden die Hörer bei der Wiedergabe unter Umständen ihre individuellen Schwerpunkte herausfiltern. Jeder Einzelne würde das Klanggeschehen jeweils sehr subjektiv und willkürlich wahrnehmen. Das Konzept mehrere Zuhörer in die ST einer bestimmten Handlungsfigur zu versetzen, indem durch den Ton eine personale ES geschaffen wird, kann auf diese Weise nur schwer funktionieren. Diese Erkenntnis legt den Schluss nahe, dass Tonaufnahmen je nach Aufnahmeverfahren eine willkürliche Subjektivierung (im Gegensatz zur gesteuerten Subjektivierung) verursachen können. Dies würde allerdings bedeuten, dass die ST in einem solchen Fall keine direkte Analogie zur subjektiven Kameraperspektive darstellt.

Wenn man das zugrunde liegende Problem betrachtet, lässt sich jedoch eine Lösung finden, welche eine Objektivierung der Subjektiven im Stil der subjektiven Kamera (vgl. *Balázs* in Kapitel 2.1.1) erlaubt: Da durch die Aufnahmetechnik selbst keine selektive Filterung wie beim menschlichen Gehör stattfindet, müssen stellvertretend Mikrofone mit geeigneten Richtcharakteristiken gewählt und sinnvoll positioniert werden. Nur auf diese Weise sind Aufnahmen mit entsprechend subjektivierten Schwerpunkten zu erzielen. Eine andere bzw. ergänzende Möglichkeit ist die nachträgliche subjektive Perspektivierung der Tonspur mit Mitteln der Postproduktion. Bei der Mischung kann dies beispielsweise durch die Hervorhebung bestimmter Elemente durch Lautstärkeerhöhung, Effektbearbeitung, Platzierung im

Klangpanorama o.ä. erreicht werden. Durch diese Eingriffe wird der natürliche Selektionsprozess beim Hören simuliert, sodass er für die Mehrheit der Rezipienten plausibel erscheint. In diesem Zusammenhang ist der *Cocktailparty-Effekt* zu erwähnen: Dieser psychoakustische Effekt hilft dem Rezipienten, mehrere räumlich voneinander getrennte Schallereignisse zu separieren und nach Bedarf einzeln hervorzuheben. Dieses Prinzip ist auch in der Gestaltpsychologie unter der Bezeichnung *Figur und Grund*<sup>13</sup> bekannt. Die entsprechende Verarbeitung durch das Gehirn ermöglicht beim binauralen Hören die Selektion eines einzelnen Tonelements in einer räumlich aufgegliederten Klangkulisse. *Blauert* beschreibt diesen Sachverhalt wie folgt:

Schalle, die von unterschiedlichen, gleichzeitig erklingenden Quellen stammen, werden leichter unterscheidbar, insbesondere, wenn die Schallquellen sich in unterschiedlichen Richtungen zum Hörer befinden. Dadurch wird die Fähigkeit des Zuhörers verbessert, sich auf eine Schallquelle zu konzentrieren und deren Schalle gegenüber den Schallen der anderen Quellen perzeptiv hervorzuheben.

[*Blauert 1997, S. 31*]

Dieser Selektionsprozess des Gehirns wird auch visuell unterstützt, weshalb der Rezipient gerade beim Film seine Aufmerksamkeit auf den Ton zum gezeigten Bild verlagert. Diese zusätzliche Unterstützung fällt bei einer reinen Audioproduktion natürlich weg.

In beiden Fällen bedeutet dies jedoch, dass die Aufmerksamkeit des Zuhörers auf die jeweils wichtigen Inhalte der Tonspur gelenkt werden muss. Dies erfordert folglich, dass eine ST stets von einer, den Grad und den Schwerpunkt der Subjektivität bestimmenden Person (z.B. dem Tonmeister) erzeugt wird. Erst durch ihre kreative Einflussnahme kann eine willkürliche Subjektivierung in eine gesteuerte – sprich objektivierte – überführt werden. Das Handwerkszeug dazu stellen Mikrofone mit unterschiedlichen Richtcharakteristiken, deren Positionierung sowie die erwähnten Mittel der Postproduktion dar.

### **2.1.5 Definition: subjektive Tonperspektive**

---

Ausgehend von den oben genannten Überlegungen und Anmerkungen zur ST, kann der Begriff nun abschließend definiert werden.

Grundsätzlich setzt er sich aus einer technisch-physikalischen und einer inhaltlichen Komponente zusammen und ist als auditive Entsprechung der subjektiven Kameraperspektive an-

---

<sup>13</sup> vgl. u.a. *Katz 1969*

zusehen. Die Perspektive kommt durch eine nachvollziehbare Lokalisation im Surround-Klangfeld sowie gestalterische Eingriffe bei Aufnahme und Post Produktion zustande. Menschliche Selektionsprozesse müssen gegebenenfalls simuliert werden. Dabei spielen die weiter oben erwähnten Ebenen der auditiven Subjektivierung eine zentrale Rolle.

Aus den vorangegangenen Betrachtungen ergibt sich folgende Definition:

Eine *subjektive Tonperspektive* ist gegeben, wenn sämtliche diegetische Tonelemente einer 3/2- (oder höher) Mehrkanal-Tonspur mindestens der räumlichen und gegebenenfalls allen weiteren in der Szene verwendeten Ebenen der auditiven Subjektivierung zugeordnet werden können.

Die ST ist somit eine spezielle Form der auditiven Subjektivierung. Den wichtigsten Faktor stellt dabei die räumliche Komponente dar: Für eine ST muss der Rezipient die diegetischen Tonelemente an den gleichen Positionen lokalisieren wie die entsprechende Handlungsfigur. Das bedeutet auch, dass Dialog und Monolog des subjektivierten Charakters im Zentrum des Klanggeschehens geortet werden müssen.

## 2.2 Bestehende Ansätze und Beispiele

In der praktischen Anwendung ist die ST ein relativ neues, noch nicht sehr verbreitetes Gebiet. Dementsprechend finden sich erst wenige konkrete Beispiele, die zeigen, wie das Prinzip umgesetzt werden kann. Aus einzelnen modernen Surround-Filmmischungen kann man dennoch Ansätze und Ideen für die Gestaltung einer ST ableiten.

Die im Folgenden vorgestellten Filmtönebeispiele haben mit ihren jeweiligen Impulsen zur Entwicklung von **Herzschlag** beigetragen. Da sich die angeführten Betrachtungen auf künstlerisch-gestalterische Aspekte beziehen und damit subjektiver bzw. individueller Natur sind, darf man sie nicht als allgemeingültig ansehen.

### 2.2.1 Beispiel 1: Saving Private Ryan (USA 1998)

---

Der Spielberg-Film mit Tom Hanks und Matt Damon in den Hauptrollen gewann 1998 beide Sound-Oscars<sup>14</sup>. Besonders die Invasions-Szene zu Beginn des Kriegsfilms sorgte für

---

<sup>14</sup> Zur Zeit werden für den Ton i.d.R. die Oscars für „Best Sound“ und „Best Sound Editing“ vergeben

Aufsehen – und dies nicht zuletzt wegen der Tonmischung, die beängstigend realistisch umgesetzt war.

Von Interesse ist eine kurze Sequenz, welche eine auditive Subjektivierung beinhaltet (TC<sup>15</sup> 00:08:44 – 00:10:03), allerdings ohne alle notwendigen Merkmale einer ST. Dennoch bietet die Tongestaltung der Szene interessante Aspekte für die Darstellung einer solchen:

Innerhalb der ersten zehn Minuten des Films landen die GIs an der normannischen Küste. Hauptfigur Miller ist umringt von MG-Feuer, Granaten, schreienden Soldaten und Massen an Toten und Verletzten. Durch den Einschlag einer Granate in nächster Nähe gerät er in einen Schockzustand, der ihn für kurze Zeit lähmt. Er erlebt die Geschehnisse um sich herum in Zeitlupe, bevor ihn eine weitere Explosion in die Realität zurückreißt.

Visuell gesehen, bedient sich der Regisseur an dieser Stelle eines klassischen Tricks zur Subjektivierung: Kurz vor und zu Beginn der Zeitlupe wird Miller in einer Nahaufnahme gezeigt, um dem Zuschauer zu signalisieren, dass die folgenden Kameraeinstellungen Millers subjektive Sicht der Geschehnisse zeigen. Der Ton unterstützt diese subjektive Wahrnehmung durch den Einsatz eines modulierenden Klangeffekts, der durch einen Sweep-Effekt<sup>16</sup> eingeleitet wird und sich anschließend durch die gesamte Szene zieht. Durch das anschwellende Geräusch einer heranfliegenden Granate mit anschließender Detonation wird die „Schockphase“ am Ende aufgehoben (TC 00:09:59). Zeitgleich zum Einschlagsgeräusch dehnt sich die Mischung wieder auf alle Kanäle aus.

Während der Subjektivierung werden die eingesetzten Klangeffekte deutlich reduziert. Diese sind zudem in den hohen Frequenzen sehr stark gedämpft, um den Eindruck von großer Entfernung zu erwecken. Die gesamte Veränderung des Klangbildes wird verstärkt indem die Mischung nahezu ausschließlich auf die Frontkanäle verlagert wird.

Dem Zuschauer wird dadurch die gefilterte Wahrnehmung der Hauptfigur aufgezwungen – Umgebungsgeräusche sind nur noch selektiv vorhanden.

Sound Designer *Gary Rydstrom* meinte dazu in einem Interview:

Solche Momente sind simpel, aber bemerkenswert gut geeignet, um den Zuschauern zu einer noch stärkeren Identifikation mit dem Charakter zu verhelfen, da sie das Gefühl haben für einen kurzen Augenblick in dessen Kopf gewesen zu sein.<sup>17</sup>

[Sonnenschein 2001, S. 178]

---

<sup>15</sup> TC = Time Code

<sup>16</sup> Sweep-Effekt = Die Tonhöhe eines Tonelements wird kontinuierlich in eine Richtung verändert. Im konkreten Beispiel wird der Ton von Anfang bis Ende immer tiefer. Dieser Effektyp wird gerne zur Andeutung einer Verlangsamung oder Beschleunigung des Geschehens eingesetzt.

<sup>17</sup> Those moments are simple, but work remarkably well to help the audience identify with the character even more, because they feel like they've been in his head for a short period of time.

Die Vermittlung eines vergleichbaren Eindrucks stand auch bei der **Herzschlag**-Dramaturgie im Vordergrund. Die Form der in „Saving Private Ryan“ gezeigten Darstellung einer inneren Welt ist ein sehr interessanter Ansatz, da für die auditive Subjektivierung kein Hall<sup>18</sup> Verwendung findet. Stattdessen wird ein neues Geräusch in Kombination mit ausgewählten, im Frequenzgang bearbeiteten Sound Effekten etabliert. Diese Vorgehensweise scheint beispielsweise für die Abgrenzung von Gedanken- und Außenwelt einer Hauptfigur geeignet, wie sie für Produktion **Herzschlag** erforderlich war. In den Hörbeispielen am Ende des dritten Kapitels wird eine Adaption dieser Gestaltungsform zu erkennen sein.

### 2.2.2 Beispiel 2: City of Angels (USA 1998)

---

Der Film enthält eine subjektivierte Szene, bei der Gedanken im Vordergrund stehen (TC 00:19:50 – 00:21:14). Der Zuschauer befindet sich entweder im Zentrum der räumlichen Wahrnehmung oder erlebt die Szene aus der Perspektive der Kamera. Im ersteren Fall werden die Kriterien einer ST erfüllt:

Hauptfigur Seth, ein Engel, ist in einer Bibliothek und lauscht den Gedanken der Menschen die ihn umgeben. Er konzentriert sich nicht auf einzelne Menschen sondern nimmt das Gedankengewirr vieler innerer Stimmen als Gesamtheit wahr; das Klangbild ist auf alle Kanäle verteilt. In der nachfolgenden Einstellung fährt die Kamera an einzelnen Personen vorbei: Ihre Gedanken lassen sich im Centerlautsprecher orten, sobald die Figuren im Bildausschnitt zu sehen sind. Demnach ist nicht nur die Kameraführung dieser Sequenz subjektiv, auch die Tonspur liefert eine ST.

Bei TC 00:20:20 nähern sich die Gedanken eines jungen Mannes von links zum Center hin an, während dieser aus der gleichen Richtung ins Bild läuft. Mit Seth Erscheinen im nächsten Bild wird auch die ST aufgelöst und der Ton orientiert sich wieder an den Kamerabildern.

An diesem Szenenausschnitt lässt sich der Unterschied zwischen einer gewöhnlichen auditiven Subjektivierung und dem Sonderfall der ST verdeutlichen. Die Schlüsselfunktion der räumlichen Perspektiveebene als notwendige Voraussetzung für die ST ist unverkennbar.

In Bezug auf die Gestaltung von **Herzschlag** ist an diesem Beispiel nicht nur die Perspektive von Interesse. Vielmehr lassen sich viele Anhaltspunkte für die akustische Darstellung von flüchtigen Gedanken finden. So haben hier die meisten Gedanken den Charakter eines *stream of consciousness* und werden sehr ausschnitt- und sprunghaft dargestellt. Die klangliche Bearbeitung und Platzierung der Fragmente im Surround-Panorama, scheint für die

---

<sup>18</sup> Beinahe seit dem Beginn des Tonfilms, sind verhallte Dialoge und Geräusche das Klischee für Subjektivierungen und kommen nach wie vor in unzähligen Filmen und Serien vor.

Markierung von unbewussten Gedanken einer einzelnen Person gut geeignet. Mit der Etablierung von verschiedenen Merkmalen – z.B. dem Gegensatz zwischen Flüstern und normaler Sprache – oder durch unterschiedliche Effektbearbeitung könnten dem Zuhörer sogar unterschiedliche Gedanken-Typen (z.B. unterbewusst – bewusst) vermittelt werden.

### 2.2.3 Beispiel 3: Being John Malkovich (USA 1999)

---

Dieser Film ist, bedingt durch den Plot, voll von so genannten *point of view shots*<sup>19</sup>. Menschen können durch eine geheime Tür in den Körper von John Malkovich reisen und erleben für 15 Minuten die Welt aus dessen Sicht. Die Tonspur unterstützt diese Perspektivierung, sodass sich ideale Beispiele für eine ST finden lassen. Außergewöhnlich ist die Tatsache, dass die subjektivierten Personen in den POV-Szenen auch zur Sprache kommen. Die Stimmen sind im Surround-Panorama zentriert, wie es die Definition der ST erfordert. In Bezug auf Dialoge und Monologe handelt es sich somit um einen Gestaltungsansatz, wie er bei der Produktion **Herzschlag** verfolgt wurde. Die Besonderheit in „Being John Malkovich“ ist allerdings eine Art doppelter Subjektivierung: Der Zuschauer erlebt Malkovichs subjektive Sicht der Dinge wiederum aus der subjektiven Perspektive der einzelnen Körperreisenden. Aus diesem Grund wird die akustische Umgebung als eine Art entfernte Außenwelt dargestellt. Das Innere von Malkovichs Kopf wird zum Standort der in erster Instanz subjektivierten Person erklärt.

In der ersten POV-Szene (TC 00:28:11 – 00:30:27) erlebt der Körperreisende Malkovich beim Frühstück. Auffällig ist, dass der Ton stark zur Leinwand hin ausgerichtet ist. So sind beispielsweise alle On-Screen-Geräusche nur im Centerkanal zu hören. Realistischer wären Signalanteile auch auf den anderen Kanälen, falls man in diesem Zusammenhang von realistischen Klangeindrücken sprechen kann. Dafür sind Kau- und Schluckgeräusche, die direkt am bzw. im Kopf von Malkovich entstehen, im Panorama zentriert und stark betont umgesetzt.

Bei der nächsten Körperreise (TC 00:35:34 – 00:36 :05) werden die Umgebungsgeräusche über das zur Verfügung stehende Surround-Umfeld verteilt. Handlungsschauplatz ist eine Dusche und anschließend das Badezimmer. Das Grundmuster – Geräusche am, im und außerhalb vom Kopf – ist das gleiche wie in der ersten Szene. Allerdings sind diesmal zusätzlich die Gedanken der primär subjektivierten Handlungsfigur zu hören. Der Zuhörer erlebt sie in der Form eines im Surround-Panorama zentrierten *stream of consciousness*.

---

<sup>19</sup> point of view shot = subjektive Kameraperspektive



In beiden Beispielen wird die räumliche Positionierung der Figuren auf der Tonspur nachempfunden. Auffallend ist jedoch, dass die Darstellung im zweiten Beispiel authentischer wirkt, da für die Duschgeräusche nicht nur der Centerkanal genutzt wurde. Die komplette Mischung ist sehr auf die Bildinhalte abgestimmt und soll von diesen nicht ablenken. In einem rein auditiven Kontext sind dagegen noch realistischere und umfassendere Klangumgebungen notwendig, um dem Zuhörer genügend Anhaltspunkte für die selbstständige Bildkreation im Kopf zu liefern. Dennoch stellt „Being John Malkovich“ einen der wenigen Gestaltungsansätze dar, die sich eine ST in umfassendem Maße zu nutze machen und mit dem Ansatz von **Herzschlag** vergleichbar sind.

## 2.3 Die subjektive Mikrofonierung

### 2.3.1 Definition: subjektive Mikrofonierung

---

Die Beispiele in der Filmanalyse haben gezeigt, dass es durchaus Ansätze und auch direkte Umsetzungen der ST gibt. Allen Beispielen gemein ist jedoch die Tatsache, dass die Tonperspektive nicht durch eine entsprechende Aufnahmetechnik, sondern erst im Postproduktionsprozess verwirklicht wurde.

Vorteil dieser Vorgehensweise ist sicherlich die absolute Kontrolle über Platzierung, Klangcharakter und Lautstärke der verwendeten Tonelemente. Zudem ist in Abstimmung auf ein Bild häufig eine genaue Dosierung der benötigten Geräusche und Klänge notwendig. So können etwa Atmos ausgedünnt und vom Bild ablenkende oder gar störende Elemente vermieden werden.

Ein wichtiges Gestaltungskriterium für **Herzschlag** ist die möglichst realistische Abbildung der Klangumgebung des Hauptdarstellers. Eine reine Postproduktionslösung hat jedoch einen entscheidenden Nachteil: das Klangbild wird immer sehr künstlich wirken. Wie am Filmbeispiel „John Malkovich“ beschrieben, wird zwar eine ST erzeugt, jedoch gestaltet sich diese sehr funktional. Nur ausgewählte Elemente werden über das gesamte Surround-Panorama verteilt. Dies hat zur Folge, dass die Korrelation<sup>20</sup> zwischen den einzelnen Kanälen unnatürlich wirkt.

---

<sup>20</sup> Korrelation = Verwandtschaft der Signale zweier Kanäle unabhängig von deren Pegeln. Die Stärke der Korrelation wird durch den Korrelationsgrad angegeben. Geben zwei Kanäle ein identisches Signal wieder beträgt der Korrelationsgrad zwischen beiden 1. Bei gegenphasigen Signalen -1.

Es ist äußerst schwierig, natürlich wirkende Korrelationen im Rahmen eines dynamischen Klangkomplexes in der Postproduktion zu erzeugen. Abgesehen davon wäre der benötigte Zeitaufwand für eine entsprechende Nachbildung unverhältnismäßig hoch.

Abhilfe schafft die direkte, mehrkanalige Aufnahme des Materials. So verfügt jeder Kanal von Anfang an über die benötigten Signalanteile, die ein realistischeres Klangbild ermöglichen. Die Darsteller können direkt mit ihrer Umgebung interagieren und haben mehr Raum- und Handlungsoptionen für ihr Spiel als bei reinen Sprachaufnahmen im Studio. Aufgrund von produktionstechnischen Problematiken wie Kamera-, Licht- und Crewgeräuschen o.ä. am Set gestaltet sich beim Film eine Mehrkanalaufnahme des Tonmaterials meist schwieriger. Bei Produktionen wie **Herzschlag**, die ohne Bild auskommen, ist dies jedoch ohne weiteres möglich.

Um bereits bei der Aufzeichnung des Tonmaterials eine möglichst realistische ST zu gewährleisten, benötigt man eine *subjektive Mikrofonierung*. Der Begriff ist als auditive Analogie zur subjektiven Kamera zu verstehen. Ebenso wie die Filmkamera zur Umsetzung der Subjektiven aus- und eingerichtet werden muss, verhält es sich auch mit der Surround-Mikrofonierung. Die Perspektive muss so gewählt werden, dass die Abbildung des Klanggeschehens der Wahrnehmung der Handlungsfigur entspricht.

Ein 3/2-Format ist die Grundvoraussetzung, um eine ST abbilden zu können.

Der Begriff soll daher wie folgt definiert werden:

**Unter subjektiver Mikrofonierung versteht man die Mikrofonierung eines darstellenden Subjekts oder Objekts für eine mehrkanalige Tonaufnahme im 3/2 (oder höher) Format, zur Umsetzung der *subjektiven Tonperspektive* einer Handlungsfigur.**

Im Zusammenhang mit dieser Definition sei nochmals auf das Kernelement der ST verwiesen: die räumliche Ebene der auditiven Subjektivierung. Das heißt, dass sich eine *subjektive Mikrofonierung* stets an der räumlichen Positionierung der Hauptfigur orientieren muss.

Wie diese spezielle Anforderung erfüllt werden kann und welche Probleme damit verbunden sind, wird im Folgenden ausführlich behandelt.

### 2.3.2 Problematiken

---

Die perspektivische Abbildung der auditiven Wahrnehmung einer Person erfordert unweigerlich die Platzierung und Ausrichtung der benötigten Mikrofone an deren Perspektive. Im Normalfall wird die optimale Position der Kopf, im Idealfall die Ohren, sein.

Aus dieser speziellen Positionierung ergeben sich einige Probleme, die bedacht und gegebenenfalls gelöst werden müssen.

### **Anbringung/Befestigung**

Die Frage nach Möglichkeiten der Mikrofonbefestigung für ein solches Vorhaben ist sicherlich am dringlichsten. Dabei kommen grundsätzlich zwei Vorgehensweisen in Frage: das Angeln, wie man es vom Filmtun her kennt, oder aber eine Platzierung direkt am Kopf.

Erstere würde die Anbringung des entsprechenden Surround-Hauptmikrofons an einer konventionellen Angel bedeuten. Damit dieses Prinzip funktioniert, müsste dann der Boom Operator<sup>21</sup> das System stets möglichst gleichmäßig über dem Kopf des Darstellers platzieren.

Was bei statischen Szenen gut funktionieren könnte, wird bei Bewegungen des Darstellers deutlich schwieriger. Bei Drehungen muss der Boom Operator, durch die Länge seiner Angel, einen deutlich größeren Weg als der Schauspieler zurücklegen, um das System wieder passend auszurichten. Nahezu unmöglich wäre damit z.B. das Nachvollziehen einer Drehung: bei einem entsprechenden Abstand zum Darsteller müsste der Boom Operator in der

gleichen Zeit einige Meter zurücklegen, um dem Positionswechsel gerecht zu werden. Andererseits stellt diese Vorgehensweise in der Kombination mit Filmaufnahmen die einzig praktikable Lösung dar, da die Mikrofone im Kameraausschnitt nicht zu sehen sein dürfen.

Ohne Rücksichtnahme auf ein begleitendes Bild können die Mikrofone auch direkt am Darsteller angebracht werden. Für den Kopf ist dazu irgendeine Art von Gestell – beispielsweise ein Helm – notwendig, auf welchem die Mikrofone befestigt und ausgerichtet werden können. Vorteil dieser Methode ist eine stetige, optimale Positionierung des Systems. So wird auch bei Drehungen immer die gleiche Perspektive bewahrt und Aufnahmen in kleinen Räumen werden realisierbar. Ein Boom Operator erübrigt sich.

Beide Ansätze haben allerdings ein weiteres Problem gemein, das es zu bedenken gilt:

### **Abmessungen und Gewicht**

Sowohl bei Nutzung einer Tonangel als auch bei der eines speziellen Helms, sind Gewicht und Abmessungen der Gesamtanordnung entscheidende Faktoren für die Auswahl des

---

<sup>21</sup> Boom Operator = die Person, welche die Tonangel bedient. Der Verfasser benutzt an dieser Stelle bewusst den englischen Fachbegriff, da er eindeutiger und präziser als die Bezeichnung „Angler“ ist.

jeweiligen Mikrofonensystems. Viele erprobte und bekannte Ansätze zur Mehrkanal-Mikrofonierung disqualifizieren sich bereits durch Ihre Abmessungen für diesen Zweck. Als Beispiel wäre der Fukuda-Tree zu nennen, der eine Breite von 3,60m und eine Länge von 2,70m besitzt und für einen derart mobilen Einsatz denkbar ungeeignet erscheint [vgl. u.a. Birkner 2002, S. 99].

Sind an der Angel etwas größere Mikrofonabstände denkbar, spielt doch das Gewicht eine entscheidende Rolle für die Umsetzbarkeit einer ST. Je träger das Gesamtsystem wird, desto schwieriger gestaltet sich eine optimale Anwendung.

Beim Einsatz eines Helms sind praktikable Abmessungs- und Gewichtsgrenzen noch schneller erreicht. Die Bewegungsfreiheit des Darstellers wird mit zunehmendem Maße eingeschränkt, was sich erfahrungsgemäß zu Lasten der schauspielerischen Leistung auswirkt. Darum gilt in beiden Fällen das Prinzip „weniger ist mehr“.

### ***Abbildungsverhalten und klangliche Qualität***

Das gewählte System sollte nicht nur den Raum optimal abbilden und eine gleichmäßige Klangeinhüllung gewährleisten, sondern auch eine gute Lokalisation von bewegten wie statischen Schallquellen ermöglichen. Alles mit einer möglichst hochwertigen Klangqualität.

Nun ergibt sich das Problem, dass in verschiedenen Räumen und Umgebungen häufig unterschiedliche Mikrofonierungen die besten Ergebnisse erzielen. Dies würde bei einer nicht perspektivischen Positionierung kein Problem darstellen. Im Rahmen einer *subjektiven Mikrofonierung*, ergeben sich jedoch die oben genannten Schwierigkeiten. So ist die Auswahl des Mikrofonensystems eine Kompromisslösung aus bestmöglichem Klangbild bei zumutbarem Handling des Gesamtsystems.

Unter diesen Voraussetzungen lässt sich das Feld der verwendbaren Surround-Hauptmikrofone schnell eingrenzen. Detaillierte Informationen zum letztendlich verwendeten System finden sich in Kapitel 2.3.3

### ***Perspektivische Verzerrung zwischen Aufnahme und Wiedergabe***

Abgesehen von der Mikrofonenauswahl, ist zu beachten, dass die bewegte Perspektivenabbildung bei der Wiedergabe unweigerlich verzerrt wird. Unproblematisch sind dabei Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen, da in diesem Fall die Perspektive bei Aufnahme und Wiedergabe immer noch übereinstimmt. Diese Form der Bewegung ist mit der Lokalisation von Klangobjekten, die sich an einer statischen Aufnahmeanordnung vorbei bewegen, vergleichbar. Das Phänomen ist in Abbildung 2a und 2b vereinfacht dargestellt.

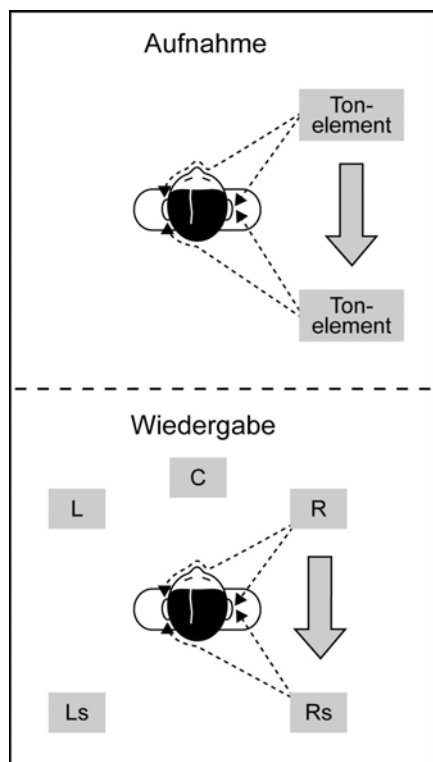


Abb. 2a: *Perspektivenübereinstimmung bei bewegter Schallquelle und statischer Perspektive*

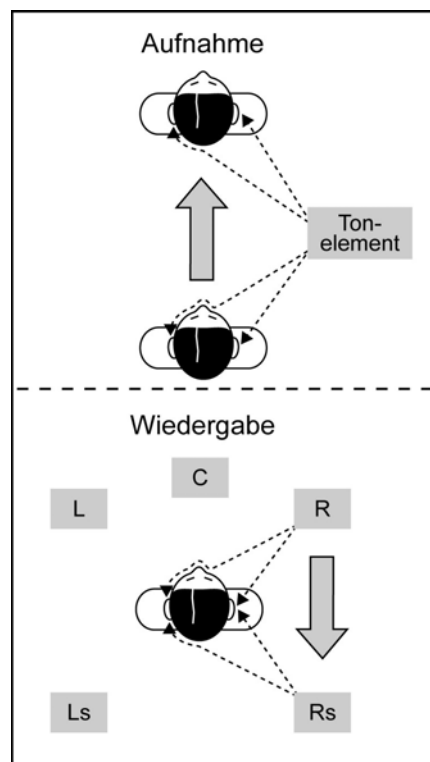


Abb. 2b: *Perspektivenübereinstimmung bei bewegter Perspektive und statischer Schallquelle*

Für den Zuhörer macht es in Bezug auf ein einzelnes Element keinen bedeutenden Unterschied, ob sich das Sound-Objekt selbst, oder nur die Aufnahmeperspektive bewegt.

Problematisch dagegen sind Perspektiv-Wechsel durch Rechts- oder Linksdrehung der Mikrofonierung während der Aufzeichnung von statischen Sound-Objekten (Abbildung 3a und 3b gezeigt).

Dreht der Akteur seinen Kopf wie in der Grafik um neunzig Grad, bedeutet dies für den Zuhörer, dass sich für ihn der Raum in gleichem Maße dreht, da er den Kopf nicht automatisch mitbewegt. Dadurch verschiebt sich beispielsweise eine Schallquelle im Center auf die Phantommittte zwischen rechts und rechtem Surroundkanal.

Ohne Bezug zu einem entsprechenden Bewegtbild ist diese Veränderung schwer einzuordnen. Weiter unten soll geklärt werden, ob derartige Perspektivenwechsel nachvollziehbar und dramaturgisch sinnvoll eingesetzt werden können oder ob solche extremen Sprünge ohne Bild unverständlich bleiben.

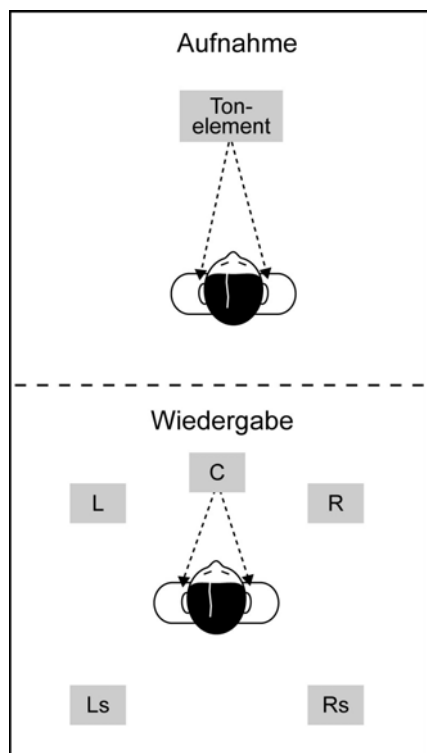


Abb. 3a: Deckungsgleiche Aufnahme-/ Wiedergabe-Perspektive

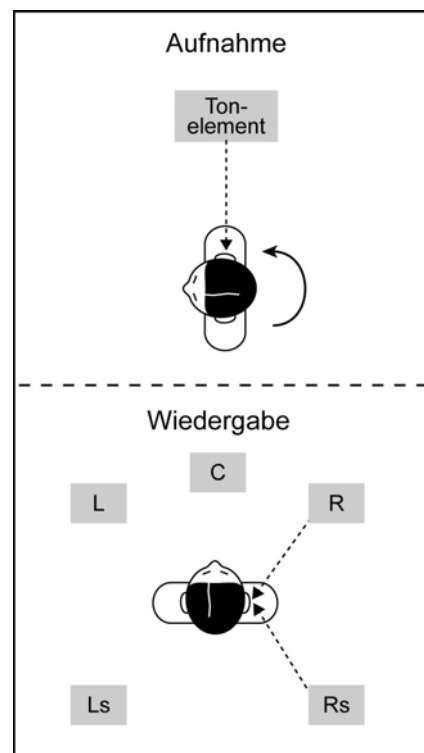


Abb. 3b: Perspektivische Verzerrung durch Drehung in der Aufnahme-Perspektive.

### Körperschall

Beim bewegten, mobilen Einsatz von Mikrofonen stellt insbesondere der so genannte Körperschall ein Grundproblem dar. Darunter versteht man Schallschwingungen, die sich nicht durch die Luft, sondern über die betroffenen Körper hinweg ausbreiten. Dazu gehören die Mikrofone selbst sowie alle Körper, mit denen die Mikrofone verbunden sind. Beispielsweise ein Stativ oder eine Tonangel.

Insbesondere tieffrequente Schwingungen breiten sich gerne über den Materialweg aus und sorgen für unangenehme Störungen. Ein Tritt- bzw. Körperschallfilter<sup>22</sup> kann bei Signalen ohne nennenswerte Anteile tiefer Frequenzen eine deutliche Verbesserung bewirken. In erster Linie aber muss für eine Entkopplung zwischen Mikrofon und Halterung gesorgt werden.

In der Regel kommen dafür Mikrofon-Spinnen zum Einsatz, bei denen das Mikrofon, freischwebend und von mehreren Gummibändern getragen, in einer Halterung hängt. Die

<sup>22</sup> Bei einem Trittschallfilter werden tieffrequente Signalanteile ab einer festgelegten Basisfrequenz steilflankig abgedämpft. Häufige Voreinstellungen an Mikrofonen sind Basisfrequenzen von 120, oder 100 Hertz.

dadurch erzielte Federung verhindert, dass sich der Körperschall bis zum Mikrofon vorarbeiten kann.

Nun sind nicht für alle Surround-Mikrofonierungen passende Spinnen verfügbar. Die Doppel-MS von SCHOEPS z.B. ist in einer entsprechenden Halterung montiert, da das System für einen Einsatz an der Tonangel konzipiert ist. Für alle anderen Systeme, müssen jedoch eigene Lösungen entwickelt werden.

Dabei ist eine Entkopplung zwischen dem Trägerelement (z.B. Angel) und dem Mikrofonstativ bzw. der –schiene durch ein gefedertes Element denkbar<sup>23</sup>. In diesem Fall ist die Gesamtanordnung als Gebilde körperschallentstört, nicht aber die einzelnen Mikrofone. Außerdem funktioniert dieses Prinzip nur im hängenden Zustand zufriedenstellend.

Gerade beim Einsatz auf einem Helm oder Ähnlichem wird es schwierig eine tragende und gleichzeitig gut gefederte Entkopplung einzusetzen, die auch den Gewichts- und Maß-Anforderungen entspricht. Eine sinnvollere Lösung scheint bei dieser Art der Anwendung die Einzelaufhängung der verwendeten Mikrofone zu sein. So ist jedes Mikrofon körperschallentstört und auch die Platzierung und Befestigung gestaltet sich flexibel.

Der Kabelweg muss ebenfalls berücksichtigt werden. Die verwendeten Kabel müssen so verlegt und befestigt sein, dass sie keinen Körperschall aufnehmen und bis zu den Mikrofonen weiterleiten können. An eine Zugentlastung an entsprechenden Stellen sollte gedacht werden.

Durch die Kombination von körperschallentstörter Aufhängung, gezielt gewählter Kabelführung und dem Einsatz eines Trittschallfilters können klanglich gute Ergebnisse erzielt werden.

### 2.3.3 Die Entwicklung des „Surround Helms“

---

#### **Grundsätzliches**

In dieser Arbeit wird ein praxisbezogener und vor allem künstlerischer Ansatz verfolgt. Aus diesem Grund richten sich sämtliche Tests und Probeaufnahmen an subjektiven Eindrücken sowie den verfügbaren Mitteln im Rahmen der **Herzschlag**-Produktion aus. Objektive Tests, Versuche und Entwicklungsmethoden wären in diesem Zusammenhang ohne weiteres

---

<sup>23</sup> Die Firma AMBIENT RECORDING aus München z.B. verwendet bei ihrem Produkt A-RAY (Surround-Stativ) dieses Prinzip. Zwischen Angel/Haltestativ und dem A-RAY kommt ein sogenannter Floater, ein Gummielement zwischen den körperschallleitenden Bauteilen, zum Einsatz.

denkbar, würden jedoch genug Stoff für eine eigenständige wissenschaftliche Arbeit dieses Umfangs bieten. Da der Fokus auf der praktischen Umsetzung der **Herzschlag**-Idee liegt, soll dieser Abschnitt die zugrunde liegenden Gedankengänge und Überlegungen dokumentieren, die letztendlich zum Bau des Helms und seiner späteren Verwendung geführt haben.

Die Umsetzung einer *subjektiven Mikrofonierung* mithilfe eines Helms war gleich zu Beginn die bevorzugte Lösung. Grund dafür war in erster Linie das Plus an Flexibilität und die direkte, mit der ST übereinstimmende, räumliche Platzierung auf dem Kopf.

Bei der Wahl der Mikrofonanordnung waren Größe, Gewicht und Abbildungseigenschaften die bestimmenden Faktoren. Als Grundlage für die Einschätzung des Abbildungsverhaltens und der Klangqualität wurden sowohl bestehende Versuche und Veröffentlichungen<sup>24</sup>, als auch eigene Höreinschätzungen verwendet. Um verschiedene Höreindrücke zu erproben, standen von der Firma SCHOEPS ein Doppel-MS Mikrofon, ein KFM 360 Kugelflächen-Surround-Mikrofon und ein IRT-Kreuz, sowie von der Firma NEUMANN ein 5.0-Spinnen-Prototyp mit fünf KM 140 Kapseln zur Verfügung<sup>25</sup>.

### **Probeaufnahmen**

Um einen Eindruck von der wiedergabeseitigen Lokalisierbarkeit bewegter Schallquellen zu bekommen, wurden die verfügbaren Modelle mittig auf ein Stativ in einem Kreis mit Radius 90 cm montiert (vgl. dazu Abbildung 4a und 4b). Auf dem Kreis bewegte sich eine sprechende Person im Uhrzeigersinn von der Center Position beginnend in immer gleichem Abstand einmal um das System herum. Dabei wurde jeweils der gleiche Text vorgelesen.

Anhand der Lokalisierbarkeit der vorlesenden Person konnte bei der Wiedergabe in einer nach ITU-R BS 775<sup>26</sup> eingerichteten Tonregie eine erste subjektive Auswahl getroffen werden. Dabei zeigte sich, dass die matrizierenden Verfahren, wie Doppel-MS und KFM 360, speziell bei der Seitenabbildung Schwächen aufweisen. Dies geht auch aus anderen Veröffentlichungen hervor, in denen die Seitenabbildung als grundsätzlich problematisch gilt<sup>27</sup>. Die Phantommitte zwischen links und linkem Surround-Kanal bzw. rechts und rechtem Surround-Kanal ist bedeutend ungenauer und unnatürlicher zu orten als beim IRT-Kreuz und dem Neumann Prototyp.

---

<sup>24</sup> Eine kleine Auswahl: *Theile 1997, Wuttke 2000, Jacques u.a. 2002, Bruck 1997*

<sup>25</sup> Die Mikrofone wurden freundlicherweise von den Firmen SCHOEPS und NEUMANN, sowie dem IRT für die Erprobung zur Verfügung gestellt

<sup>26</sup> vgl. dazu *ITU 775 1994*

<sup>27</sup> Vgl. zu diesem Thema beispielsweise *Theile 1997* und *Ziegelmeier/Theile 1997*





Abb. 4a: Lokalisationstest Doppel-MS



Abb. 4b: Lokalisationstest 5.0 Spinne



Abb. 5a: Test Effektatmo (Blick vorne)



Abb. 5b: Test Effektatmo (Blick hinten)

Um zusätzliche Höreindrücke zu gewinnen, wurden die Mikrofone am Hauptbahnhof Stuttgart zur Aufnahme von Effekt-Atmos eingesetzt.

Zu diesem Zweck waren alle vier Systeme auf einem Stativ befestigt. An der gleichen Position wurde dann bei identischer Ausrichtung eine mehrminütige Atmo aufgenommen. Der Standort war so gewählt, dass in kontinuierlichen Maße Leute an der Mikrofonierung vorbeiliefen. Weiterhin waren als besondere, lokalisierbare Schallereignisse in regelmäßigen Abständen das Umschalten der Anzeigentafel sowie diverse Durchsagen zu hören.

Bei der Wiedergabe zeigten sich insgesamt sehr befriedigende Ergebnisse. Das KFM 360 ergab mit entsprechender Bearbeitung durch den zugehörigen Prozessor eine sehr realistische und angenehme Einhüllung. Das Klangbild scheint nicht so sehr auf die jeweiligen Lautsprecherpositionen gestützt, sondern „schwebt“ dazwischen. Dabei wirkt besonders die Gesamtklangkulisse mit entfernteren Tonereignissen sehr eindrucksvoll. Es besteht eine gewisse Gefahr für eine ungewollte Hinten-Lokalisation, da konstruktionsbedingt die Front-

und Rear-Kanäle<sup>28</sup> stark korreliert sind und jeweils hohe Direktschallanteile besitzen. Diesem Effekt kann aber bereits im Prozessor mit einer entsprechenden Verzögerung der hinteren Kanäle begegnet werden.

Für eine Lokalisation von nahen Schallquellen, wie z.B. vorübergehenden Personen, scheinen IRT-Kreuz und 5.0 Spinne die besseren Ergebnisse zu liefern. Auch wenn sich deren Klangbild stärker an den Lautsprecherpositionen festzumachen scheint, sind Bewegungen – insbesondere zwischen Front und Rear – besser zu orten.

Die meisten Probeaufnahmen wurden nach Möglichkeit bereits an Örtlichkeiten gemacht, die auch für die spätere Produktion (vgl. Kapitel 3) von **Herzschlag** relevant waren. Durch diese Vorgehensweise ließ sich Zeit für die Hauptproduktion einsparen. In einem Auto wurde z.B. aus der *akustischen Perspektive* des Fahrers mit allen Systemen, außer dem KFM 360, immer die gleiche Geräuschabfolge (Motor, Blinker, Scheibenwischer, Radio, usw.) aufgenommen. Daraus ergaben sich wiederum Eindrücke zu den jeweiligen Abbildungseigenschaften.

Mit den Mikrofonen wurden noch weitere, teils individuelle Testaufnahmen getätigt, um Erfahrungen in unterschiedlichen Aufnahmesituationen zu sammeln. So wurden mehrere Zuschaueratmos auf kleineren Rock-/Popkonzerten mit IRT-Kreuz und KFM 360, mit der Doppel-MS Sturmböen im Wald und noch viele weitere Schallereignisse aufgezeichnet. Während der Postproduktion von **Herzschlag** konnte dann teilweise auf Atmoaufnahmen von unterschiedlichen Systemen zurückgegriffen werden.

### **Modifikation des IRT-Kreuzes**

Anhand der verschiedenen Hörproben stellte sich heraus, dass die Rundumlokalisierung von nahen und/oder bewegten Schallquellen im Durchschnitt bei IRT-Kreuz und 5.0 Spinne am Besten funktionierte. Aufgrund der etwas außergewöhnlichen Konstruktion des 5.0 Spinnen Prototyps mit seinen flexiblen Frontmikrofonen, wurde bei der Firma Neumann nach den technischen Grundlagen für diese Konstruktion gefragt:

Die Konstruktion basiert auf der INA3 / INA5 Aufstellung, die vor Jahren von Düsseldorfer Studenten [Herrmann/Henkels 1998, Anmerk. d. Verf.] in einer Diplomarbeit ermittelt wurde. Der Gedanke ist dabei, das ORTF-Konzept (Laufzeit + Insensitätssterophonie) auf mehrfache Stereopärchen auszuweiten, sodass

---

<sup>28</sup> Front-Kanäle = Links, Center, Rechts; Rear-Kanäle = linker Surround, rechter Surround

die jeweiligen Stereopärchen sich geringstmöglich überlappen, und jeweils zwischen den Lautsprecherpärchen abgebildet werden.

Um die Spinne weiter zu flexibilisieren wurde die Ausführung mit Schwanenhälsen gewählt.

[Auszug aus einer Email vom 31.10.2003]

Diese kurze Aufklärung überrascht insofern, dass ohne das vorhandene Center-Mikrofon, bei entsprechender Positionierung von L und R, eher eine Ähnlichkeit zur IRT Anordnung zu vermuten wäre. Tatsächlich sind mit dem IRT-Kreuz in etwa die Abbildungseigenschaften eines ORTF-Mikrofons, bei einem Kapselabstand von ca. 21 cm, zu erreichen [vgl. Theile 1997, S. 145]. Diese Tatsache und die von Neumann unterstützte Flexibilität für die Frontmikrofone, führte zu der Idee, das IRT-Kreuz durch eine Center-Niere zu ergänzen, um ein eindeutiges Centersignal zu gewinnen. Dabei wurde beim Prototyp noch mit einer vorverlagerten Positionierung, angelehnt an besagtes INA-3 Prinzip, experimentiert. Deren Abstand zum IRT-Kreuz wurde später aus Praktikabilitätsgründen immer weiter verringert (siehe weiter unten). Die Ergebnisse schienen mit den Abbildungseigenschaften der 5.0 Spinne vergleichbar und durchaus brauchbar für den gewünschten Zweck zu sein.

Grundsätzlich sei in diesem Zusammenhang unter anderem auf *Theile* verwiesen der sich ausführlich mit der Problematik einer Center-Mikrofonierung befasst hat. Er schildert die Entstehung von mehreren Phantomschallquellen bei der Verwendung einer L-C-R-Anordnung (Abbildung 6).

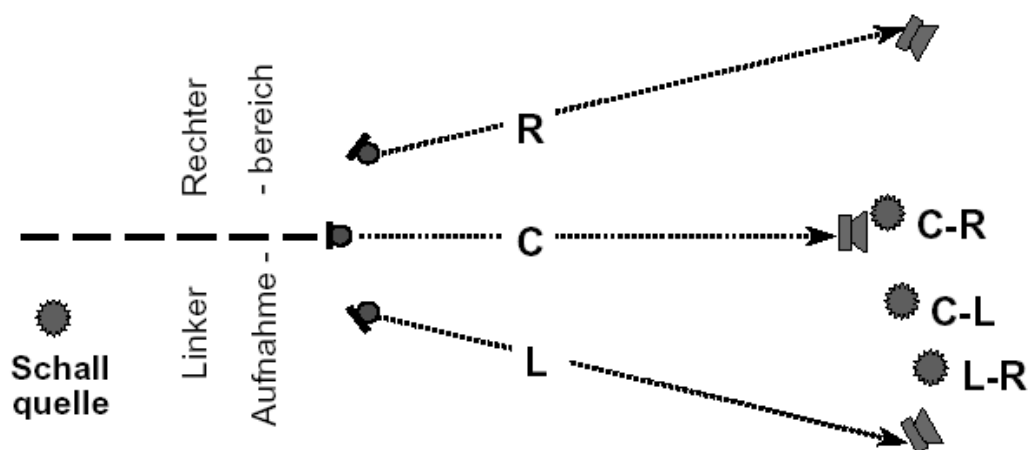


Abb. 6: „Dreifachabbildung“ von Phantomschallquellen bei L-C-R Mikrofonierung

[Quelle: Theile 2000]

So entsteht außer zwischen dem Pärchen L und R auch jeweils eine Phantomschallquelle zwischen L-C und C-R. „Demzufolge ist ein derartiges dreikanaliges Stereomikrofon im

Prinzip durch eine unzureichende Lokalisationsschärfe gekennzeichnet. – Im Prinzip müsste erreicht werden, dass eine Schallquelle im linken Aufnahmebereich nicht von der rechten Kapsel aufgenommen wird und eine Schallquelle im rechten Aufnahmebereich nicht von der linken Kapsel. Dies wäre mit der Wahl entsprechender Richtcharakteristiken nur unvollständig möglich. Zudem brächte der Einsatz stark bündelnder Mikrofone andere Nachteile.“ [Theile 1997, S. 144]

Folglich lässt sich eine komplette Dekorrelierung der drei verwendeten Mikrofone nicht verwirklichen. Die Vergrößerung des Abstandes zwischen L-R- und C-Mikrofonen kann zwar das geschilderte Problem minimieren, ist aber für eine Anwendung im hier behandelten Rahmen schon allein wegen der Abmessung nicht geeignet.

Eine dekorrelierte Center-Version des IRT-Kreuzes ist demnach mit diesen Einschränkungen nicht möglich. Die verwendete Lösung stellt lediglich einen praktikablen Kompromiss dar.

### **Auswahl des Grundsystems**

In Bezug auf eine Helmmontage ergibt sich ein immenses Abmessungs- und Gewichtsproblem. Ausgehend von Gewicht und Ausmaßen scheidet KFM 360 und die 5.0 Spinne für die beabsichtigte Anwendung bereits aus. Auch die Doppel-MS ist keine ideale Lösung: sie ist zwar extrem klein und leicht, besitzt aber relativ schwache Abbildungseigenschaften für bewegte Schallquellen.

Das bestmögliche Klangbild für eine ST bei kleinsten Abmessungen, geringstem Gewicht und guten Montagevoraussetzungen bietet das IRT-Kreuz.

Da sich für die konkrete Umsetzung der *subjektiven Mikrofonierung* dieses System herauskristallisierte, soll hier noch ein kurzer Überblick über die zugrunde liegenden technischen Aspekte gegeben werden:

Das Aufnahmeziel besteht darin, eine möglichst gleichmäßige Einhüllung bei guter räumlicher Abbildung und guter Lokalisation von bewegten Schallquellen zu erreichen.

In Veröffentlichungen zum Thema, finden sich so gut wie keine Aussagen zu dieser speziellen Lokalisationsanforderung, da das System als Atmo- oder reines Raummikrofon konzipiert wurde [vgl. u.a. Wuttke 2000, S. 101].

Die Anordnung ist rundum symmetrisch und besteht aus einem Quadrat mit Kantenlänge von 20-25 cm an dessen Eckpunkten vier Nieren-Kondensator-Mikrofone mit Laufrichtung der Diagonalen des Quadrates ausgerichtet sind (Abbildung 7a).

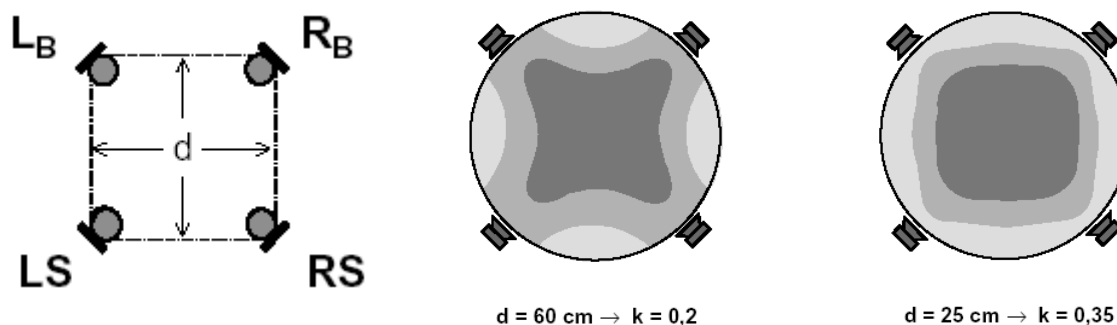


Abb. 7a: Anordnung IRT-Kreuz    Abb. 7b: Umhüllung bei  $d=60 \text{ cm}$     Abb. 7c: Umhüllung bei  $d=25 \text{ cm}$   
 [Quelle: Nußbaumer 2000, S. 38ff]

Dabei wird eine gewisse gleichmäßige Korrelation zwischen den vier bildbaren Stereopärchen gewährleistet. Denn, „[...] je inkoheranter die Lautsprechersignale, welche Beiträge liefern, sind, umso eher ist das Gehör in der Lage die Schallquellen (Lautsprecher) zu unterscheiden. Anders gesagt: zunehmende Kohärenz zwischen den einzelnen Kanälen verursacht Verschmelzungseffekte.“ [Nußbaumer 2000, S. 38] Aus diesem Grund ist für eine möglichst gute Einhüllung und Raumabbildung ein kleinerer Abstand die bessere Wahl, da er gleichzeitig der beabsichtigten Helmmontage entgegenkommt.

„Die vorgeschlagene quadratische Anordnung der Mikrofone  $L_B$ ,  $R_B$ ,  $R_S$ ,  $L_S$  soll also zusammengefasst optimale Abbildungscharakteristika in Bezug auf Raum und Umhüllung gewährleisten. Die Konfiguration und Platzierung von diesem Vier-Kanal-Mikrofon zielt auf eine adäquate R/D-Ratio<sup>29</sup> in jedem Kanal, geeignete Dichte und passendes Spektrum sowie angepasste Korrelation unter den einzelnen Kanälen bei gleichzeitiger Beibehaltung der Ankunftszeiten-Beziehungen ab.“ [Nußbaumer 2000, S. 39]

Das Verhalten bei der Lokalisation von bewegten Schallquellen, wurde in den oben erwähnten Probeaufnahmen ausgelotet. Insgesamt vereint diese Anordnung, in Kombination mit einem zusätzlichen Center-Mikrofon, die besten Klang- und Abbildungseigenschaften, bei kleinsten Abmessungen und geringstem Gewicht.

### Das Helm-Setup

Der nächste logische Schritt war die Übertragung dieser Anordnung auf einen Helm. Größte Schwierigkeit in diesem Zusammenhang, stellte eine solide Körperschallentstörung dar: Wurde beim Prototypen für die ersten Probeaufnahmen noch das Originalstativ auf dem Helm befestigt, musste für die Produktion eine andere Lösung entwickelt werden.

<sup>29</sup> Mit R/D-Ration bezeichnet Nußbaumer das Verhältnis zwischen Reflexionen und Direktschall, Anmerk. d. Verf.

Am Besten geeignet für diesen Zweck schien eine Einzelaufhängung der Mikrofone. Dazu wurden vier SCHOEPS A 20 S Spinnen so mit dem Helm verschraubt, dass sich die Mikrofone in der gleichen Anordnung wie beim IRT-Kreuz befanden (vgl. Abbildung 8a und 8b). Zusätzlich wurde ein weiteres Mikrofon als Center-Stütze mit identischer Aufhängung an der Stirnseite des Helms befestigt. Die Notwendigen Kabel wurden an zwei Punkten zugentlastet und mithilfe eines Spiralschlauchs zu einem Kabelstrang zusammengeführt.

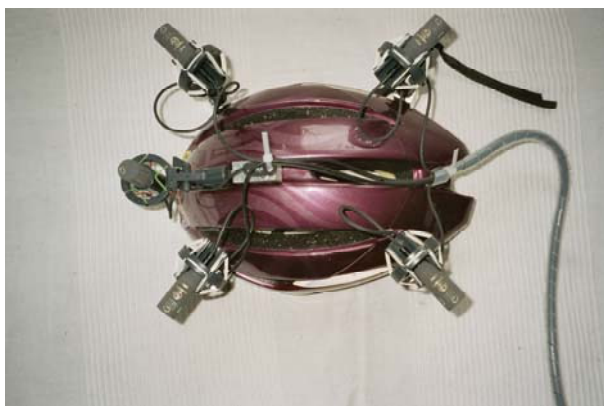


Abb. 8a: Surround-Helm (Draufsicht)



Abb. 8b: Surround-Helm mit Windschutz

Bei den ersten Aufnahmen zeigte sich, dass die Federung der für größere bzw. längere Mikrofone ausgelegten Spinnen für die Kompaktmikrofone nicht ausreichte. Darum wurden die Standardgummis durch wesentlich weichere Gummis ersetzt, um eine möglichst hohe Dämpfung zu erzielen. Im Zusammenspiel mit einem Hochpassfilter, ließ sich die Übertragung von Körperschall auf ein Minimum reduzieren.

Nach der Fertigstellung der Helmkonstruktion musste noch ein letztes Problem gelöst werden: Da sich der Darsteller in einer derartigen Aufnahmesituation unter den Mikrofonen und damit außerhalb der richtenden Wirkung selbiger befindet, muss seine Sprache in anderer Weise mikrofoniert werden. Ein Stützmikrofon für die Stimme des Darstellers ist daher für diese Anwendung unabdinglich. Als praktikable und klanglich hochwertige Lösung, wurden Headset-Mikrofone von DPA<sup>30</sup> verwendet. Diese Mikrofone mit Kugelcharakteristik sitzen an einem Nackenbügel, sind extrem klein wie leicht und können direkt am Mund platziert werden. Für den Schauspieler entstehen keine weiteren Einschränkungen.

---

<sup>30</sup> Freundlicherweise zur Verfügung gestellt von der Firma NEUMANN&MÜLLER

### ***Probeaufnahmen zur perspektivischen Verzerrung***

Im Abschnitt 2.3.2 wurde bereits auf die Problematik der perspektivischen Verzerrung in Zusammenhang mit einem Positionswechsel der Surround-Mikrofonierung hingewiesen.

Um eine Einschätzung über die Auswirkung dieses Vorgangs ohne Bild zu bekommen, wurden bereits mit dem Prototypen des Helms Probeaufnahmen gemacht. Aufgezeichnet wurde dafür ein Gang durch mehrere Räume mit unterschiedlichen Klangeigenschaften, verbunden mit dort entstehenden Geräuschen und Sprachkommentaren.

Es entstand der Eindruck, dass Übergänge zwischen Räumen – insbesondere bei kleineren – relativ gut nachvollziehbar waren. Drehbewegungen dagegen können geübte Hörer vermutlich nur mit einem hohen Maß an Konzentration verfolgen. Für ungeübte Hörer scheint dieses Unterfangen sehr schwierig zu sein und eher zu Verwirrungen zu führen. Zudem entstand der Eindruck, dass starke Drehbewegungen leichte Schwindelgefühle verursachen können.

Durch diese ersten Höreindrücke stand sehr schnell fest, dass extreme Wechsel der akustischen Perspektive – speziell die durch Drehung verursachten – nur in geringem Maße eingesetzt werden können. Um eine Nachvollziehbarkeit durch die Hörer zu gewährleisten müssen klare Handlungsvorgänge für derartige Perspektivänderungen gewählt werden, die eine klare Orientierung bieten. Zudem müssen genügend statische Schallereignisse vorhanden sein, die als Anhaltspunkte für eine stattfindende Drehung der Perspektive dienen können. Dementsprechend wurden bereits vor dem Beginn der Produktion die wichtigsten Bewegungsabfolgen für den Hauptdarsteller festgelegt (vgl. Kapitel 3.2.1).

### 3. Umsetzung und Gestaltung am Beispiel von „Herzschlag“

Das folgende Kapitel dokumentiert die Realisierung einer ST in der Praxis – von der Konzeption bis zur Fertigstellung in der Postproduktion. Damit ergibt sich die Möglichkeit, die im Rahmen der Arbeit aufgezeigten Themen und entwickelten Theorien im praktischen Kontext zu betrachten. Schwerpunkt der folgenden Seiten sind konkrete, praxisbezogene Überlegungen zur Umsetzung und Gestaltung von **Herzschlag**.

Nach einem Überblick über das Grundkonzept des Projekts werden die verschiedenen gestalterischen und produktionsrelevanten Aspekte beleuchtet.

#### 3.1 Grundlagen

##### 3.1.1 Grundsätzliches zur Dramaturgie

---

Die dem Projekt **Herzschlag** zugrunde liegende Idee wurde bereits in groben Zügen skizziert: ein *Kinofilm zum Hören*, bei dem die Zuhörer in einem dunklen Kino sitzen und die Handlung als ST der Hauptfigur erleben. Die Bilder sollen dabei individuell im Kopf entstehen, sodass jeder sein eigener Bildregisseur sein kann.

Ein wichtiges Anliegen, bereits in der Konzeptionsphase, war das bewusste Vermeiden eines Erzählers: Die Geschichte soll komplett durch den Ton und die Handlungsfiguren erzählt werden, ohne dass es zusätzlicher Informationen zum Verständnis durch eine Erzählinstanz oder eines Kommentators bedarf. Die Herausforderung bei diesem Ansatz liegt in der Abwesenheit des Bildes: viele Stilmittel des Films, die einen Erzähler erübrigen, lassen sich nicht auf die Tonebene übertragen. Eindeutiges Beispiel hierfür ist der *stumme Monolog* [vgl. Balázs 1924, S. 53], das heißt das lautlose Mienenspiel eines Darstellers.

In Hörfilmen<sup>31</sup> wird diese Problematik durch einen neutralen extradiegetischen Audiokommentar gelöst, der auf sprachlicher Ebene Informationen über die entsprechenden Bilder vermittelt. Aber auch dieser Einsatz eines Kommentars sollte in **Herzschlag** vermieden werden, da ein Teilziel des Projekts darin besteht, auch Sehbehinderten eine neue Art von Kinoerlebnis zu ermöglichen. Folglich bedurfte es eines dramaturgischen Ansatzes, der das

---

<sup>31</sup> Begriff in seiner neuen Bedeutung als ein für Sehbehinderte kommentierter Film



Auftreten von Verständnisproblemen vermeidet, oder aber eine Kompensation derselben ermöglicht.

Im Rahmen einer subjektiv erlebten Geschichte kann man sich dazu eines kleinen Tricks bedienen: die Einführung der Gedankenebene. Wichtig dabei ist, dass der „Erlebnischarakter“ trotzdem erhalten bleibt, dass der Zuhörer die Geschichte weniger erzählt bekommt, als vielmehr erlebt. Bereits in Kapitel 2.1.2 wurde nach einer Betrachtung der literaturwissenschaftlichen Erzähltheorie darauf hingewiesen, dass eine Erzählinstanz bei einem inneren Monolog im Reflektormodus nicht mehr wahrgenommen wird. Eine besondere Rolle spielt in diesem Kontext der *stream of consciousness*, der in seiner unstrukturierten, assoziativen Art den Eindruck des Miterlebens verstärkt. Auch einige POV-Szenen des Films „Being John Malkovich“ (vgl. Kapitel 2.2.3) nutzen dieses Prinzip.

Ausgehend von diesen Überlegungen muss man sich bewusst machen, dass bei der Verwendung einer Gedankenstimme als innerem Monolog eine klare Abgrenzung zwischen Innen- und Außenwelt notwendig ist. Für den Hörer muss eindeutig erkennbar sein, ob es sich bei den Aussagen um Dialoge, konventionelle Monologe oder innere Monologe handelt. Wie eine derartige Unterscheidung durch tongestalterische Mittel erleichtert werden kann, wurde bereits bei den Filmanalysen veranschaulicht und wird im Folgenden nochmals bei den Hörbeispielen aufgegriffen.

Die dramaturgischen Vorüberlegungen müssen auch die zugrunde liegende Technik bzw. das verwendete Medium berücksichtigen. Durch die Abwesenheit einer visuellen Komponente ist es unumgänglich, die vorhandenen Möglichkeiten optimal auszunützen. Vorteile und Besonderheiten müssen durch eine entsprechende Dramaturgie ausgeschöpft und Nachteile vermieden, oder zumindest gemindert werden.

Der gesamte Ansatz eines *Kinofilms zum Hören mit ST* schließt die simple Adaption einer beliebigen Geschichte nahezu aus. Vielmehr ist von vornherein eine Abstimmung von Handlung, Dialogen, Schauplätzen und der Szenenreihenfolge auf die technischen und produktionsprozessbedingten Gegebenheiten erforderlich – gar unvermeidlich. Daraus ergibt sich im Kreativprozess des Schreibens die Schwierigkeit einer ständigen, rationalen Kontrolle der Ergebnisse und Ideen auf ihre Umsetzbarkeit hin.

Den einzelnen Vorgaben und Voraussetzungen, die beim Verfassen eines solchen Drehbuchs notwendig sind, ist das Kapitel 3.2.1 gewidmet. Doch zunächst soll an dieser Stelle das Exposé von **Herzschlag** vorgestellt werden, um das nötige Hintergrundwissen bereitzustellen.

### 3.1.2 Die Geschichte (Exposé)

---

Das hier vorgestellte Exposé entstand auf Basis der in dieser Arbeit aufgezeigten Gedankengänge. Als Thematik für eine Produktion wie **Herzschlag** bieten sich verschiedene Genres und Spielarten an. Die vorgestellte Umsetzung eines Liebesdramas ist nicht als optimaler Erzählungstyp zu werten. Die Grundidee einer Liebesgeschichte mit dramatischem Ende entstand vielmehr zufällig. Nach einer genaueren Betrachtung der dramaturgischen und gestalterischen Möglichkeiten in Hinblick auf das Projekt, kristallisierte sich der Grundplot zu **Herzschlag** heraus. Das folgende Exposé stellte die Grundlage für die Ausarbeitung des Drehbuchs dar.

## Herzschlag

*Ein kalter, regnerischer Herbstabend. In einem Auto mit lauter Musik fährt CHRIS glücklich und guter Dinge durch die Dunkelheit. Auch ein paar „Sonntagsfahrer“ können ihm seine Laune nicht vermiesen, hat er doch eine wichtige Entscheidung getroffen.*

*Wie aus dem Nichts tauchen zwei Scheinwerfer vor ihm auf. Alles geht ganz schnell: Als Letztes hört er nur noch das Quietschen der Bremsen und ein Truck-Horn, bevor ihm ein ohrenbetäubender Crash die Sinne raubt...*

*Als Chris benommen zu sich kommt, hat er unbeschreibliche Schmerzen. Um ihn herum ist es still geworden. So still, dass er sein **Herz schlagen hört**. Schwer verletzt im Autowrack eingeklemmt beginnt er zu fantasieren. Erinnerungen werden lebendig. Ab und an kommt er zu sich und erlebt Bruchstücke seiner Rettung bis zur Intensivstation im Krankenhaus.*

*DENISE, seine große Liebe: Wir erleben mit, wie er die Französin auf einem Rockkonzert kennen lernt – es ist Liebe auf den ersten Blick. Er ist fasziniert von ihrer direkten und doch charmanten Art, sowie von der Tatsache, dass sie sein Wesen durchschaut. Auch wenn sich Denise zunächst abweisend gibt, kommen sich die beiden nach einiger Zeit näher, verbringen ihre erste Nacht miteinander und hören ihre **Herzen schlagen**.*

*Nach einigen Monaten muss Denise zurück nach Frankreich. Chris ringt lange mit sich, ob er mitgehen soll, aber seine Bindungsangst ist zu groß. So stehen*

*die beiden am Bahnhof und Chris lässt die letzte Möglichkeit verstreichen, sich für eine Zukunft mit Denise zu entscheiden. Sie fährt unter Tränen davon. Erst auf dem Weg zum Auto realisiert er, welch großen Fehler er begangen hat! Er entscheidet sich dafür, ihr nachzufahren.*

*Chris liegt mittlerweile auf der Intensivstation, der Herzmonitor piepst monoton vor sich hin und Sauerstoff wird gleichmäßig in ihn hineingepumpt. Innerlich ist er ganz nah bei Denise malt sich aus wie schön es gewesen wäre, ihr am Bahnhof von Lyon wieder zu begegnen. Doch mit der Gewissheit, Denise für immer zu lieben, **schlägt sein Herz** zum letzten Mal.*

In dieser Niederschrift sind noch wenig konkrete dramaturgische Vorgehensweisen zu erkennen. Ersichtlich ist jedoch die zeitliche Grundstruktur: Die Geschichte wird in Rückblenden erzählt. Die Gegenwart fungiert immer wieder als Bindeglied zwischen den verschiedenen Szenen.

### 3.2 Die Konzeption

Bereits bei der Entwicklung des Plots von **Herzschlag** mussten bestimmte projektbezogene Vorgaben berücksichtigt werden. Ein konsequentes Einbeziehen der klanglichen Gestaltungs- und Umsetzungsmöglichkeiten ist bereits zu Beginn der Konzeption eines Surround-Produkts sehr wichtig. Deutlich macht dies die folgende These von *Raffaseders*, welcher sich der Verfasser uneingeschränkt anschließen möchte:

Soll das Produkt [...] beste Audioqualität bieten, die gestalterischen Möglichkeiten der Tonspur ausnutzen [...], so ist es unerlässlich, die Anforderungen des Audiodesigns von Anfang an in allen Punkten mitzudenken und die erforderlichen Entscheidungen zu treffen.

[Raffaseder 2002, S. 282]

Bereits in der Entwurfsphase und beim Schreiben muss eine Vorstellung vom späteren Klangbild entstehen bzw. entwickelt werden. Nur auf diese Weise lassen sich die gebotenen Möglichkeiten optimal verwerten und eine abwechslungsreiche und spannende Tonmischung kann entstehen.

### 3.2.1 Notwendige Drehbuchvorgaben

---

Um ein Drehbuch auf das angestrebte Produkt hin zu optimieren, muss seinen Besonderheiten und Anforderungen Rechnung getragen werden. Die Gestaltung des Scripts wirkt sich direkt auf die Produktionsabläufe am Set und in der Postproduktion aus. Darum spielt bereits die Drehbuchentwicklung eine Schlüsselrolle für den Erfolg des Projekts. Der Entwicklungsprozess sollte in diesem Kontext als synergetisches Zusammenspiel aus dramaturgischen, technischen und gestalterischen Ansätzen verstanden werden. Die bedeutsamsten Drehbuchelemente für eine optimale Abstimmung sind Schauplatz, Handlung und Dialog.

Bevor diese im Folgenden näher betrachtet werden, sei angemerkt, dass im Anhang dieser Arbeit das komplette Drehbuch von **Herzschlag** zu finden ist.

#### **Die Schauplätze**

Da Räumlichkeit ein wichtiger Bestandteil der ST ist, spielt die Wahl der akustischen Schauplätze eine tragende Rolle für die Kreation eines eindrucksvollen Hörerlebnisses. Der verwendete Plot sollte daher die Möglichkeit bieten, viele interessante Hörumgebungen sinnvoll im Handlungsrahmen einzubetten.

Es gibt Klangkulissen, die für eine Surround-Produktion geradezu prädestiniert erscheinen. Bei genauerer Betrachtung ergeben sich aber oft produktionstechnische Probleme<sup>32</sup>, die bedacht werden müssen und gegebenenfalls die Auswahl weiter einschränken. So gestalten sich Dialogaufnahmen auf einem belebten Platz sehr schwierig, da die Geräuschkulisse in aller Regel unberechenbar ist und nachträglich keine Veränderungen in den Lautstärkeverhältnissen vorgenommen werden können. In solchen oder ähnlichen Fällen, muss über Alternativen mithilfe von Postproduktionsmöglichkeiten nachgedacht werden.

Ein anderes wichtiges Entscheidungsmerkmal ist die Akustik – insbesondere bei geschlossenen Räumen. Viele sind konstruktionsbedingt für Aufnahmen absolut ungeeignet, da sie aufgrund von Faktoren wie Reflektionsverhalten oder Frequenzgang keine zufriedenstellende Abbildung ermöglichen. Das Ergebnis sind dann häufig Aufnahmen, bei denen „zu viel Raum“ in Form eines Übermaßes an Reflexionen und Diffusschall zu hören ist. Derartige Eventualitäten sind in frühen Planungsphasen, wie der Konzeption, jedoch meist nicht vorhersehbar. Daher sollten akustisch problematische Lokalitäten von vornherein vermieden werden. Wie weiter oben erklärt, kommt für die Dialogaufnahme im Rahmen der

---

<sup>32</sup> In diesem Zusammenhang wird bewusst auf Aspekte eingegangen, die bei der Produktion von **Herzschlag** bereits bei der Konzeption relevant waren. Natürlich sind manche Problematiken bei größeren Produktionen mit höheren finanziellen Mitteln u.U. nicht mehr gegeben bzw. kompensierbar.

ST eine Vielzahl von Mikrofonen zum Einsatz. Mit einem Einzelmikrofon könnte man durch möglichst nahe Platzierung an der Schallquelle den Raumanteil deutlich verringern. Mit der hier verwendeten Konstruktion, deren Zweck es ist, gerade diese Reflexionen mitzuerfassen, ist dies jedoch nicht möglich. Dennoch kann beim Gebrauch einer Surround-Mikrofonierung die Akustik eines Raumes manchmal ohne großen Aufwand verbessert werden. Oft ist die Verwendung von Decken und Teppichen empfehlenswert, um starken Nachhall und Echos zu vermindern [vgl. Raffaseder 2002, S. 283].

An anderen Orten gibt es naturbedingt Störgeräusche (laute Maschinen, Fahrzeuge etc.) oder elektromagnetische Indifferenzen (z.B. Funkantennen, Hochspannungsleitungen), die nicht beeinflussbar sind. In dieser Hinsicht gefährdete Örtlichkeiten sollten ebenfalls von Anfang an ausgeschlossen werden.

Häufig gestaltet sich die Identifikation solcher potentieller Störfaktoren bei der gedanklichen Vorplanung als schwierig, was zwangsläufig eine tonfokussierte und entsprechend fundierte Herangehensweise erfordert.

Die verfügbare Infrastruktur und das benötigte bzw. zur Verfügung stehende Equipment sind ebenfalls von großer Bedeutung. Beispiel: Tonaufnahmen in der freien Natur schließen häufig eine Nutzung des Stromnetzes aus. Folglich ist eine Realisierung ohne mobile Stromversorgung nicht möglich. Mobile Mehrspuraufnahmegeräte, wie man sie für derartige Aufnahmen benötigt, sind erst seit kurzer Zeit auf dem Markt. Es zeigt sich also, dass die Wahl des Schauplatzes und damit die Entwicklung der Geschichte, auch vom technischen Equipment und dessen Vorgaben beeinflusst werden.

Rechtliche Einschränkungen wollen ebenfalls bedacht sein. Manche Aufnahmeumgebungen sind nur sehr schwer zugänglich, da spezielle Genehmigungen benötigt werden. So ist es beispielsweise einfacher, eine Drehgenehmigung für einen Bahnhof als für ein großes Rockkonzert zu bekommen. Bei einem Konzert kommen schnell urheberrechtliche Fragen ins Spiel, die eine Aufnahme ohne entsprechende finanzielle Mittel erschweren oder gar unmöglich machen.

Die verwendeten Requisiten orientieren sich in aller Regel an den betreffenden Schauplätzen, darum muss auch ihnen in der Vorplanung Rechnung getragen werden (darunter fallen beispielsweise Geschirr, Besteck und Gläser bei einem Essen oder Flaschen und Barhocker in einer Bar). Können manche Geräusche auch in der Postproduktion glaubhaft nachvertont werden, ist bei anderen eine Aufnahme an Ort und Stelle unabdingbar. In letzterem Fall ist abzuwägen, ob sich die notwendigen Geräusche in der benötigten Qualität, mit den vorhandenen technischen Mitteln und ohne Störungen aufnehmen lassen.

Nur wenn all diese Punkte Beachtung finden, kann eine passende Geschichte entstehen.

Die Aneinanderreihung interessanter Schauplätze schafft selbstverständlich noch keine in sich stimmige Geschichte.

Dennoch sollte, wie eingangs erwähnt, der Schwerpunkt von Anfang an auf die Klanglichkeit des Produkts gelegt werden.

Auch in **Herzschlag** stellten mögliche Handlungsorte eine wichtige Grundlage für die weitere Ideenentwicklung dar. Die folgende Liste gibt einen Überblick der akustischen Schauplätze, die für die Wiedergabe in Surround Sound als sehr interessant und grundsätzlich umsetzbar einzuordnen sind:

- *Restaurant/Menschen beim Essen*
- *Bar*
- *Stadion*
- *Wald*
- *Auto*
- *Höhle*
- *Kathedrale*
- *Bahnhof*
- *Gewitter im Freien*
- *Flughafen*
- *Club/Disco*
- *Straßen-/U-Bahn*
- *Demonstration*
- *Rummelplatz*
- *Innenstadttreiben*
- *Schule*
- *Schwimmbad*
- *Dusche*

Für die verschiedenen Orte wurde jeweils die tatsächliche Umsetz- und Gestaltbarkeit überprüft. In einigen Fällen, die sich schwer einschätzen und beurteilen ließen wie beispielsweise „die Dusche“, wurden im Laufe des Prozesses sogar Testaufnahmen angefertigt, um eine Entscheidungsgrundlage zu haben. Diese grundsätzlichen Gedanken zu realisierbaren und gleichzeitig interessanten akustischen Schauplätzen beeinflussten den Entstehungsprozess des Plots und später des Drehbuchs in hohem Maße.

Letztendlich bilden nun ein Auto, ein Club mit Bar, ein Krankenwagen, eine Dusche, ein Wohnungsflur mit Treppenhaus, eine Küche, ein Balkon, ein Bahnhof und eine Silvesterfeier die akustische Bühne für die Handlung in **Herzschlag**. Auch in dieser Auswahl befinden sich Umgebungen problematischerer Natur. Ihre Nutzbarkeit wurde jedoch sorgfältig abgewogen und in vielen Fällen extra erprobt.

### **Die Handlung**

Die Handlung ist das zentrale Element einer Erzählung. Aufgrund der tonspezifischen Herangehensweise wird sie erst an dieser Stelle behandelt. Betrachtet man, wie hier, das eigentliche Hörerlebnis als Hauptziel des Produkts, wird der Handlung in erster Linie eine

Funktion als Bindeglied zuteil. Sie muss den dramaturgisch sinnvollen Rahmen für die Verwendung der gewählten Schauplätze schaffen.

Auswahl und Ausarbeitung der Handlungsstränge sind als ein interaktiver Prozess der Abgleichung und Anpassung zu verstehen. Eine ausschließliche Ausrichtung an einem dieser Schwerpunkte würde in den seltensten Fällen ein befriedigendes Ergebnis bewirken. Vielmehr führt die synergetische Nutzung beider Elemente im kreativen Ideenfindungsprozess zum gewünschten Ziel.

Aufgrund der ausschließlich akustischen Umsetzung muss die Handlung nach Möglichkeit einem erkennbaren Grundmuster folgen. Insbesondere bei Zeitsprüngen ist dieses Vorgehen unausweichlich. Der Hörer muss die Chance haben, durch eine Mustererkennung die zeitliche Grundstruktur der Geschichte erschließen zu können. Aus diesem Grund wechseln sich Gegenwarts- und Vergangenheitsszenen in **Herzschlag** gleichmäßig ab. Die Intention hinter der verwendeten Struktur besteht darin, dass der Kinobesucher diese nicht von Anfang an platt präsentiert bekommt, sondern im Laufe der Erzählung die zeitlichen Zusammenhänge entschlüsselt. Auf diesem Weg kann zusätzlich ein gewisser Grad an Spannung erzielt werden.

Darüber hinaus müssen die Perspektivität der Tonaufnahme sowie die damit verbundenen Erfordernisse auch in diesem Zusammenhang berücksichtigt werden. Wie in Kapitel 2.3.2 erklärt, können manche perspektivischen Veränderungen im Klangbild zu Verwirrung oder zu einem unangenehmen Höreindruck führen. Extreme Perspektivsprünge und Drehbewegungen sollten daher bereits durch die Handlung minimiert und nur bewusst und zielgerichtet verwendet werden.

Die Handlungsfiguren müssen dementsprechend am jeweiligen Schauplatz positioniert, und ihre Bewegungen idealerweise bereits im Vorfeld geplant und durchdacht werden.

### ***Dialoge und Monologe***

Dialog und Monolog bilden die dritte wichtige Drehbuchkomponente. Die notwendigen Anforderungen sollen nun genauer betrachtet werden.

Vom Grundprinzip her – allerdings mit verschiedener Gewichtung – erfüllen sowohl Dialog als auch Monolog drei zentrale Aufgaben [vgl. im Folgenden Schütte 2002, S. 29 ff]: Information, Emotion und Diktion.

#### *Information*

Durch den Dialog werden dem Zuhörer die zum Verständnis notwendigen Informationen und Fakten vermittelt. Dabei werden vor allem Schauplätze, Figuren und Handlung exponiert.

Auch Details über die Vergangenheit und Geschichte einzelner Charaktere werden häufig über den Dialog offenbart. Besonders zu Beginn einer Geschichte ist diese Funktion von hoher Relevanz.

### *Emotion*

Die Charaktere erhalten ein Profil, indem Haltungen, Emotionen und Wertevorstellungen im Dialog verdeutlicht werden. Häufig werden Figuren über ihre Aussagen charakterisiert. Die emotionalen Auswirkungen eines Handlungsgeschehens kann der Hörer beispielsweise durch die darauffolgenden Äußerungen der betroffenen Figuren erkennen.

### *Diktion*

Die Diktion – die Form der Sprache – trägt ebenso maßgeblich zur Charakterisierung einer Figur bei. Durch die Wortwahl, den Satzbau und damit verbundene Eigenarten und Klischees wird die soziologisch-psychologische Komponente vermittelt. So können unter anderem die Herkunft, Bildungsgrad und ähnliche Faktoren innerhalb des Dialoges vermittelt werden, ohne dass explizite Erklärungen notwendig sind.

Die größte Schwierigkeit des Dialog-/Monolog-Schreibens liegt in der Einmaligkeit und Vergänglichkeit des gesprochenen Wortes begründet. „Der Zuschauer hat nicht die Möglichkeit, nachzufragen, wenn er etwas nicht verstanden hat. Darum sind komplizierte Satzstrukturen in Drehbüchern selten zu finden.“ [Schütte 2002, S. 54]

Dieser Aspekt wird durch die Abwesenheit des Bildes noch verstärkt, da die Ebene der non-verbalen Kommunikation – wie z.B. beim *stummen Monolog* [Balázs 1924, S. 53] oder beim *stummen Dialog* – komplett ausgeschaltet wird. Umso sorgfältiger müssen Dialog und Monolog auf ihre Funktionen hin entwickelt und überprüft werden. Selbst die normale Umgangssprache des Alltags bedarf für diesen Zweck noch einer weiteren Vereinfachung und Glättung.

Das Dialogschreiben erfordert eine besondere Vorgehensweise und Erfahrung, um gute Ergebnisse zu erzielen. Diese grundsätzliche Eigenschaft ist jedoch allen Dialogdrehbüchern gemein. Letztendlich sind die speziellen Schwierigkeiten und die daraus abzuleitenden Anforderungen im Rahmen von **Herzschlag** mehr beim Monolog zu finden. Grund dafür ist die bereits erwähnte Gedankenebene der Hauptfigur. Um diese erlebbar zu machen, bedarf es der Verwendung von inneren und dramatischen Monologen, sowie der Sonderform des *stream of consciousness*, mit seinen verstärkt assoziativen Elementen (vgl. Kapitel 2.1.2).



Die Hauptproblematik beim Verfassen eines derartigen Bewusstseinsstroms liegt in der Widernatürlichkeit des Ansatzes begründet: man kann Gedanken nicht hören. Selbst wenn wir auf unsere eigenen Gedanken achten, haben wir doch nur eine rein subjektive und individuelle Vorstellung von der Art, Beschaffenheit und Struktur dieses Phänomens. Hören können wir auch die eigenen Gedanken nicht. Aus diesem Grund ist es noch schwieriger dieses Phänomen mit gesprochener Sprache nachzuempfinden. Die Schriftsprache bietet hier bessere Ausgangsmöglichkeiten, scheint das Lesen dem inneren Monolog doch verwandter. Schließlich heißt es in aller Regel: „Ich kann Gedanken lesen“ und nicht „Ich kann Gedanken hören“. Bevor jedoch nähere Beispiele beleuchtet werden, sollen die benötigten und gewünschten Funktionen des Gedanken- bzw. Bewusstseinsstroms kurz vorgestellt werden:

### *1) Kompensation eines Erzählers*

Durch die Spiegelung diegetischer Vorgänge und Handlungen wird ein Erzähler überflüssig bzw. die Erzählinstanz wird unsichtbar (vgl. Kapitel 2.1.2). Extradialogische Informationen und Fakten können dennoch vermittelt werden, was gerade bei ausschließlich akustischer Wiedergabe sehr wichtig ist.

### *2) Charakterisierung der Hauptfigur*

Wie auch beim Dialog, wird eine Figur durch das was sie sagt und wie sie es sagt, charakterisiert. Die Gedanken eröffnen dabei eine weitere Dimension und ermöglichen tiefere und intimere Einblicke in das Seelenleben der Figur. Zusätzlich kann mit der Differenz zwischen Außen- und Innenwahrnehmung dramaturgisch gespielt werden.

### *3) Erweiterung der subjektiven Perspektive*

Die subjektive Perspektive profitiert ebenfalls von einer weiteren, vertiefenden Dimension. Der Eindruck des Miterlebens kann auf diese Weise verstärkt und optimiert werden.

Besondere Bedeutung wird in diesem Gefüge der Erzählerkompensation zuteil. Wenn nach dem Grundkonzept weder Bild noch Erzähler zur Verfügung stehen, müssten sämtliche Informationen, die nicht durch entsprechende Tonelemente transportierbar sind, durch Dialoge abgedeckt werden. Die erzählerischen Möglichkeiten würden dadurch enorm eingeschränkt und die Dialogsprache müsste gegebenenfalls sehr plakativ ausgestaltet werden.

Auch wenn die auditive Umsetzung eines Bewusstseinsstroms eher selten anzutreffen ist, gibt es ein paar Filme, die sich beispielhaft zur Ideengewinnung heranziehen lassen. So bietet

der Film *What women want* (USA 2000), bedingt durch den Plot, viele Spielarten eines *stream of consciousness*. Bereits bei der Filmanalyse in Kapitel 2.2.2 wurde *City of Angels* (USA 1998) als Beispiel herangezogen. In der behandelten Szene sind ebenfalls viele Gedanken in diesem Stil verarbeitet.

Diese und andere Filme dienten bei der Drehbuchentwicklung von **Herzschlag** als Ideenpool und als eine Art Anleitung zur Erstellung eines Figurenbewusstseins. Die konkrete Umsetzung soll nun in ein paar Beispielen aus dem Drehbuch verdeutlicht werden:

*Beispiel 1:*

<p><b>CHRIS</b> (<i>Gedankenfragmente</i>)</p> <p>Lastwagen..... mein Auto..... kaputt..... Denise..... wie spät.....</p> <p><b>CHRIS</b> (<i>denkt</i>)</p> <p>Grade noch mal gut gegangen.... Kann der nicht aufpassen? – Idiot..... Das Auto!..... Ich hab’s doch grade erst gekauft..... Denise!..... Ich schaff’s nicht mehr.....Ich muss sie anrufen.....Denise ..... Denise</p>
--

[Auszug Szene 2, Drehbuch „Herzschlag“]

Typisch für einen *stream of consciousness* sind stark assoziative Elemente, grammatikalische Unsauberkeiten im Satzbau und häufig eine gewisse Unvollständigkeit und Sprunghaftigkeit des Gedachten.

Im Beispiel 1 wurde insbesondere auf das assoziative Element, sowie die gedanklichen Sprünge Wert gelegt. Die Szene folgt in direktem Anschluss an den Autounfall, was eine gewisse Verwirrung, einen Schockzustand der Hauptfigur nahe legt. Diese Situation wird durch alleinstehende Schlagwörter erreicht, die erst im Kontext der vorangegangenen Handlung einen Sinn ergeben. Erst im zweiten Teil kommen ausformulierte Sätze ins Spiel. Dennoch bleibt die Unstetigkeit erhalten. Weiteres wichtiges Merkmal sind Wiederholungen, die kurzzeitig durch andere Inhalte unterbrochen werden. In diesem Fall wird der Name Denise wiederholt. Damit wird an dieser Stelle nicht nur ein gedankentypisches Merkmal eingebracht, sondern ebenfalls eine dramaturgische Funktion erfüllt. In der darauffolgenden Rückblende erlebt der Zuhörer wie Chris diese Denise kennen lernt. Durch die Wiederholungen wird der Name etabliert, sodass auch in der neuen Szenerie die Übereinstimmung der Personen wahrgenommen wird.

Im zweiten Beispiel wird die Gedankenebene betreten, während sich die Hauptfigur in einem Dialog mit dem „Freund“ befindet. Dabei entwickelt sich dieser zwangsläufig zu einem Monolog des Gegenübers. Zeitgleich wird der Bewusstseinsstrom von Chris erlebt. Besondere Schwierigkeit an diesem Punkt ist die Vermittlung der emotional geprägten Gedanken.

*Beispiel 2:*

**CHRIS** (*denkt, ist hin und weg*)

Wow!.....  
Sieht die gut aus!..... die Augen !..... diese Augen..... wunderschön!..... und wie sie lächelt..... und mich ansieht...SIE SIEHT MICH AN!..... (*zu sich selbst*) Oh Gott, starr doch nicht so rüber..... Starr nicht so rüber, du Idiot ! ..... Wie sieht das denn aus?!..... Los, geh hin zu ihr!

*[Auszug Szene 3, Drehbuch „Herzschlag“]*

Aus diesem Grund dominiert hier am Anfang das Bruchstückhafte. Die ersten ausformulierten Sätze zeigen die Eigenschaften eines inneren Monologs, die sich dann mit der Einführung der zweiten Person Singular in Richtung eines Dramatischen verschieben. Somit endet dieser Abschnitt als inneres Selbstgespräch. Gerade hier sind die Sätze vollständig, da sie, wie bei einem Dialog, an eine imaginäre Person gerichtet sind.

Als letztes Beispiel dient eine Gedankenszene, welche die Merkmale eines zielgerichteten Denkprozesses vermitteln soll. Zwar sind nach wie vor die genannten Besonderheiten wichtiger Bestandteil, aber die Reihenfolge der jeweiligen Inhalte ist planvoller und in Hinblick auf ein Ziel ausgerichtet. Die besondere Konzentration auf das Gedachte, wird durch die Verwendung von Wiederholungen oder Bestätigungen verdeutlicht:

*Beispiel 3:*

**CHRIS** (*denkt*)

(*euphorisch*) 3 Uhr.....noch sieben Stunden bis sie ankommt..... mein Auto....mein Auto ist vollgetankt..... Karlsruhe.... Kehl.....Straßburg..... das könnt ich schaffen..... Mittwoch...die Straßen sind frei..... Das schaff ich.....Ich schaff's! .....Die wird sich wundern.

*[Auszug Szene 12, Drehbuch „Herzschlag“]*

Abschließend lässt sich feststellen, dass im Rahmen der Gedankenebene im Drehbuch immer die erlebten Gedanken im Vordergrund stehen. Das heißt, dass in aller Regel ein *stream of consciousness* mit verschiedenen Ausgestaltungen Verwendung fand. Dabei sind auch immer wieder Elemente aus klassischem inneren und dramatischen Monolog zu erkennen.

### 3.2.2 Klangkonzept

---

Das klangliche Konzept von **Herzschlag** orientiert sich an zwei grundlegenden Vorhaben: Auf der einen Seite soll die subjektivierte Klangkulisse so realistisch wie möglich umgesetzt werden und auf der Anderen soll eine Mischung entstehen, die sich mit aktuellen Kinotonspuren vergleichen lässt. Da diese Ziele nicht immer deckungsgleich sind, musste je nach Situation abgewogen werden, welche Ausrichtung für die betreffende Szene geeigneter erscheint. Dieser teils kompromissbehaftete Mittelweg ist jedoch nicht als Nachteil zu bewerten. Stattdessen wird dem Produkt *Kinofilm zum Hören* ein eigener Stempel aufgeprägt, der eine gewisse Eigenständigkeit gewährleistet.

Die detaillierteren Überlegungen zur Soundkonzeption werden nun nach Schwerpunkten geordnet aufgezeigt.

#### ***Das akustische Leitmotiv***

Anhand des Exposé wurde bereits deutlich, dass die Geschichte von **Herzschlag** in Rückblenden erzählt wird. Die notwendigen Zeitsprünge und Ortswechsel werden durch die Rahmenhandlung in der Gegenwart gerechtfertigt, welche die Vergangenheitsszenen zusammenhält und die notwendigen Übergänge schafft.

Auf rein auditiver Basis sind derartige Zeitsprünge nicht ohne weiteres nachvollziehbar. Für das Verständnis der Geschichte ist es jedoch unabdinglich, dass der Zuhörer die Wechsel und das zugrunde liegende Muster erkennen kann. Durch das Etablieren eines akustischen Leitmotivs in den Gegenwartsszenen wird das Verständnis erleichtert und zusammengehörige Abschnitte werden auf eindeutige Weise markiert.

Der Herzschlag von Chris – der Hauptfigur – scheint für diese Aufgabe geradezu prädestiniert. Das Erklingen eines schlagenden Herzens, impliziert von vornherein eine nach innen gerichtete, subjektive Wahrnehmung und öffnet das Tor zur Gedankenwelt. Gleichzeitig kann so der Titel der Geschichte auf gleichsam unauffällige, wie kontinuierliche Weise akustisch zitiert werden. Der symbolische Charakter dieses Geräusches besitzt interessanterweise zwei gegensätzliche Grundbedeutungen: Der starke, gleichmäßige Herzschlag steht für Leben, das schwach schlagende bzw. stillstehende Herz signalisiert den

Tod. Durch diese Differenz kann mit unterschiedlichen Abstufungen zwischen den beiden Extremen gearbeitet werden, um den Spannungsbogen der Erzählung zu unterstützen. Je nach Intensität, Rhythmus und Klangcharakter wird der unterbewusste Eindruck beim Hörer unterschiedlich beeinflusst.

Neben der markierenden Funktion wird dem Leitmotiv die Aufgabe zuteil, den physischen Zustand von Chris und das Nahen seines Todes zu vermitteln. Für diesen Zweck wird das Herzsclaggeräusch durch eine sphärische Atmo unterstützt, die sich nach bedarf modulieren und verändern lässt. Dadurch bestehen vielfältige Möglichkeiten, das Delirium und die zunehmende Schwächung der Figur zu illustrieren. Die Gedankenszenen der Rahmenhandlung werden durch Kombination beider Klangelemente eindeutig markiert.

Diese umfassende, variierende Verwendung erübrigt letztendlich sogar ein musikalisches Leitmotiv für die Hauptfigur, wie es der Filmscore kennt.

### **Der Einsatz von Musik**

Die musikalische Vertonung findet klassischerweise im Rahmen der Postproduktion statt. Erst wenn der Handlungsverlauf und die zeitliche Abfolge klar festgelegt sind, kann die Musik „auf den Punkt“ komponiert und eingespielt werden. Dennoch muss bereits im Vorfeld ein Grundkonzept für den Einsatz musikalischer Elemente geschaffen werden, da manche Szenen ohne musikalische Unterstützung nicht wirken. Der Grund dafür liegt in den wichtigen Funktionen der Filmmusik: Sie transportiert Emotionen und Stimmungen, leitet auf bestimmte Handlungsereignisse hin, schafft Übergänge und unterstützt den Fluss der Geschichte.

In modernen Filmmischungen dominieren zwei Arten von Musik: Zum einen die sogenannte *Score Music* (auch: Filmscore) und zum anderen bereits bestehende Songtitel. Während letztere für passende Szenen verwendet werden und in aller Regel auch deutlich im Vordergrund stehen, wird der Filmscore auf die Handlung hin komponiert und soll in erster Linie unterbewusst wahrgenommen werden:

Die Ironie bei einer guten Filmmusik besteht darin, dass sie nicht gehört werden soll – zumindest nicht bewusst – und normalerweise dem Dialog und den Bildern, als primäre erzählerische Mittel, untergeordnet bleibt<sup>33</sup>.

[Sonnenschein 2001, S. 156]

---

<sup>33</sup> The irony of a good musical score is that it is not meant to be heard, at least not consciously, normally remaining subordinate to the dialogue and the visuals as the primary narrative vehicles.

Dies gilt insbesondere für den Transport von Emotionen: das Gefühl soll vermittelt werden, das Medium – also die Musik – bleibt idealerweise unbemerkt.

Wird die Musik diegetisch eingesetzt, wie z.B. ein Song aus einem Radio, dient sie als gestalterisches Element für die Klangkulisse der Szene. Sie soll in den meisten Fällen bewusst in Verbindung mit der potentiellen Schallquelle wahrgenommen werden. Mischformen können ebenfalls vorkommen, wenn eine als diegetisches Klangelement verwendete Musik die Funktion einer Score Music übernimmt oder umgekehrt.

Das musikalische Konzept von **Herzschlag** umfasst nahezu alle Arten des Musikeinsatzes. Bedingt durch die Schauplätze ist in manchen Szenen eine Verwendung als handlungsbezogenes Klangelement erforderlich. In einigen Fällen kommt die angesprochene Mischform zum Zuge, da anschließend Szenenübergänge und Zeitsprünge auf musikalischem Wege dargestellt werden müssen.

Wichtigste Aufgabe für die Score Music war der Transport von emotionalen Vorgängen und Gefühlen der Handlungsfiguren. Emotionen können nur sehr schwer in Worte gefasst werden und eine Unterstützung durch Bilder ist bei dieser Produktion ausgeschlossen. Ohne entsprechende musikalische Ausgestaltung würden solche Szenen nicht funktionieren. In Szene zwölf beispielsweise, muss durch die Musik das Gefühl von Geschwindigkeit erzeugt werden, da Chris sehr schnell zu seinem Auto rennt. Die Unruhe und das Gehetztsein der Hauptfigur lässt sich in diesem Zusammenhang nur über den musikalischen Weg vermitteln. In der Vorkonzeption wurden die Szenen ermittelt, die einer individuellen Komposition bedurften und erwünschte Merkmale und Charakteristika der Musik festgelegt. Auf eine musikalische Charakterisierung der verschiedenen Figuren, wie sie in normalen Kinoproduktionen üblich ist, sollte wegen der relativ kurzen Laufzeit des Produkts verzichtet werden.

Für den Soundtrack war ein spezieller Titelsong, der immer wieder aufgegriffen wird, sowie ein Abschluss-Song für das Kiss-off angedacht. Beide sollten einen inhaltlichen Bezug zur Geschichte haben. Das Hauptmotiv des Titelsongs sollte sich auch in Teilen des Filmscores wiederfinden, von der Hauptfigur zitiert werden und zu deren Charakterisierung beitragen. Da der Charakter in der ersten Szene nur durch Monologe eingeführt wird, muss die Musik aus dem Autoradio Anhaltspunkte für ein erstes Bild von Chris liefern. Der dadurch implizierte Musikgeschmack der Figur lässt Schlüsse auf deren Wesen zu und weckt Assoziationen für eine bildliche Vorstellung.

Die Musik sollte stets mit Zweck und in einem sinnvollem Kontext eingesetzt werden, ohne das Produkt damit zu überladen.

### **Geräusche und Soundeffekte**

Geräusche und Soundeffekte spielen eine wichtige Rolle bei der Ausgestaltung und Vervollständigung der Tonspur. Akustische Schauplätze können detaillierter herausgearbeitet und Szenenübergänge erleichtert werden. Für einen *Kinofilm zum Hören* mit ST ist insbesondere die Bereitstellung vielfältiger akustischer Informationen notwendig, um möglichst umfassende und klare Assoziationen beim Rezipienten auszulösen. In Bezug auf die angestrebte Sehbehindertentauglichkeit von **Herzschlag**, sind natürlich auftretende und für normal Sehende häufig unwichtig erscheinende Geräusche ebenfalls entscheidend. Ein von Geburt an Sehbehinderter kann nicht auf visuelle Kino-Assoziationen zurückgreifen und diese den gebotenen Klangkulissen zuordnen. Hieraus ergibt sich auch das oben genannte Teilziel einer möglichst natürlichen Darstellung der realen Szenen. Auf diese Weise soll gewährleistet sein, dass auch diese Zielgruppe einen entsprechenden Film im Kopf entwickeln kann.

Außer den natürlichen Geräuschen, die bereits am Set oder später aufgenommen werden, sind auch spezielle, teils unnatürliche Geräusche und Soundeffekte notwendig, um gewisse Situationen klanglich zu illustrieren. Beim so genannten Sound Design<sup>34</sup> werden Geräusche und Klänge entworfen, um bestimmte Stimmungen und Effekte zu erzielen. Dafür werden beispielsweise natürliche Tonelemente in einem anderen Kontext eingesetzt, oder durch Klang- und Effektbearbeitung zu neuen Sound-Objekten geformt. Im Rahmen einer reinen Tonproduktion stehen die Geräusche jedoch für sich und müssen in der Lage sein, beim Hörer besagte Assoziationen auszulösen. Ein Vorteil des Film Sound Designs, das durch Bildsynchronität die vermeintliche Quelle der verwendeten Geräusche preisgibt, hat in diesem Fall keinen Bestand mehr. Problematisch sind daher unnatürliche bzw. schwer zu erkennende Geräusche, die zum Verständnis einer Bildzuordnung bedürfen. Andererseits ist genau dieser Effekt der Unklarheit einsetzbar, um dramaturgisch gewollte Spannung oder gar Verwirrung zu erzeugen.

Prinzipiell kann auch bei den Geräuschen und Soundeffekten zwischen diegetischen und extradiegetischen unterschieden werden. In der klanglichen Konzeption von **Herzschlag** dienen sämtliche handlungsbezogene Tonelemente der weiteren Ausdifferenzierung der aufgezeichneten Klangszenerien. Für Zeitsprünge und Veränderungen des Bewusstseins-

---

<sup>34</sup> Der Begriff wird mittlerweile in vielfältiger Weise und oftmals aus dem eigentlichen Kontext entrissen verwendet. Er wird hier in seiner ursprünglichen Bedeutung als „Design von Klängen und Geräuschen“ für die Filmproduktion verwendet. Der Begriff kam erstmals mit den Filmen *Star Wars* (USA 1977) und *Apocalypse Now* (USA 1979) auf.

zustandes beispielsweise werden Schallereignisse ohne direkten Handlungsbezug verwendet. In den Hörbeispielen am Ende des Kapitels werden einige Arten der Anwendung demonstriert.

### **Tondramaturgie**

Das Drehbuch gibt stets eine bestimmte Dramaturgie vor, aber der Ton kann diese unterstützen und die Wirkung bestimmter Abschnitte verstärken oder auch abschwächen. Die Schaffung eines dynamischen Spannungsbogens ist dabei sehr wichtig. Um die mögliche Dynamik ausschöpfen zu können, müssen auch ruhige Phasen, eventuell sogar Stille, als Stilmittel genutzt werden. Dadurch sind dann laute Passagen an anderen Stellen wirkungsvoller. Nur auf diese Weise kann Spannung erzielt und das Eintreten eines „Hörüberdrusses“ beim Zuhörer vermieden werden.

Die lautesten Situationen von **Herzschlag** lassen sich bereits im Drehbuch erkennen (vgl. auch Abbildung 9): Der Unfall als erster Plotpoint, das Rockkonzert als reale Klangkulisse, die Silvesterszenerie als zweiter Plotpoint, sowie Chris Weg vom Bahnhof bis zum Auto. Um diese Stellen in der Geschichte hervorzuheben, müssen an anderen Orten Ruhe und niedrigere Lautstärken das Klangbild dominieren.

Der volle Dynamikumfang wird beispielsweise zwischen Szene eins und zwei benötigt. Die lauten Unfallgeräusche verstummen gänzlich und der folgende kurze Moment der Stille bildet somit einen krassen Gegensatz, bevor langsam das Leitmotiv des Herzschlags in die nächste Szene einführt.

Bereits in der Konzeptionsphase wurde anhand des Drehbuchs eine Spannungskurve festgelegt, an der sich später die Mischung orientierte. Die folgende Abbildung zeigt die grafische Darstellung.

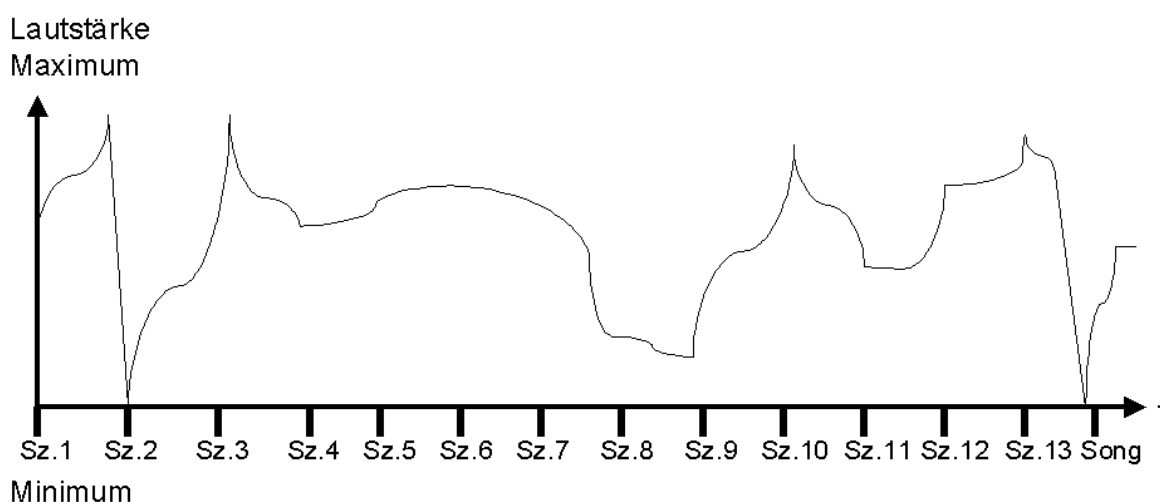


Abb. 9: Tondramaturgie: Spannungskurve



Als Spitzen sind in der Grafik eindeutig die Plotpoints zu erkennen. Lediglich das Rockkonzert zu Beginn von Szene drei fällt aus dem Rahmen. Hier erklärt sich die Lautstärke durch den angestrebten Realismus, weshalb die Kurve nach dem Auftritt der Band direkt wieder absinkt.

In der Mischung wurde versucht, diese Vorgabe zu übertragen. Letztendlich haben sich kleine Änderungen und vor allem detailliertere Abstufungen ergeben. Im Großen und Ganzen wurde das Konzept jedoch in der dargestellten Form eingehalten.

### 3.3 Die Produktion

Nach der Thematisierung von Story- und Soundkonzeptentwicklung in Verbindung mit den speziellen Anforderungen eines *Kinofilms zum Hören mit ST*, werden als nächstes grundlegende Überlegungen und Ansätze für die Produktion behandelt. Primär zu unterscheiden ist dabei zwischen den eigentlichen Aufnahmen am Set und der Postproduktion. Für beide müssen die gegebenen Voraussetzungen durchdacht und die jeweiligen Vor- und Nachteile eruiert werden.

Wichtigster Aspekt ist die optimale Abstimmung beider Möglichkeiten mit Hinblick auf ein optimales Klangergebnis, bei vorgegebenen Ressourcen.

#### 3.3.1 Aufnahme

---

Die eigentliche Tonaufnahme stellt die Grundvoraussetzung für das Zustandekommen einer Tonproduktion dar. Es stellt sich die Frage, in welchem Umfang die benötigten Tonelemente bereits am Set aufgenommen werden und wie eine möglichst große Flexibilität des aufgenommenen Materials für die Gestaltung in der Postproduktion erreicht werden kann.

Zu unterscheiden sind in diesem Zusammenhang vier Grundkategorien von Aufnahmen: Dialog-, Atmo-, Geräusch- und Voice-over-Aufnahmen<sup>35</sup>. Die unterschiedlichen Bereiche lassen sich natürlich, je nach Anforderung und gewünschtem Klangeindruck, kombinieren oder komplett separieren. Bei einer Kombination von Geräuschaufnahmen in Verbindung mit einem Dialog beispielsweise, sind beide Elemente bereits vor der Aufnahme optimal aufeinander abzustimmen.

---

<sup>35</sup> Musikaufnahmen sind i.d.R. der Postproduktion zuzuordnen. Sie haben am Set normalerweise keine Bedeutung und entstehen erst nach dem Schnitt. Im Fall von **Herzschlag** muss man die Musikaufnahmen allerdings zumindest der Vorproduktion zuordnen, da am Set für eine Szene mit Playback gearbeitet wurde. Die Musik musste für diesen Zweck bereits bei Drehbeginn vorliegen.



Abb. 10: Stützmikrofone der Darsteller am Set „Bar“

Die subjektive Mikrofonierung wurde bereits im vorigen Kapitel erläutert und beschrieben. Für die Dialogaufnahmen bei **Herzschlag** kam für diesen Zweck der Surround-Helm als Hauptmikrofonierung zum Einsatz. Der Dialog, der Raum mit seinen Reflexionen und gegebenenfalls Geräusche und Atmo wurden mit diesem System aufgezeichnet.

Außer der notwendigen Mikrofonstütze für den Helmträger fand ein weiteres Stützmikrofon bei den Dialogpartnern Verwendung (vgl. dazu Abbildung 10). Dadurch wurde gewährleistet, dass von beiden Darstellern stets ein sauberes Signal ohne störende Raumanteile vorhanden war. So konnte eine Abbildung des Gegenübers auf dem Hauptmikrofon im Zweifelsfall gestützt werden. Als Notfalloption bestand die Möglichkeit, nur die beiden Stützmikrofone nachträglich in einen künstlichen Hallraum einzubetten. Ziel war stets ein optimales Signal für das Hauptmikrofon und die notwendige Stütze des Hauptdarstellers.

Für das beschriebene Grundsetup bei den Dialogaufnahmen werden sieben diskrete Spuren benötigt. Eine zusätzliche Voraussetzung ist daher die Bereitstellung dieser Spurenzahl durch ein Aufnahmegerät. Eine konventionelle und unproblematische Lösung stellt ein

Mischpult oder dementsprechend ein mehrkanaliger Mikrofonvorverstärker in Verbindung mit einer Achtspurmaschine, wie beispielsweise dem TASCAM DA-78, dar. Problematisch wird die Situation jedoch, wenn an schwer zugänglichen Orten oder ohne Stromnetz gearbeitet werden muss. Da bei **Herzschlag** einige Schauplätze diese Merkmale aufwiesen, musste eine flexiblere Lösung angestrebt werden.

Mobile Mehrspurgeräte mit integrierten Mikrofonvorverstärkern sind erst seit relativ kurzer Zeit auf dem Markt. Die Systeme arbeiten entweder mit internen Festplatten oder DVD-RAM-Laufwerken zur digitalen Aufzeichnung der Audiodaten. Die kritischen Faktoren sind Datenspeichervolumen, Spurenzahl, Anzahl der Mikrofonvorverstärker und Akkulaufzeit. Lassen sich Speicherplatz und Laufzeit noch mit Ersatzmedien und -akkus vergrößern, ist eine ausreichende Spuren- und Vorverstärkeranzahl Grundvoraussetzung für die Realisierung der Aufnahmen.

Aus diesem Grund kamen zum Zeitpunkt der Produktion lediglich zwei Geräte in Frage: der AATON CANTAR-X Harddisk Recorder<sup>36</sup> und der FOSTEX PD-6 DVD-RAM Location Recorder<sup>37</sup> (vgl. Abbildung 11a und 11b).



Abb. 11a: AATON CANTAR-X



Abb. 11b: FOSTEX PD-6

Am Set wurde der CANTAR-X in Verbindung mit einem batteriebetriebenen SOUND DEVICES MP-2<sup>38</sup> (vgl. Abbildung 12) Zweikanal-Vorverstärker an den Line-Ins verwendet. Dieser besitzt die identischen Preamps und stellt damit eine qualitativ hochwertige Ergänzung dar.

---

<sup>36</sup> Freundlicherweise zur Verfügung gestellt von der Firma AMBIENT RECORDING in München

<sup>37</sup> Freundlicherweise zur Verfügung gestellt von der Firma KORTWICH Filmtontechnik in Berlin

<sup>38</sup> Ebenfalls mit zur Verfügung gestellt von der Firma AMBIENT RECORDING in München



Abb. 12: SOUND DEVICES MP-2

[Quelle: [www.sounddevices.com](http://www.sounddevices.com)]

Somit ergibt sich ein System mit sieben gleichwertigen Mikrofonspuren. Der MP-2 wurde für die beiden DPA Headsets (Stützmikros) verwendet.

Für die reinen Atmo- oder Geräuschaufnahmen im 3/2-Format wurden lediglich fünf Spuren benötigt. Darum konnten einige dieser Aufnahmen bereits vor Beginn der Haupt-Produktion mit dem FOSTEX PD-6 aufgezeichnet werden. Dieser wurde auch für die meisten Probeaufnahmen benutzt.

### 3.3.2 Vorproduktion

---

In der Vorproduktion werden bereits bestimmte Aufnahmen getätigt, die Voraussetzung für die Umsetzbarkeit bzw. eine optimale Gestaltung sind. Beispielsweise kann eine bereits vorhandene Aufnahme einer Effektatmo, die spezielle akustische Ereignisse enthält, bei der Produktion sehr hilfreich sein. Den Schauspielern können spezifische Anweisung für die Darstellung gegeben werden. So ist es möglich eine realistischere Interaktion zwischen Umgebung und Darstellern zu erzeugen, ohne dass beides zum gleichen Zeitpunkt aufgenommen wird. Bei den **Herzschlag**-Schauplätzen ist die Silvester-Szene ein gutes Beispiel. Auf der Atmo jubeln Leute aufgrund einer beeindruckenden Rakete am Himmel. Da die Aufnahme bereits vorlag, konnte den Schauspielern am Set ein Zeichen gegeben werden, damit sie ebenfalls auf diese Situation reagieren. So fügen sich Dialogaufnahme und Atmo noch besser zusammen und die Wirkung gewinnt an Realismus.

Weiteres Beispiel für Vorproduktions-Aufnahmen sind Playback-Anwendungen. Soll ein Darsteller zu einem bestimmten Lied singen, muss für die Produktion bereits ein entsprechendes Playback vorliegen. Bei **Herzschlag** war diese Vorgehensweise für die erste Szene erforderlich. Die Details dazu werden weiter unten im Rahmen eines Hörbeispiels (vgl. Kapitel 3.4.1) beschrieben, darum wird an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen.

### 3.3.3 Postproduktion

---

Die Postproduktion ist die abschließende Phase eines solchen Projekts. Sie beginnt erst dann, wenn die eigentlichen Aufnahmen bereits „im Kasten“ sind. Alle Tonelemente werden zu einem neuen Ganzen zusammengefügt.

In der Montage werden alle wichtigen Tonelemente zeitgenau angelegt und übereinander geschichtet, sodass daraus ein Klangteppich entsteht. Dabei sind insbesondere die Übergänge zwischen den verschiedenen Elementen von großer Bedeutung. Sie können dramaturgisch eingesetzt werden, um damit eine bestimmte Stimmung – z.B. erhöhte Spannung – zu erzeugen. Es gibt zwei grundsätzliche Formen von Übergängen zwischen Tonelementen: den Schnitt und die Blende.

Durch einen *Schnitt* entsteht ein harscher und direkter Übergang – ohne Vorankündigung. Der Höreindruck wechselt von einem Sekundenbruchteil auf den anderen. Als *harmonisch* bezeichnet man den Schnitt, wenn zwei aneinandergeschnittene Tonelemente sich akustisch miteinander vertragen, sodass zwar ein überraschender aber dennoch angenehmer Höreindruck entsteht. Mit dieser Technik lässt sich ein gewisses Tempo erzeugen.

Das Aneinanderschneiden von grundsätzlich verschiedenen Geräuschen wird auch als *harter* oder *disharmonischer* Schnitt bezeichnet. Durch den verursachten Bruch wird beim Hörer die Aufmerksamkeit erhöht. „Die dramaturgische Wirkung ist dementsprechend stark: Ein harter Schnitt brüskiert. Man fühlt sich überrumpelt, erschrickt, empfindet den schlagartigen Wechsel eindeutig als disharmonisch, als böse Überraschung, vielleicht sogar als akustischen Überfall.“ [Zindel/Rein 1997, S. 196]

Die *Blende* bietet dem Ohr einen weicheren Übergang, der beinahe unbemerkt geschehen kann. Erzeugt wird sie durch das Öffnen oder Schließen eines Faders am Mischpult, oder im digitalen Zeitalter durch Aufrechnen einer entsprechenden Pegelveränderung auf die Audio-datei. Grundsätzlich gilt: je länger der Zeitraum der Blende, desto weicher der Übergang. Eine häufig verwendete Form ist die *Kreuzblende*, bei der ein endendes und ein beginnendes Signal ineinander geblendet werden. Auf diese Art lassen sich „schleichende“ und sehr weiche Übergänge realisieren oder hörbare Schnitte fließend miteinander verbinden. Die *Sturzblende*, bei der über einen extrem kurzen Zeitraum geblendet wird, kommt dem Schnitt recht nahe, wirkt aber dennoch weicher.

Weitere akustische Übergangsformen, die sich in diesem Zusammenhang noch nennen lassen, sind die Zumischung und Ausdünnung von Geräuschen, die Akzentuierung bestimmter Elemente (z.B. mit Hall) sowie die Klangbrücke als beständiger Klang beim Übergang zwischen zwei verschiedenen Tonelementen [vgl. u.a. Zindel/Rein 1997, S. 197 ff].

Bei **Herzschlag** setzte sich die Postproduktion aus verschiedenen Bearbeitungsebenen zusammen und begann mit Dialogschnitt und –montage. Das heißt, aus den vorhandenen Takes wurden die jeweils besten für jede Szene gesichtet, von eventuellen Störgeräuschen gesäubert und zusammengeschnitten. Für Atmos und Geräusche wurden ebenfalls die besten Versionen gesucht und danach entsprechende Ausschnitte erstellt.

In dieser Phase müssen immer wieder Kompromisse zwischen künstlerischem Ausdruck und optimalen Tonbedingungen gemacht werden. Manche Takes können einen tontechnischen Makel haben, wie beispielsweise ein nicht behebbares Störgeräusch, aber die darstellerische Leistung ist trotzdem besser als bei allen anderen Versionen. In einem solchen Fall muss eine Grundsatzentscheidung getroffen werden. Diese ist meist von der Schwere der Störung und den Möglichkeiten einer Behebung oder Kaschierung abhängig. In Szene acht, die auf dem Balkon spielt, waren beispielsweise im bestgespielten Take entfernte, aber störende Auto Geräusche, sowie übermäßig lautes Kleidungsrascheln zu hören. Durch ein paar kleine Tricks in der Mischung, konnte der Take aber dennoch verwertet werden. Am Ende des Kapitels werden diese Vorgänge noch anhand von Hörbeispielen beschrieben.

Nach der Vorbereitung der verschiedenen Elemente wurde anschließend ein Grundgerüst für jede Szene erstellt und die Szenenfolge mit den entsprechenden Übergängen gebildet. Im nächsten Schritt wurden dann zusätzliche Geräusche szenenweise gestaltet, angelegt und gegebenenfalls bereits mit bestimmten Effekten bearbeitet. Zusätzlich wurden Geräusche aus bestehenden Sound Bibliotheken verwendet.

Nachdem alle Szenen in sich komplett waren, wurden im Rahmen einer ersten Rohmischung die Szenenübergänge gestaltet und vervollständigt, sowie dynamische und statische Tonelemente im Surround-Panorama verteilt. Auch die vorhandene Filmmusik wurde in diesem Stadium passend angelegt und in die provisorische Mischung eingefügt.

Bei der abschließenden Endmischung lag das Hauptaugenmerk auf der nachträglichen Raum- und Effektgestaltung mit künstlichem Hall sowie der dramaturgischen Wirkung der Tonspur. Selbstverständlich ist auch die Klangqualität – in dieser, wie auch in allen anderen Phasen der Postproduktion – ein wichtiges Anliegen. Teilweise wurden zur Optimierung in diesem Abschnitt noch Tonelemente hinzugefügt und entsprechend gestaltet.

Die Bearbeitung mit Hall fand erst in der abschließenden Mischung statt, da nur für diesen Zeitraum ein entsprechendes Hallgerät verfügbar war (Abbildung 13). Der Lexicon 960L<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Freundlicherweise zur Verfügung gestellt von der Firma AUDIO EXPORT in Heilbronn

Hallprozessor ist surroundfähig und kann demnach auch künstliche Hallräume im 3/2-Format erzeugen.

Das Gerät bietet zwei DSPs<sup>40</sup> und damit zeitgleich zwei unterschiedliche Surround-Hallprogramme, in denen jeweils Schallquellen mithilfe eines Joysticks frei platziert werden können. So ist es möglich „trocken“ aufgenommene Geräusche nachträglich an einer beliebigen Stelle in einem künstlichen Raum zu platzieren. Auf diese Weise können nachträglich eingebettete Tonelemente in den Gesamttraumklang eingepasst, oder sogar ganze Szenen aus Einzelementen zu einer künstlichen Raumperspektive verwoben werden. In Szene zwölf von **Herzschlag**



Abb. 13: Lexicon 960L

[Quelle: [www.audioexport.de](http://www.audioexport.de)]

musste, aufgrund von starken Nebengeräuschen, die Stütze der Darstellerin sehr stark hinzugemischt werden. Um die Stimme dennoch in den Gesamttraumeindruck einzubetten, wurde sie mit einem passenden Hallraum bearbeitet.

Weiterhin wurde die Filmmusik auf diesem Weg in den Gesamtklangkontext eingebettet und teilweise Stereomusikmischungen durch entsprechende Hallräume auf das 5.1 Format gebracht.

Nach Abschluss der finalen Mischung folgt in der Regel das Mastering. Dabei werden der Dynamikbereich und der notwendige Maximalpegel für die jeweilige Anwendung – in diesem Fall die Wiedergabe im Kino – angepasst und letzte Korrekturen und Verbesserungen im Frequenzgang vorgenommen. Insbesondere für die Dynamikbearbeitung ist ein mehrkanaliger Multibandkompressor sehr nützlich. So können verschiedene Frequenzbereiche unterschiedlich stark komprimiert und auf die Wiedergabe hin optimiert werden. Eine optimale Aussteuerung und Einhaltung der benötigten Pegelvorgabe wird gewährleistet. „Bei Mehrkanal-Aufnahmen wird beim Mastering außerdem die Referenzqualität definiert. Wird der Mix verlustlos gespeichert, so bleibt diese erhalten – kommt es aber zu einer verlustbehafteten Codierung, so verschlechtert sich der Mix nach dem Mastering hinsichtlich seiner Wiedergabequalität wieder.“ [Birkner 2002, S. 138] Zum Ende wird der gemasterte Mix auf diskrete Spuren ausgespielt und gegebenenfalls für ein Trägermedium encodiert.

Im Rahmen dieses Projekts entfiel das Mastering für die Kinomischung, da weder ein zusätzlicher Summenkompressor, noch ein Summenequalizer notwendig waren.

---

<sup>40</sup> DSP = Digital Signal Processor, Prozessor zur digitalen Signalverarbeitung

### 3.3.4 Produktionsplanung

---

Bereits lange vor Beginn der Produktion musste klar festgelegt werden, auf welche Weise sich die einzelnen akustischen Bestandteile über den Produktionsprozess verteilen. Wie bereits zu Beginn des Kapitels betont, bedurfte schon die Drehbuchentwicklung eines „akustischen Bildes“, dass es nach den gegebenen Voraussetzungen zu erfüllen galt.

Die bestimmenden Faktoren für die Planung des Produktionsprozesses in Bezug auf den Ton waren Zeit, Geld, verfügbares Equipment, verfügbare Örtlichkeiten, Verfügbarkeit der Darsteller, allgemeine Umsetzbarkeit, sowie die erreichbare Klangqualität. Aufgrund dieser Rahmenbedingungen waren immer wieder möglichst gute Kompromisse zu finden.

In Aufnahmeprozess und Postproduktion galt es einzuschätzen, welche Klangelemente sich für die jeweilige Phase eignen. Manche Elemente, wie z.B. Schritte, sind mit einer subjektiven Mikrofonierung nur schwer umsetzbar und müssen daher in der Postproduktion „nachgebaut“ werden. Oftmals ist eine Tonaufnahme an bestimmten Schauplätzen (z.B. Intensivstation im Krankenhaus) nicht möglich. In anderen Fällen sind Aufnahmen denk- und machbar, aber der Aufwand steht im Vergleich zu einer künstlichen Erzeugung in der Postproduktion in keinem Verhältnis zum erzielten Ergebnis. Ebenso kann der umgekehrte Fall eintreten, dass das nachträgliche Zusammenbauen einer realistisch wirkenden Klangkulisse zwar zu einem optimalen Ergebnis führen würde, der damit verbundene Aufwand aber eine direkte Aufnahme der betreffenden Situation rechtfertigt – auch wenn dies eventuell mit minimalen klanglichen Nachteilen verbunden ist.

Noch vor Drehbeginn musste ein Plan entwickelt werden, der die einzelnen Vorgänge der Vorproduktion, Hauptproduktion und Postproduktion zuordnet. Eigens für diesen Zweck wurde eine Soundliste (vgl. Tabelle 1) erstellt, die alle wichtigen Tonelemente außerhalb der Drehbuchdialoge erfasste und jedem einen Entstehungsort zuordnete. So wurde gewährleistet, dass am Ende alle benötigten Inhalte zur Verfügung standen.

Der abgebildete Auszug verdeutlicht, dass alle notwendigen Geräusche und Atmos für die Szene bereits im Vorfeld erfasst wurden. Zu Beginn der Produktion wurden noch die genaue Örtlichkeit und der grobe Zeitpunkt der Aufnahme, teilweise in Abstimmung mit dem Drehplan, festgelegt. So konnte ein optimaler zeitlicher Ablauf der Aufnahmen gewährleistet werden.

Für jede Szene im Drehbuch gab es individuelle Überlegungen zur optimalen Vorgehensweise. Eine Darstellung aller Varianten und Möglichkeiten, würde bei weitem den hier gegebenen Rahmen sprengen. Stattdessen werden im nächsten Abschnitt einige Szenen exemplarisch in Verbindung mit Hörbeispielen dargestellt.



Szene	4.-5. März	Anderer Tag 1. Märzwoche	Bereits aufgenommen	Post Pro (gegebenenfalls Library)
Szene 1		Auto: Fahrgeräusch im Regen	(Autofahrt mit schwachem und ohne Regen)	
Szene 1		Auto: Regen auf Dach und Scheiben		
Szene 1		Auto: Scheibenwischer vorne, hinten		
Szene 1		Auto: Hupe von innen		
Szene 1		Auto: Anschalten Autoradio		
Szene 1				Musik aus Autoradio
Szene 1	Trommeln auf Lenkrad			
Szene 1		Bremsgeräusche im Auto und außerhalb		
Szene 1	Einatmen			
Szene 1				Hupe Lastwagen
Szene 1				Crashgeräusche
Szene 1		Regen		(Regen)
Szene 1				Herzschlag
Szene 1		anhaltendes Hupen von innen		

Tabelle 1: Auszug Soundliste, Produktionsplanung von Herzschlag

### 3.4 Konkrete Umsetzung anhand von ausgewählten Hörbeispielen

In ausgewählten Szenen aus der Kinomischung der **Herzschlag**-Produktion werden nun verschiedene gestalterische und produktionstechnische Aspekte anhand von konkreten Hörbeispielen vorgestellt. Nach wie vor steht der künstlerisch-gestalterische Aspekt im Vordergrund, weshalb an dieser Stelle nochmals auf die individuell und subjektiv geprägte Darstellung der Inhalte hingewiesen sei.

Die Beispielausschnitte sind auf der beigefügten DVD im Anhang enthalten. Weitere Details zur DVD und ihrer Benutzung finden sich auf Seite 83.

#### 3.4.1 Szene 1: Im Auto

Die Autofahrt war eine der produktionstechnisch aufwändigeren Szenen von **Herzschlag**. Für die Realisierung mussten verschiedene Mehrkanalaufnahmen zusammengemischt und durch weitere Geräusche ergänzt werden – mit ein Grund dafür, dass bei diesem Part die maximale Anzahl von 32 Tonspuren benötigt wurde.

Im Drehbuch ist der akustische Inhalt der Szene bereits genau beschrieben. Außer dem Monolog von Chris, sind auch alle notwendigen Geräusche und Soundeffekte bereits vorgegeben. Die Tonspur setzt sich aus folgenden Elementen zusammen:

- ◄ 5.0 Atmo „Autofahrt“
- ◄ 5.0 Atmo „Regen mit Frontscheibenwischer“
- ◄ 5.0 Atmo „Regen auf dem Dach“
- ◄ Surroundhelm und Stütze für Geräusche und Sprache von Chris
- ◄ 5.0 Spur „Autoradio“
- ◄ Diverse Stereo und Monospuren für weitere Soundeffekte

Der Produktionsplan sah reale Aufnahmen der Regengeräusche in Verbindung mit der Fahratmo vor. Da es in den Produktionsphasen mit mobilem Aufnahme-Equipment nicht stark genug regnete, musste mit einem Gartenschlauch improvisiert werden. Um einen realistischeren Klangeindruck erzeugen zu können, wurde der Kunstregen für Scheibenwischer und Dach getrennt aufgenommen. Diese Vorgehensweise kostete zehn zusätzliche Spuren in der Postproduktion, die in der Produktionsplanung eigentlich nicht vorgesehen waren.

Von vornherein geplant war dagegen die separate Aufzeichnung der Fahrgeräusche und des Schauspielers. Auf diese Weise ließ sich das Verhältnis zwischen Sprache und Umgebungsgeräusch bis zuletzt beeinflussen. Für die realistische Umsetzung einer ST in der genannten Situation stellte diese Option eine Grundvoraussetzung dar. Der Hauptdarsteller saß für die Takes lediglich im geparkten Auto und simulierte die Fahrsituation. In diesem Zusammenhang erwies sich die Vorproduktion der Fahratmos als sehr hilfreich, da dem Darsteller genauere Regieanweisungen gegeben werden konnten. Durch diese Vorgehensweise, wirkt die Szene in sich homogen. Letztendlich waren dank der Abstimmung an keiner der beiden Aufnahmen korrigierende Schnitte notwendig.

Eine Besonderheit im Rahmen des Produktionsprozesses stellt das Autoradio dar: Der Radiosong sollte nachträglich in der Postproduktion eingebettet werden, um im Nachhinein Einfluss auf die Lautstärkenverhältnisse zu haben. Damit der Darsteller dennoch in passendem Rhythmus und richtiger Tonhöhe mitsingen konnte, wurde ihm während der Aufnahmen über Kopfhörer eine Layout-Version des Titels vorgespielt. Somit ergaben sich „saubere“ Sprachaufnahmen, die in der Postproduktion mit der Musik kombiniert wurden. Diese wiederum wurde mit einem Surroundhall bearbeitet, um sie möglichst realistisch in das Klanggeschehen des Autos zu integrieren.

Sämtliche Geräusche anderer Autos und ein Großteil des folgenden Unfalls wurden mit Library Sounds erstellt.

In *Hörbeispiel 1* auf der DVD ist die komplette Szene mit allen Spuren bis kurz vor dem Unfall zu hören. Die folgenden Tracks beinhalten jeweils die einzelnen Spuren in aufgegliederter Form, wobei diese der Mischung entsprechend bearbeitet sind.

Auf der Sprachspur (*Hörbeispiel 2*) wird die Abbildung des Autoinnenraumes durch den Surround-Helm dargestellt. Der Realismus der Aufnahme kann gerade im Vergleich mit der Autoradiospur (*Hörbeispiel 3*) verdeutlicht werden. Hier wurde erst in der Postproduktion eine ST geschaffen, indem der Stereomix des Songs nachträglich einen, dem Auto ähnlichen, Surround-Hallraum aufgeprägt bekam. In der Gesamtmischung lässt sich das Ganze gut einfügen, im direkten Vergleich sind die Unterschiede zwischen realer Aufnahme und künstlicher Erzeugung unverkennbar.

*Hörbeispiel 4* enthält das Fahrgeräusch des Autos, sowie vereinzelte Scheibenwischer- und Hupgeräusche. Alles wurde zusammen mit dem Surround-Helm nach Drehbuchvorgaben aufgezeichnet. Der zugehörige Regen (*Hörbeispiel 5*) ist bereits aus den Elementen Frontscheibe und Dach zusammengemischt und stark mit dem Equalizer bearbeitet.

### **3.4.2 Szene 3: Gedanken- versus Außenwelt**

---

Die Zweischichtigkeit der ST, das heißt die Unterteilung in innere und äußere Wahrnehmung der Handlungsfigur, wurde im Rahmen der Arbeit bereits behandelt. In diesem Zusammenhang hat insbesondere die Gestaltung von nachvollziehbaren Übergängen zwischen beiden Welten eine hohe Bedeutung. Sie müssen auf rein akustischem Wege vermittelt werden und für den Rezipienten nachvollziehbar sein.

In **Herzschlag** lassen sich zwei Arten von Gedankenwelten finden: Der Gegenwarts- und der Erinnerungstyp. Bei den Gegenwartsszenen in der Rahmenhandlung handelt es sich stets um die innere Welt. Die Szenen sind eindeutig durch das oben angesprochene Leitmotiv markiert und beinhalten ausschließlich die innere Stimme der Hauptfigur. Zudem heben sich die Gedanken – gewissermaßen als innere Stimme – von der äußeren Stimme dadurch ab, dass sie als Voice-over-Sprache keinen Raumanteil besitzen und voller klingen. Das Betreten und Verlassen der Gedankenwelt ist daher relativ unproblematisch zu verfolgen.

Schwieriger sind schnelle Übergänge von der äußeren in die innere Welt, wie sie in Szene drei oder zwölf vorkommen. Am Beispiel der dritten Szene (*Hörbeispiel 6*) soll deshalb gezeigt werden, wie ein solcher Wechsel akustisch gestaltet werden kann:

Chris befindet sich mitten in einem Dialog als er, ausgelöst durch den Anblick von Denise, schlagartig in seine Gedankenwelt verfällt. Er nimmt sein Umfeld nur noch entfernt wahr und ist emotional tief bewegt und verwirrt. Während sein Freund unentwegt weiter auf ihn einredet, geht Chris seinen Gedanken nach.

Die erste Schwierigkeit, die sich aus dem Szenario ergibt, besteht darin, den Zuhörer in die neue Welt zu versetzen. Zudem müssen die vorherrschenden emotionalen Inhalte der Gedanken hervorgehoben und abschließend eine Auflösung der Situation gefunden werden.

Der Wechsel wird mit einem Swoosh-Effekt<sup>41</sup> eingeleitet, der sich von der linken auf die rechte Seite bewegt. Zeitgleich werden auch alle anderen Signale synchron mit der gleichen Bewegung nach rechts verschoben. Somit entsteht eine Art akustische Wischbewegung, welche die Außenwelt aus dem Fokus der primären Wahrnehmung fegt. Alle Tonelemente, die dem Außen zuzuordnen sind, werden im Pegel verringert und in einen kleinen, kurzen Hallraum ohne Direktanteil mit relativ starker Höhendämpfung gefahren (*Hörbeispiel 7: Außenwelt*). Dadurch scheint die Außenklangkulisse weiter entfernt und weniger präsent. Der Raum für die innere Stimme ist geschaffen, die auch hier als Voice-over-Sprache vorliegt und lediglich mit einem kurzen Slap-Echo belegt ist.

Die Emotionalität der ausgesprochenen Gedankeninhalte wird durch den Einsatz der Score Music betont (*Hörbeispiel 8: Gedanken und Score Music*). Deren Arrangement ist im 5.1-Panorama verteilt und mit einem Surroundhall versehen. Das einleitende Crash-Becken bewegt sich in entgegengesetzter Richtung zum Swoosh-Effekt, um eine gewisse Verwirrtheit zu illustrieren. Weiterhin erfüllt die Musik die Aufgabe, auf das Ende der Innenwelt hinzuleiten. Um den gewünschten abschließenden Bruch, das Zurückreißen in die Wirklichkeit zu gestalten, wird der Außenatmo ab der Mitte des Ausschnitts ein Schlagzeug Soundcheck hinzugefügt. Dies gewährleistet eine stärkere Präsenz der Außenatmo bei der Rückkehr in selbige. Der Rückwechsel wird durch die Worte „Chris?... Chris!“ des Freundes eingeleitet. Das erste mal wird die Stimme bereits leicht angehoben, doch das zweite „Chris!“ kommt in voller Lautstärke und reißt ihn und den Hörer zurück in die Realität. Unterstützt wird der Bruch durch einen weiteren kurzen Swoosh-Effekt, der sich von vorne nach hinten bewegt und in einen Tom-Schlag mit hohem LFE-Anteil aus besagter Soundcheck-Atmo mündet. Alle anderen Signale werden ab diesem Schlag wieder in normaler Lautstärke und ohne Hall verwendet.

---

<sup>41</sup> Swoosh-Effekt = Swoosh ist als Lautmalerei zu verstehen. Es handelt sich um die Bezeichnung für zischende Geräusche, die vielerorts für die Betonung von Schnitten, Bewegungen, Wechseln und der Gleichen eingesetzt werden.

*Hörbeispiel 9* gibt zusätzlich einen Eindruck von den Originalaufnahmen am Set. Er enthält den Dialog der Szene, der sich zum Monolog entwickelt, ohne die eben genannten Effektbearbeitungen.

### **3.4.3 Szene 5 und 6: Von der Dusche zur Haustür**

---

Diese beiden zusammenhängenden Szenen (*Hörbeispiel 10*) zeichnen sich durch den starken Realismus der Aufnahmen aus.

Die Vorgehensweise bei der Dusche ist mit der Autoszene vergleichbar: Der Hauptdarsteller wurde aufgezeichnet, wie er unbeweglich in – und im zweiten Part vor – der Dusche stand und lediglich seinen Text sprach (*Hörbeispiel 11*). Durch diesen Vorgang stimmt der Klangraum der Stimme mit dem der verwendeten Dusche überein. Das Klingelgeräusch wurde andernorts aufgezeichnet (*Hörbeispiel 12*). Auch hier bekam der Schauspieler am Set ein visuelles Signal vom Regisseur, damit er auf das imaginäre Klingeln reagieren konnte.

Eine Vorproduktion wurde für dieses Setting nicht benötigt. In umgekehrter Weise zur Szene eins, wurden hier die Duschgeräusche nach den Sprachaufnahmen angefertigt. Für diesen Zweck wurde die Szene ohne Stimmlaute komplett nachgespielt (*Hörbeispiel 13*).

Der nachfolgende harte Schnitt auf die sechste Szene, der einen kurzen Zeitsprung zur Folge hat, wird durch einen lauten Swoosh-Effekt verdeutlicht. Dieser bewegt sich stereofon von den Rear- auf die Front-Kanäle und bündelt die Wahrnehmung auf das Geräusch des Türaufreißens, das zusätzlich mit LFE-Anteilen verstärkt wurde.

Die Szene sechs ist ein weiteres Paradebeispiel dafür, wie eindrucksvoll sich eine ST mit einer subjektiven Mikrofonierung umsetzen lässt. Die verschiedenen Klangeigenschaften des Flurs und des Treppenhauses sind deutlich zu unterscheiden und der Eindruck des Raumes verkleinert sich, sobald die Haustür geschlossen wird. Eine derartige Konstellation künstlich in der Postproduktion zu bauen ist nahezu unmöglich. Während der gesamten Szene sind ausschließlich die Signale des Surround-Helms und der zugehörigen Stütze zu hören.

Weiterhin wurden zwei bewusste Perspektivsprünge in die Situation eingebaut, auf deren Grundproblematik bereits in Kapitel 2.3.2 hingewiesen wurde: als Denise die Wohnung betritt, wendet sich Chris zunächst der Tür zu, um sie zu schließen, bevor er sich wieder auf seinen Besuch konzentriert. Das zweite Mal, am Ende der Szene, dreht er sich um 180°, da er sich etwas zum Anziehen holen will. Beide Bewegungen der Perspektive ergeben einen Sinn, da die Kopfbewegungen in dieser Situation nachvollzogen werden können.

Um den gewünschten Realitätsgrad der Szene zu erreichen, wurde sehr viel Zeit auf die Suche nach einer passenden Örtlichkeit verwandt. Die Kombination aus einem Treppenhaus

mit sehr starkem und einem Flur mit geringem Nachhall ist nicht sehr häufig anzutreffen. Meist haben Flurräume so starke Reflexionen, dass die Aufnahme viel zu viel Raumanteil behält. Dadurch fällt der Unterschied zwischen beiden Räumen weniger deutlich aus, und die Qualität der Aufnahmen leidet ebenfalls darunter.

#### 3.4.4 Szene 8: Balkon

---

Diese Szene soll als letztes Beispiel einen Eindruck vermitteln, wie problematische Takes (vgl. Kapitel 3.3.3) in der Postproduktion aufgewertet werden können.

Die Balkonszene (*Hörbeispiel 14*) findet jahreszeitlich gesehen im Sommer statt. Da sich die Aufnahmen für **Herzschlag** aber alle in der kalten Jahreszeit ereigneten, war bereits in der Vorplanung der Szene eine künstliche Sommernachtsatmo vorgesehen.

In dieser ruhigen und stillen Spielsituation sollte auch den Schauspielern ermöglicht werden – der Szene angemessen – nur so leise wie nötig zu sprechen. Daraus ergab sich das Problem, dass die Mikrofonvorverstärker sehr hoch ausgereicht werden mussten und alle störenden Umgebungsgeräusche verhältnismäßig stärker mit aufgezeichnet wurden.

Das Klangbild der Originalaufnahmen (*Hörbeispiel 15*) bildete den Schauplatz zwar gut ab, jedoch waren teilweise entfernt fahrende Autos zu hören, die sich an der Hauswand im Rücken des Hauptdarstellers reflektierten. Wie an der Original-Lokalität schien das Autogeräusch von hinten zu kommen. Um diesen Eindruck zu mindern, wurden die Surround-Kanäle des Helms an kritischen Stellen abgesenkt. Aber auch die restlichen Helmsignale wurden leicht heruntergeregelt. Stattdessen wurden die Stützmikrofone beider Darsteller stärker genutzt. Eine zugemischte, nächtliche Grillenatmo komplettiert die Klangkulisse der fiktional vorherrschenden Jahreszeit.

Allerdings ist der Schauplatz Balkon durch diesen Kunstgriff nicht mehr eindeutig zu erkennen. Dieser Fakt ist jedoch verschmerzbar, da in diesem Part ohnehin die schauspielerische Leistung die wichtigste Rolle spielt. Die primäre Information, dass sich beide Protagonisten bei Nacht im Freien befinden, wird nach wie vor geliefert.

Bei der Kuss-Szene wurde die kalte Witterung dem besten Take zum Verhängnis: Die Darsteller trugen zwangsläufig Winterkleidung, die auf den Aufnahmen penetrante Raschel- und Knistergeräusche hinterließ. Diese waren zwar ursprünglich gewollt, waren aber letztendlich zu stark auf der Aufnahme hörbar. Um das übermäßige Geräusch-Chaos zu minimieren, wurden für diesen kurzen Abschnitt die Helmsignale noch stärker zurückgeregelt und zeitgleich die Grillenatmo etwas verstärkt. Auf diesem Weg einer Art Kreuzblende (*Hörbeispiel 16*) wird ein Atmoloch verhindert und die Szene funktioniert in Verbindung mit der Score Music (*Hörbeispiel 17*) ohne raschelnde Winterkleidung.

## 4. Zusammenfassung

### 4.1 Das erste Kapitel

Mehrkanal-Produktionen mit erzählenden Inhalten werden meist in sehr ähnlicher Weise gestaltet. Viele Produzenten scheuen noch vor einer intensiven, eigenständigen und gleichberechtigten Nutzung der Surround-Kanäle zurück.

Das Hauptziel dieser Masterarbeit ist es, einen weiteren Gestaltungsansatz und einen neuen Inhalt für diese Wiedergabetechnologie zu entwickeln: *den Kinofilm zum Hören mit einer subjektiven Tonperspektive*.

Bereits zu Beginn dieser Arbeit wurde festgestellt, dass es sich beim *Kinofilm zum Hören* um eine eigenständige mediale Präsentationsform handelt, die mit den Medien Film und Hörspiel zwar verwandt, aber dennoch eindeutig von beiden abgegrenzt ist. Durch die Reduzierung aller Rezipienten auf den Hörsinn ermöglicht dieses Medium auch sehbehinderten Menschen ein neues Kinoerlebnis, welches sich nicht von dem der Normalsehenden unterscheidet.

### 4.2 Das zweite Kapitel

Der Begriff der ST – als eine Analogie zur subjektiven Kameraperspektive – ist vom Verfasser folgendermaßen neu eingeführt und definiert: Eine ST ist gegeben, wenn sämtliche diegetische Tonelemente einer 3/2- (oder höher) Mehrkanal-Tonspur mindestens der räumlichen und gegebenenfalls allen weiteren in der Szene verwendeten Ebenen der auditiven Subjektivierung zugeordnet werden können.

Anhand eines kurzen Überblicks zur Erzähltheorie wurde die angestrebte Erzählform (ohne expliziten Erzähler) nach *Stanzel* [Stanzel 1979] und *Genettes* [Genettes 1994] kategorisiert. Es stellte sich heraus, dass dem Zuhörer die inneren und äußeren Bewusstseinsinhalte der Handlungsfigur als personale Er-Erzählung (außen) oder als Ich-Erzählung einer Reflektorfigur (innen) vermittelt werden. Überblendungen von außen nach innen entstehen, wenn sich die Handlungsfigur selbst im inneren Monolog mit ihrem erlebenden „Ich“ meldet. Der *stream of consciousness* wird eingesetzt, um den Charakter des Gedankenerlebens zu verstärken. Ein offensichtlicher Erzähler kann auf diese Weise vermieden werden. Nach *Genettes* ist diese Form als fixierte interne Fokalisierung zu bezeichnen.

Die Betrachtungen zu den Themen Perspektive, Subjektivität und Subjektivierung im erzählerischen Kontext zeigten, dass sich Perspektive und Subjektivierung stets in mehrere Unter-ebenen aufteilen lassen. Mithilfe der Perspektiveebenen nach *Schmid* [Schmid 2004] wurde

eine weitere Ausdifferenzierung der auditiven Subjektivierung in die perzeptive, räumliche, zeitliche, ideologische und sprachliche Ebene vorgenommen. Darauf aufbauend konnte die ST definiert werden.

In Verbindung mit den physikalisch-technischen Grundüberlegungen zur Tonperspektive wurde die immense Bedeutung der räumlichen Ebene der auditiven Subjektivierung für die Gewährleistung einer ST hervorgehoben. Es stellte sich heraus, dass die ST ausschließlich in einer 3/2-Wiedergabeumgebung (oder mehr Kanäle) umgesetzt werden kann. Nur auf diese Weise ist eine Rundumtongung, sowie die zentrierte Sprachlokalisation der subjektivierten Figur möglich.

In einer kurzen Bestandsaufnahme anhand von drei Filmbeispielen konnten Gestaltungsansätze betrachtet, geeignete Ideen für eine eigene Umsetzung gesucht und die theoretischen Überlegungen verdeutlicht werden.

Für die aufnahmeseitige Realisierung der ST führte der Verfasser analog zur subjektiven Kamera den Begriff der *subjektiven Mikrofonierung* ein. Diese Art der Darsteller-Mikrofonierung ist mit diversen Problemen verbunden. Insbesondere die Befestigungsmöglichkeiten, die Abmessungen und das Gewicht kristallisierten sich als entscheidende Erfolgsfaktoren heraus. Für die **Herzschlag**-Produktion wurde schließlich ein „Surround-Helm“ entwickelt, dessen Funktionstüchtigkeit in mehreren Testaufnahmen erprobt wurde. Dabei wurde unter anderem die Problematik der perspektivischen Verzerrung zwischen Aufnahme und Wiedergabe ausgelotet. Es zeigte sich, dass extreme Perspektivwechsel nur schwer zu realisieren sind, ohne den Zuhörer zu verwirren.

### 4.3 Das dritte Kapitel

Alle diese Vorüberlegungen flossen in die eigentliche Konzeption von **Herzschlag** ein. Besondere Beachtung fand die Abstimmung der Drehbuchentwicklung auf die technischen Voraussetzungen. So wurde festgestellt, dass eine beliebige Geschichte nicht einfach adaptiert werden kann, sondern vielmehr speziell für die angestrebte Präsentationsform entwickelt werden sollte. Aus diesem Grund gestaltete sich die Drehbuchentwicklung als interaktiver Prozess der Anpassung zwischen den (technisch) realisierbaren Schauplätzen, der notwendigen Handlung und der Positionierung bzw. Bewegung der Handlungsfiguren.

Am Beispiel von Drehbuchauszügen wurde die konkrete Ausgestaltung der Gedankenszenen erläutert und die Anwendung der Erzähltheorien verdeutlicht.

Die akustische Konzeption umfasste Überlegungen zum Einsatz von Musik, Geräuschen und Soundeffekten, sowie zu deren dramaturgischer Verwendung. So erforderte die zeitliche



Struktur der Geschichte die Etablierung eines Leitmotivs, um die Nachvollziehbarkeit der Handlung sicherzustellen und den Spannungsbogen der Tondramaturgie zu unterstützen.

Wie aufwändig sich eine Produktion dieser Größenordnung gestaltet, zeigte sich in der Dokumentation der einzelnen Produktionsphasen. Probleme und deren Lösungsansätze sowie Überlegungen zur künstlerischen Gestaltung wurden vorgestellt. In vier ausgewählten Hörbeispielen wurden die dieser Arbeit zugrunde liegenden Gedanken und Überlegungen als konkrete, praktische Umsetzung präsentiert. In diesem Zusammenhang konnte detailliert auf einzelne gestalterische Aspekte eingegangen werden.

### 4.4 Der Praxisteil

Die Hörbeispiele und die komplette Produktion „**Herzschlag – Der Kinofilm zum Hören**“ zeigen, dass die Einführung einer Analogie zur subjektiven Kameraperspektive in einer Audioproduktion möglich ist. Einzelne Schwierigkeiten hinsichtlich der Lokalisation, die sich aus der 3/2-Mehrkanal-Stereofonie ergeben, bestehen zwar, können aber in der Gesamtwirkung eher vernachlässigt werden. Gegebenenfalls lassen sich die Aufnahmeergebnisse bei weiteren Tests dieser Vorgehensweise mit anderen Schwerpunkten noch optimieren.

Der Anspruch dieser Arbeit, die Realisierbarkeit einer ST und eines *Kinofilms zum Hören* zu beweisen, sowie neue Gestaltungsansätze und Inhalte für die Surround-Wiedergabe zu entwickeln, wurde gänzlich erfüllt. Bei der Premiere von **Herzschlag** in einem Kino mit 5.1 Beschallungssystem überzeugten sich bereits die ersten Zuhörer von der Wirkung. Das Produkt und die Präsentation in einem dunklen Kinosaal wurde vom Publikum insgesamt sehr positiv aufgenommen.

Nähere Informationen zur Sehbehindertentauglichkeit der Produktion, konnten bis zum Abschluss der Arbeit noch nicht eingeholt werden. Um weitere Erkenntnisse zu gewinnen ist bereits eine spezielle Aufführung in Kooperation mit der Stuttgarter Nikolauspflege geplant.

Die neuen Wege, die im Rahmen dieses experimentellen Projekts beschritten wurden, lassen sich vermutlich nicht als Standard oder eigenständiges Genre etablieren. Gerade in der Kombination mit Bild ergeben sich zusätzliche Schwierigkeiten und die Produktion ist sehr aufwändig. Der Markt für reine Audioproduktionen ist nach wie vor zu klein, um die Produktion solch herstellungsintensiver Inhalte zu rechtfertigen. **Herzschlag** kann aber weitere Anregungen zur Entwicklung und Gestaltung von Surround-Produktionen geben und andere Produzenten dazu motivieren, neue Wege zu beschreiten.

#### 4.5 Was bringt die Zukunft?

Die technologische Entwicklung im Bereich der Audio-Immersionstechniken geht immer weiter und die Abbildungseigenschaften der Wiedergabesysteme werden zunehmend realistischer. Für den Kinobereich entwickelt beispielsweise Tomlinson Holman<sup>42</sup> (der Initiator des THX-Standards) momentan ein 10.2 System mit fünf weiteren Kanälen, bei dem vorne zwei zusätzliche Kanäle für die Beschallung von oben vorgesehen sind. – Das ist eine erste Annäherung an die Dreidimensionale Tonabbildung.

Die Wellenfeld- bzw. Schallfeldsynthese ist in der Entwicklung ebenfalls sehr weit fortgeschritten. Dieses System benötigt eine Vielzahl von Lautsprechern, die über ein DSP-System angesteuert werden, das jedem Lautsprecher die benötigten Signalanteile einer im Raum platzierten Schallquelle zuweist.

Beide Systeme ermöglichen zwar eine ungleich realistischere Einhüllung als der 5.1 Standard, sind aber in Bezug auf den damit verbundenen technischen Aufwand noch weit von einer Marktreife bzw. einer „Wohnzimmertauglichkeit“ entfernt.

In den nächsten Jahren wird sich daher im Heimbereich vermutlich weiterhin der 5.1 Standard – unter Umständen mit kleinen Variationen (wie 6.1/7.1) – etablieren. Umso wichtiger ist daher eine weitere Auseinandersetzung mit geeigneten Gestaltungs- und Produktionsansätzen für diese Technologie, damit neue Märkte geschaffen werden und sich die Konsumenten auch in Zukunft über neue und beeindruckende Hörerlebnisse freuen können.

---

<sup>42</sup> Vgl. dazu *Bracke 2004*

## 5. Quellenangaben

### 5.1 Verzeichnis verwendeter und weiterführender Literatur

- Bach 1997                      Bach, M.: „Erzählperspektive im Film. Eine erzähltheoretische Untersuchung mit Hilfe exemplarischer Filmanalysen.“ Essen: 1997
- Balázs 1924                     Balázs, B.: „Der Film.“ Leipzig / Wien: 1924
- Becker 1991                    Becker, J.: „Mit den Ohren Sehen.“ In: Kuhn, R./ Kreutz, B. (Hrsg.): Das Buch vom Hören. Freiburg i. Br.: 1991, S. 111
- Birkner 2002                    Birkner, C.: Surround. „Einführung in die Mehrkanalton-Technik. Das Audioformat der Zukunft. Standards – Aufnahmepraxis – Weiterverarbeitung.“ Bergkirchen: 2002
- Blauert 1997                    Blauert, J.: „Räumliches Hören – Nachschrift 2 – Neue Ergebnisse und Trends seit 1982.“ Stuttgart: 1997
- Bruck 1997                      Bruck, J.: „Die Lösung des “Surround“-Dilemmas / Solving the Surround Dilemma.“ In: VDT (Hrsg.): 19. Tonmeistertagung in Karlsruhe 1996. München: 1997; S. 117-124
- Chion 1994                      Chion, M.: “Audio-vision: Sound on screen.” New York: 1994
- De Lauretis/Heath 1980      De Lauretis, T./ Heath, S. (Hrsg.): “The Cinematic Apparatus.” New York: 1980.
- Drosdowski u.a. 1990        Drosdowski, G./ Müller, W./ Scholze-Stubenrecht, W./ Wermke, M. (Hrsg.): „Duden Band 5. Das Fremdwörterbuch.“; 5., neu bearbeitete und erweiterte Auflage; Mannheim, Wien, Zürich: 1990
- Everling 1988                    Everling, E.: „Ein Hörspiel produzieren. Aneignung sprachlicher und technischer Gestaltungselemente in der Sekundarstufe I.“ Frankfurt a.M.: 1988

- Fischer 1964                      Fischer, E.: „Das Hörspiel. Form und Funktion.“ Stuttgart: 1964, S. 1-308.  
Als Worddokument von [www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de)  
Abrufdatum: 20.1.2004
- Flückiger 2001                    Flückiger, B.: „Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films.“ Züricher  
Filmstudien 6, Marburg: 2001
- Genettes 1994                    Genettes, G.: „Die Erzählung.“ Hg. von Vogt, J. München: 1994
- Heath 1980                        Heath, S.: „The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cul-  
tural Form.“ In: De Lauretis, T./Heath, S. (Hrsg.): The Cinematic Appara-  
tus. New York: 1980; S. 1-13
- Herrmann/Henkels 1998        Herrmann, U./ Henkels, V.: „Vergleich fünf verschiedener Surround-  
Hauptmikrofonverfahren.“ 20. Tonmeistertagung, Tagungsband, Mün-  
chen:1998, S. 508-517
- Hoeg/Steinke 1972                Hoeg, W./ Steinke, G.: „Stereofonie Grundlagen.“ Berlin: 1972
- Holman 2002                      Holman, T.: „Sound for Film and Television. 2nd Edition.“ Boston: 2002
- Bracke 2004                        Bracke, P.: „Breaking the 5.1 Barrier.“ Web Article:  
[http://www.dvdfile.com/news/special\\_report/production\\_a\\_z/breaking.htm](http://www.dvdfile.com/news/special_report/production_a_z/breaking.htm)  
Abrufdatum: 10.5.2004
- ITU 775 1994                      ITU-Empfehlung: „Recommendation ITU-R BS. 775-1: Multichannel  
Stereophonic Sound System with and without accompanying Picture.“  
Genf: 1992-1994
- Jacques u.a. 2002                Jacques, R./ Fleischer, M./ Fuhrmann, S./ Steglich, B./Reiter, U./ Kutsch-  
bach, H.: „Empirischer Vergleich von Mikrofonierungsverfahren in 5.0  
Surround.“ PDF-Dokument: <http://www.TU-Ilmenau.de/Projekt-Verdi>  
Stand: 15.11.2002, Abrufdatum: 12.10.2003
- Jann 2001                         Jann, M.: „Surround und Dramaturgie in Kinofilmen. Zur Verwendung von  
diskreten Surround-Systemen bei der Tongestaltung in Kinofilmen.“  
Diplomarbeit im Studiengang Audio Design an der Musikhochschule Ba-  
sel, Basel: 2001

- Katz 1969                      Katz, D.: „Gestaltpsychologie.“ Basel/Stuttgart: 1969
- Keidel 1975                     Keidel, W. (Hrsg.): „Physiologie des Gehörs. Akustische Informationsverarbeitung.“ Stuttgart:1975
- Murch/Woodworth 1978      Murch, G. M./ Woodworth, G. L.: „Wahrnehmung. Basisbuch. Standards Psychologie.“ Stuttgart: 1978
- Murch 2003                      Murch, W.: “Dense Clarity – Clear Density.” Web Article:  
<http://www.ps1.org/cut/volume/murch.html> Abrufdatum: 18.11.2003
- Nußbaumer 2000                Nußbaumer, „M: Aufnahme- und Wiedergabeverfahren für Surround Sound.“ Diplomarbeit, PDF-Dokument:  
<http://iem.at/projekte/dsp/nussbaumer/> Stand: 11/2000, Abrufdatum: 12.10.2003
- Plath 1992                      Plath, P.: „Das Hörorgan und seine Funktion. Einführung in die Audiometrie.“ 5., völlig neu überarbeitete Aufl. Berlin: 1992
- Raffaseder 2002                Raffaseder, H.: “Audiodesign. Kommunikationskette, Schall, Klangsynthese, Effektbearbeitung, Akustische Gestaltung.“ München / Wien: 2002
- Roederer 1977                   Roederer, J.: „Physikalische und psychoakustische Grundlagen der Musik.“ Berlin/Heidelberg/New York: 1977
- Schmid 2004                     Schmid, W.: „Erzählperspektive.“ PDF-Dokument: [www.narrport.uni-hamburg.de](http://www.narrport.uni-hamburg.de) Abrufdatum: 1.4.2004
- Schoeps 2003                    Schoeps GmbH: „Surround Aufnahmetechniken.“, Newsletter No. 6, Karlsruhe: 2003
- Schütte 2002                    Schütte, O.: „Schau mir in die Augen, Kleines“. Die Kunst der Dialoggestaltung.“ Reihe: Buch & Medien. Bergisch Gladbach: 2002
- Sider u.a. 2003                 Sider, L./ Freeman, D./ Sider J.: “Soundscape. The School of Sound Lectures.” 1998-2001. London/New York: 2003
- Sonnenschein 2001             Sonnenschein, D.: „Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema.“ Studio City: 2001

- Speck 1999                      Speck, O.: „Der subjektive Blick. Zum Problem der unter-sagten Perspektive im Film.“ St. Ingbert: 1999
- SSF 2002                        Surround Sound Forum: „Empfehlungen für die Praxis – 01.1/2002.“ Internet: [www.tonmeister.de/foren/surround/texte/SSF\\_01\\_1\\_2002\\_v2.PDF](http://www.tonmeister.de/foren/surround/texte/SSF_01_1_2002_v2.PDF)  
Abrufdatum: 8.12.2003
- Stanzel 1979                    Stanzel, F.: „Theorie des Erzählens.“ Göttingen: 1979
- Steinke 1996                   Steinke, G.: „Surround-Sound – Die neue Phase.“ In: Fernseh- und Kino-Technik, 50. Jahrgang, Nr. 10/1996, S. 591-598
- Theile 1997                     Theile, G.: „Möglichkeiten und Grenzen der 3/2-Stereo-Aufnahme.“ In: VDT (Hrsg.): 19. Tonmeistertagung in Karlsruhe 1996. München: 1997; S. 139-158
- Theile 2000                     Theile, G.: “Multichannel natural music recording based on psychoacoustic principles.” 108<sup>th</sup> AES Convention, 2000, Preprint 5156
- Wolff 1996                      Wolff, H.: „Geräusche und Film. Materialbezogene und darstellerische Aspekte eines Gestaltungsmittels.“ Europäische Hochschulschriften; Reihe XXX: Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften; Bd. 66; Frankfurt a.M.: 1996
- Wuttke 2000                    Wuttke, J.: „Mikrofonaufsätze.“ 2. erweiterte Auflage. Karlsruhe: 2000
- Ziegelmeier/Theile 1997    Ziegelmeier, W./ Theile, G.: „Darstellung seitlicher Schallquellen bei Anwendung des 3/2-Stereo-Formats.“ In: VDT (Hrsg.): 19. Tonmeistertagung in Karlsruhe 1996. München: 1997; S. 159-169
- Zindel/Rein 1997              Zindel, R./ Rein, W.: „Das Radio-Feature. Ein Werkstattbuch.“ Reihe: Praktischer Journalismus, Bd. 34. Konstanz: 1997

## 5.2 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Die verschiedenen Ebenen der auditiven Subjektivierung .....	19
Abb. 2a: Perspektivenübereinstimmung bei bewegter Schallquelle und statischer Perspektive.....	31
Abb. 2b: Perspektivenübereinstimmung bei bewegter Perspektive und statischer Schallquelle .....	31
Abb. 3a: Deckungsgleiche Aufnahme-/ Wiedergabe-Perspektive .....	32
Abb. 3b: Perspektivische Verzerrung durch Drehung in der Aufnahmeperspektive. ....	32
Abb. 4a: Lokalisationstest Doppel-MS .....	35
Abb. 4b: Lokalisationstest 5.0 Spinne .....	35
Abb. 5a: Test Effektatmo (Blick vorne) .....	35
Abb. 5b: Test Effektatmo (Blick hinten) .....	35
Abb. 6: „Dreifachabbildung“ von Phantomschallquellen bei L-C-R Mikrofonierung.....	37
Abb. 7a: Anordnung IRT-Kreuz.....	39
Abb. 7b: Umhüllung bei d=60 cm .....	39
Abb. 7c: Umhüllung bei d=25 cm.....	39
Abb. 8a: Surround-Helm (Draufsicht).....	40
Abb. 8b: Surround-Helm mit Windschutz .....	40
Abb. 9: Tondramaturgie: Spannungskurve .....	58
Abb. 10: Stützmikrofone der Darsteller am Set „Bar“.....	60
Abb. 11a: AATON CANTAR-X.....	61
Abb. 11b: FOSTEX PD-6 .....	61
Abb. 12: SOUND DEVICES MP-2.....	62

## 5.3 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Auszug Soundliste, Produktionsplanung von Herzschlag .....	67
---	----

## 5.4 Filmographie

### SAVING PRIVATE RYAN

Entstehungsjahr:	1998
Land:	USA
Regie:	Steven Spielberg
Produktion:	Paramount Pictures

**CITY OF ANGELS**

Entstehungsjahr: 1998  
Land: USA  
Regie: Brad Silberling  
Produktion: Paramount Pictures

**BEING JOHN MALKOVICH**

Entstehungsjahr: 1999  
Land: USA  
Regie: Spike Jonze  
Produktion: Universal Pictures

**WHAT WOMEN WANT**

Entstehungsjahr: 2000  
Land: USA  
Regie: Nancy Meyers  
Produktion: Warner Bros.



## 6. Anhang

### 6.1 Die DVD

Auf der beiliegenden DVD mit Menüstruktur sind alle Hörbeispiele sowie die Kinomischung von „**Herzschlag – Der Kinofilm zum Hören**“ jeweils als AC-3- (Dolby Digital-) und DTS-Audiostream enthalten. Für die Wiedergabe des 5.1 Tons benötigt man einen externen oder einen in den DVD-Player integrierten Dolby Digital-/DTS-Decoder. Als Abhöre wird ein nach der ITU-R BS 775<sup>43</sup> Empfehlung eingerichtetes Surround-Monitorsystem (Surround-Anlage) oder ein 5.1 Kinoprozessor benötigt. Im Kino müssen die Rear- und Front-Kanäle mit dem gleichen Pegel eingemessen sein<sup>44</sup>.

Ohne die Beachtung dieser Voraussetzungen kann kein ausgewogenes Klangbild gewährleistet werden!

Im Untermenü „Hörbeispiele“ können alle in der Arbeit vorgestellten Beispiele angewählt werden. Über „Szenenauswahl“ sind die einzelnen Szenen von **Herzschlag** selektierbar. Die einzelnen Sequenzen stimmen zu Gunsten der Bedienfreundlichkeit nicht immer mit dem Drehbuch überein: Manche Szenen wurden zusätzlich unterteilt.

Der gewünschte Audiostream kann im Untermenü „Tonformat“ oder über die Fernbedienung des DVD-Players (häufig „Audio“ oder „Language“) eingestellt werden. Wenn keine Auswahl getroffen wird, startet die Wiedergabe mit der im Player eingestellten Präferenz.

Weiterhin enthält die DVD zusätzliches Bonusmaterial in Form eines „Making of Videos“<sup>45</sup> und ein paar kurze Informationen zu Projekt, Team und Schauspielern.

### 6.2 Das Drehbuch

Die nachfolgenden Seiten enthalten das Original-Drehbuch von **Herzschlag**.

Innerhalb des Drehbuchs beginnt eine neue Seitenzählung.

---

<sup>43</sup> ITU 775 1994

<sup>44</sup> In Kinos sind i.d.R. die Rear-Kanäle um -3dB abgedämpft. Diese Dämpfung wurde für das Kino-Master kompensiert. Auf der DVD wurden alle Kanäle gleich gepegelt, da das Medium nach Vermutung des Verfassers häufiger auf Alternativsystemen (Heimanlage, Studio) verwendet wird.

<sup>45</sup> Dank an Oliver Don und Alexander Steeb, die den Film produziert und zur Verfügung gestellt haben.

# **Herzschlag**

Drehbuch

mit Anmerkungen zum Sound Design

von

**Martina Hansert**

**Tina Kavanagh**

**Matthias Pasedag**

Endgültige Fassung

Alle Rechte bei:

Hansert, Kavanagh, Pasedag

KONTAKT

Tel. 0179-46 00 17 8

Email

[herzschlag@derkinofilmzumhoeren.de](mailto:herzschlag@derkinofilmzumhoeren.de)

---

## Charakterbeschreibungen

### CHRIS alias CHRISTOPH

Chris, 28, ist ein bisweilen verträumter Musiker und lebt für den Lifestyle des Rock'n'Roll. Viele bewundern den scheinbar lässigen Sänger, auf andere aber wirkt er oft pseudo-cool und arrogant. Seine scheinbare Unnahbarkeit macht ihn trotz negativer Aspekte für viele Frauen attraktiv. Um sich auf eine Beziehung wirklich einzulassen ist er aber zu unentschlossen. Sich festzulegen und Verpflichtungen einzugehen, macht ihm Angst. Dass er mit seiner Oberflächlichkeit nur seine Unsicherheit überspielt ist ihm selbst nicht bewusst. Erst als er Denise trifft, die ihn durchschaut, zeigt er nach und nach seinen weichen Kern und findet zu sich selbst.

### DENISE

Denise, 30, hat Chris vom ersten Moment an für sich gewonnen. Die Französin besticht durch ihre tiefe, samtige Stimme und ihren leichten Akzent. Ihre Intelligenz und ihr Scharfsinn faszinieren Chris noch mehr, als ihre sehr attraktive Erscheinung. Er spürt, dass sie ihm an Reife und Lebenserfahrung weit überlegen ist. Sie lässt sich nicht von seinem coolen Gehabe blenden und bringt Emotionalität und Tiefgang in die Beziehung. Obwohl Denise direkt und offen erscheint, bleibt sie für Chris doch immer ein bisschen geheimnisvoll.

### FREUND

Er spiegelt die negativen Seiten von Chris wieder. Er bezeichnet sich selbst als „Musiker“, ist stets „stylish“ gekleidet und schaut jeder Frau hinterher.

Ein Hang zur Angeberei und leicht egozentrische Züge bestimmen seinen Charakter. Chris ist für ihn – vor allem was Frauen betrifft – eine Art Idol. Auch er legt sich nicht gern fest und ist im Allgemeinen ein absolut oberflächlicher Typ, der andere Leute stets nach ihrem äußeren beurteilt.

1. INT – AUTO

REALITÄT

TAG

*ATMO Allg.: Fahrgeräusche des Autos. Regen, Scheibenwischer.*

*FX Allg.: Autoradio*

CHRIS fährt, schaltet das Autoradio ein.

*Durch die Musikketzen sind das Trommel des Regens, die auf höchster Stufe eingestellten Scheibenwischer und der Motor zu hören. Die hohe Geschwindigkeit drückt sich durch Windgeräusche und den Motorensound aus.*

Bei dem Stück „HEARTBEAT“ hält CHRIS inne.

**CHRIS**

Hey, Cool!

*(singt)* .....my deepest inner heartbeat.

CHRIS dreht Autoradio noch etwas auf, trommelt auf dem Lenkrad mit.

**CHRIS**

Mann!

CHRIS hupt.

**CHRIS**

Hey, du Penner, jetzt mach schon!

Oh, Mann!

CHRIS überholt den Fahrer.

*Der Blinker klackert. Ein entgegenkommendes Auto hupt.*

**CHRIS**

Na, geht doch!

*Blinker, fremde Hupe ist zu hören*

CHRIS summt vor sich hin und trommelt auf dem Lenkrad. Er fährt auf das nächste Fahrzeug auf und hupt erneut.

*Motor bremst runter, Hupe.*

**CHRIS** *(singt)*

Mann!....

... wish you were here with me.

Scheiß Linksfahrer!

Er hupt erneut, um seinem Ärger Luft zu machen. Dann setzt er zum Überholen an.

*Motor kommt auf Touren, Hupe des anderen Autos.*

It's a feelin' inside, emotions I'd hide,  
That feed my deepest inner heartbeat.

Plötzlich taucht ein Lastwagen auf.

*Truck-Horn mit zwei Stößen*

**CHRIS** (*entsetzt*)  
SCHEISSE!!!

Chris bremst.

*Die Reifen quietschen. Das Truckhorn verhallt.*

CRASH!

2. EXT – KAPPUTES AUTO GEDANKEN TAG

---

*Nach dem Crash: kurze STILLE.  
Dann fadet die Atmo der neuen Szenerie ein.*

*ATMO Allg.: Regen auf Autodach und Bäumen. Ab und zu Autos, die entfernt vorbeifahren. Alles klingt jedoch weiter entfernt, da wir uns in der Gedankenwelt von Chris befinden.*

*FX Allg.: Hupe tönt unentwegt. Autoradio knarzt / rauscht. Tropfen bilden sich, platschen. CHRIS' Herz schlägt. Ein modulierender sphärischer Klang verdeutlicht die Gedankenwelt.*

**CHRIS** (*Gedankenfragmente*)  
Lastwagen..... mein Auto..... kaputt.....  
Denise..... wie spät.....

**CHRIS** (*denkt*)  
Grade noch mal gut gegangen.... Kann der nicht aufpassen? – Idiot..... Das Auto!..... Ich hab's doch grade erst gekauft..... Denise!..... ich schaff's nicht mehr.....ich muss sie anrufen.....Denise  
..... Denise

*Die Klangkulisse der Gedankenwelt löst sich auf (auch Herzschlag fadet aus). Während Chris in Trance fällt, werden die Regentropfengeräusche immer lauter und rhythmischer. Sie pulsieren im Rhythmus des Applaus bzw. der Zugabe-Rufe und verwandeln sich langsam...ÜBERGANG*

3. INT – CLUB

ERINNERUNG

ABEND

*ÜBERGANG:... in die Geräuschkulisse des Konzertes (gedämpft)*

*ATMO Allg.: Erst Konzert entfernt von außen. Dann Leute auf Konzert und an der Bar.*

*(CHRIS befindet sich einem Club.) Musik: letzte Takte des Songs und „Rock’n’Roll-Finish“. Die Zuschauer kreischen, applaudieren und fordern eine weitere Zugabe. Über die PA kommt Musik von CD, die Zugabe-Rufe verstummen allmählich.*

Von hinten klopft ihm sein Freund auf die Schulter

**FREUND** (*freudig*)

Hey, Chris,...Chris

**CHRIS** (*freudig*)

Hey. Da bist du ja!

**FREUND** (*sehr ironisch*)

Ja, ja genau. Ich dacht schon dir ist was zugestoßen!

**CHRIS** (*ironisch*)

Sehr witzig.

Sie geben sich „HI5“ (Hände abklatschen).

**CHRIS**

Na, wie läuft’s?

**FREUND**

Einwandfrei!

Ich hab vorhin so’n Typen von AvantiRecords getroffen.

Der will vielleicht was mit uns aufnehmen und so...

**CHRIS**

Hey Cool! Freut mich.

Wir haben unsere neuen Sachen letzte Woche aufgenommen...

**FREUND** (*fällt ihm ins Wort*)

Echt? Wo denn? Hast bestimmt wieder deine Connections spielen lassen. Warst du bei Steffi im Studio?

**CHRIS**

Nein, Steffi ist in den Staaten.

**FREUND**

Ach, die ist schon weg? Wolltest Du nicht mit gehen?

**CHRIS**

Ach.... ja...nein.....ich...pfff.....

**FREUND** (*fällt wieder ins Wort*)

Tja, da ist dir die Beste mal wieder nicht gut genug... Na-  
ja, dann können wir ja mal wieder zusammen in den  
T.Club gehen. (*ironisch*) Vielleicht läuft da ja die perfekte  
Frau für dich rum!

Chris wendet sich seinen Gedanken zu.

*Die bestehende Klangkulisse, sowie der Freund (redet im Hintergrund weiter) werden leiser und scheinen weit entfernt.*

*Ein modulierender Klang deutet die Gedankenebene an. Herzschlag fadet ein. Im Vordergrund sind Chris Gedanken deutlich hörbar.*

*Musik verstärkt die Emotionalität der Szene.*

CHRIS entdeckt DENISE. Er ist hin und weg, kann sich nicht mehr auf das Gespräch konzentrieren. CHRIS hat den Gesprächsfaden komplett verloren, schwelgt in dem Anblick, der sich ihm bietet.

**CHRIS** (*denkt, ist hin und weg*)

Wow!.....

Sieht die gut aus!..... die Augen !..... diese Augen..... wunderschön!..... und wie sie lächelt..... und mich ansieht...SIE SIEHT MICH AN!..... (*zu sich selbst*) Oh Gott, starr doch nicht so rüber..... starr nicht so rüber, du Idiot ! ..... Wie sieht das denn aus?!..... Los, geh hin zu ihr!

**FREUND** (*zeitgleich im Hintergrund*)

Ich wünschte mir würden die Mädels auch mal so hinterher rennen wie Dir! ....

(*angeberisch, machomäßig*) Ich mein, nicht dass ich die letzten Wochen untätig gewesen wäre. Bin ein paar mal im T.Club gewesen. Da gibt's Mädels sag ich Dir.....

Der andern hab ich mal wieder einen Cocktail nach dem anderen ausgeben müssen, bin schon wieder fast pleite, Mann. Aber was tut man nicht alles für ne heiße Nacht, Alter....

Apropos, hast Du grad wieder was am laufen? .....

Chris?.....Chris!

**CHRIS** (*stammelt*)

Ähh, wart mal kurz....

CHRIS lässt seinen Freund stehen und geht zur Bar.

(*Evtl. Schrittgeräusche und langsamer akustischer Perspektivenwechsel durch Bewegung.*)

Er spricht Denise an der Bar an.

*Hier ist die Musik etwas leiser, dafür hört man Gläser und Flaschen klirren.*

**CHRIS** (*hingerissen, verwirrt*)

Hey, Sorry.....Darf ich?....ähem..... Bist du neu hier?  
(*verlegen*)....weil....äh.... Ich hab dich hier noch nie gesehen.

**DENISE** (*abweisend, aber amüsiert*)

Nein.

**CHRIS** (*verwirrt*)

Aha.

Peinliches Schweigen.

**CHRIS**

Äh, möchtest Du was trinken?

**DENISE** (*amüsiert/ironisch*)

Nein. Mein Glas ist noch gefüllt, danke. Aber du solltest dir was holen, du siehst durstig aus...

**CHRIS**

Okay... zum Barkeeper: 2 Caipis bitte!

Er stellt sich an die Bar. Schweigen. Er trommelt nervös mit der Fingern. Bläst sich die Haare aus dem Gesicht.

**DENISE**

Du gibst nicht so einfach auf?

**CHRIS**

Soll ich?

**DENISE**

Nein.

**CHRIS** (*verblüfft*)

Sagt ihr Franzosen immer zu allem nein?

**DENISE**

Nein! Ein Franzose hätte mich schon längst zum Essen eingeladen!

**CHRIS**

Ach so, darf ich dich dann einladen – zum Abendessen mein ich.

**DENISE** (*kurzes Lachen, frech*)

Nein. Ich weiß ja nicht mal wie du heißt!



**CHRIS** (*ertappt*)

Chris!  
Und du?

Bedienung kommt an den Tisch und stellt die beiden Gläser hin.

*Schritte der Bedienung nähern sich an, Gläser klirren beim Abstellen.*

**BEDIENUNG**

Hier. 2 Caipis. Macht 9 Euro.

Chris zieht Geldschein aus seiner hinteren Hosentasche.

**CHRIS**

Stimmt so.

**BEDIENUNG**

Danke.

Sie entfernt sich.

*Schritte verklingen in die andere Richtung.*

**DENISE** (*freundlich/ironisch*)

Chris... Das passt zu dir. So cool....  
Ich heiße Denise.

**CHRIS** (*hoffnungsvoll*)

Denise...  
Darf ich dich jetzt zum Essen einladen, Denise?

**DENISE** (*lacht laut*)

Nein.

Sie lacht und amüsiert sich über ihn. CHRIS beginnt mitzulachen.

**DENISE**

Chin-Chin.

**CHRIS**

Chin-Chin.

Sie stoßen an.

*Gläser klirren, Trink-/Schluckgeräusche.*

*Musik und Konzertatmo wird übertönt von Notarzsirene. ÜBERGANG*

4. EXT – UNFALLORT

GEDANKEN

TAG

*Gedankenwelt von CHRIS. Alles Reelle weit entfernt.*

*ATMO Allg.: Wie Szene 2. Regen auf Auto und Bäume. Selten Auto vorbei. Modulierender, sphärischer Klang.*

*FX Allg.: Herzschlag fadet ein. Hupe tönt nicht mehr.*

Der Notarzt trifft ein.

*Martinshorn des ankommenden Rettungswagens. Fahr-/Bremsgeräusch. Türeenschlagen usw.*

Arzt und Rettungsassistent steigen aus dem Wagen und laufen zu Chris. Sie beugen sich über ihn, stellen ihre Taschen ab.

*Arbeitsgeräusche.*

**CHRIS** (*denkt*)  
(*benebelt, verzweifelt*) Denise?

**ARZT**  
Stetoskop, schnell, RR, O2, und Pulsoxy!

**ARZT:**  
Ich brauch die Vakuummatratze und die Halskrause.

**RETTUNGSASSISTENT**  
Legen Sie die Zugänge hier oder im Wagen?

**ARZT**  
Hier.

**RETTUNGSASSISTENT**  
Welche Kanüle?

**ARZT**  
Vierzehner.

**CHRIS** (*summt in Gedanken*)  
I miss your heartbeat next to mine... (*summt im HG leise weiter, verhallt*)

CHRIS wird auf der Trage in den Rettungswagen befördert.

*CHRIS' Gedankenwelt fadet aus. Regen wird präsenter. Türen des Rettungswagens schließen sich...*  
**ÜBERGANG**

5. INT – DUSCHE ERINNERUNG NACHMITTAG

*ÜBERGANG: ...Schiebetüren der Dusche schließen sich.*

CHRIS beginnt zu duschen, singt. Dann klingelt es an der Tür.

**CHRIS** (*genervt*)  
Fuck! Wer ist dass denn jetzt!?

Bei dem Versuch, die Dusche zu verlassen, fällt CHRIS zunächst das Duschgel herunter.

**CHRIS**  
...Verdammt noch mal!

CHRIS dreht das Wasser ab, reißt die Schiebetür auf, zieht ein Handtuch vom Halter. Nochmals Klingeln.

**CHRIS** (*genervt*)  
Jaaaaaaa! Ich komm' ja schon!

*ÜBERGANG: Harter Schnitt auf Türgeräusch beim Öffnen.*

6. INT – FLUR ERINNERUNG NACHMITTAG

*ÜBERGANG: Türgeräusch*

CHRIS ist nun an der Tür, öffnet sie. Vor der Tür steht DENISE. CHRIS ist überrascht.

**CHRIS** (*überrascht*)  
Äh, hallo!??

**DENISE** (*freundlich*)  
Darf ich reinkommen? (*ironisch*) Ich dreh mich auch um...

**CHRIS** (*lacht kurz etwas verunsichert*)  
Ähh, ja, klar. Komm rein.  
(*etwas verstört*) Was hast du denn alles dabei?

Sie geht an ihm vorbei in den Flur. Er schließt die Türe.

*Volle Einkaufstüten rascheln beim vorbeigehen.*

**DENISE**  
Ich habe ein bisschen eingekauft...

*(gespielt vorwurfsvoll)* Was ist? Gestern Abend wolltest du doch mit mir essen.

**CHRIS** *(baff, freudig)*

Äh.....ja!

**DENISE** *(herausfordernd)*

Also, hier bin ich!

**CHRIS** *(etwas geistesgegenwärtiger)*

OOOkaaay..... stell die Sachen einfach dort ab. Ich zieh mir nur kurz was an.

**DENISE**

Eh, bon.

**Kompletter Fade-out. ÜBERGANG**

7. INT – WOHNKÜCHE ERINNERUNG ABEND

**ÜBERGANG: Teller und Besteck klirren und Fade-in Atmo. Evtl. Musik.**

DENISE und CHRIS sind beim Essen. Lachen.

**DENISE**

Was tust du denn da?

**CHRIS** *(schluckt)*

Mmh, ich sehe dich an.

DENISE lacht.

**CHRIS**

Willst Du noch Wein?

**DENISE**

Gerne.

Er schenkt ihr nach.

**DENISE**

Halt, halt. Das ist genug. .... Christoph, Stopp!

**CHRIS**

Ach komm schon. Genieß doch einfach den Abend. Hast Du Angst die Kontrolle zu verlieren?

**DENISE**

Wie meinst Du das?

**CHRIS**

Die hat man doch sowieso nie. Naja, es gibt da doch dieses Experiment. Da haben sie Leuten `nen elektrischen Impuls ins Gehirn geleitet, der ihnen automatisch den Arm hochreißt. Komischerweise haben die Leute dann alle ne Erklärung dafür gehabt. Zum Beispiel, dass sie sich am Kopf kratzen wollten oder so.

Und keiner hat gemerkt, dass er die Entscheidung eigentlich gar nicht selbst getroffen hat.

**DENISE** (*interessiert*)

Wirklich? Heißt das, dass unser Körper für uns entscheidet?

**CHRIS**

Für mich heißt das, dass es keine falschen Entscheidungen gibt, jede Entscheidung ist die richtige.

**DENISE**

Ja, dann.... (*sie hebt das Glas*) auf die richtigen Entscheidungen.

Sie stoßen an.

*Das Anstoßgeräusch ist laut und deutlich zu Hören. Die Musik wird lauter, das Ausklingen ist gut zu hören.*  
**ÜBERGANG**

8. EXT – BALKON ERINNERUNG NACHT

*ÜBERGANG: Nachdem Ausklingen der Gläser fadet die neue Atmo ein.*

*ATMO Allg.: Nachtatmo, mit Grillenzirpen. Ab und zu Hundebellen usw. Evtl. Musik aus Wohnung.*

DENISE und CHRIS stehen auf dem Balkon.

*Hintergrundmusik beginnt.*

**CHRIS**

...und wenn du die vordere Achse vom großen Wagen fünfmal verlängerst, dann hast du den Polarstern.

**DENISE**

Und, diese Gruppe da, mit dem hellen Stern?

**CHRIS**

Das ist Cygnus, der Schwan.

**DENISE**

Das da, ein Schwan????

**CHRIS:**

Ja.

**DENISE**

Weißt du was Christoph?

DENISE rückt näher

**DENISE**

Ich glaube, Cygnus ist ein bisschen wie du.

**CHRIS**

Wie meinst du das?

**DENISE**

Etwas, dass man erst erkennt, wenn man ganz genau hinschaut. Eine Überraschung.

**CHRIS**

Eine böse oder eine gute?

**DENISE:**

Eine sehr gute.

Pause, Kuss.

*Hintergrundmusik ist mit dem Kuss am Höhepunkt angelangt.*

**CHRIS** (*berührt*)

(*besorgt*) Hey, du frierst ja total! Komm her

Er zieht sie an seine Brust.

**DENISE** (*sanft*)

Ich hör dein Herz schlagen

*Herzschlag fadet ein... ÜBERGANG*

9. INT – KRANKENWAGEN                      GEDANKEN                      NACHMITTAG

*ÜBERGANG:...Herzschlag wird deutlicher. Gedankenwelt.*

*ATMO Allg.: Krankenwagen, Herzmonitor, Fahrt, Martinshorn.*

**CHRIS** (*denkt*)

Ein Krankenwagen.....ausgerechnet jetzt.....ich muss doch nach Lyon.....nach Lyon..... stattdessen land ich im Krankenhaus.....Na toll, jetzt schaff ich's auf keinen Fall mehr rechtzeitig..... um 10 kommt sie doch schon an!..... um 10

*“10” ist der Start des Neujahrs-Countdowns, der sich in der folgenden Szene fortsetzt. ÜBERGANG*

10. INT – SILVESTERPARTY ERINNERUNG NACHT

*ÜBERGANG: Countdown.*

*ATMO Allg.: Viele Menschen, Böllerei, Grölen, Lachen, usw.*

**CHRIS UND DENISE**

(10)....9....8....7....6....5....4....3....2....1.....

**DENISE**

Bonne Année, Cherie.

Sie küssen sich.

**CHRIS**

Dir auch ein frohes Neues.

Danach Blick zum Himmel, wegen dem Feuerwerk.

**CHRIS**

Wow, schau dir die an!

*Leute Jubeln wegen spektakulärer Rakete.*

**DENISE**

Oooohh!

Sie küssen sich nochmals.

**DENISE**

Christoph?.....

**CHRIS**

Ja?

**DENISE**

Je t'aime.

**CHRIS**

Ich dich auch.  
Ich wünsch mir fürs Neue Jahr, dass das mit uns genauso schön bleibt wie's ist.

**DENISE** (*etwas traurig*)

Warum kommst du nicht mit?

**CHRIS**

Ach Denise.....  
lass uns jetzt nicht daran denken. Es ist ja noch solange hin.

Kurzes Schweigen.

**DENISE** (*etwas gereizt*)

Warum gehst du immer allen Problemen aus dem Weg, Christoph?

**CHRIS**

Ach, heut ist Silvester. Das ist einfach kein Tag, um sich Sorgen zu machen.

**DENISE**

Wann dann?

*Atmo Silvester geht in Atmo Notaufnahme über. ÜBERGANG*

11. INT – AMBULANZ GEDANKEN NACHMITTAG

*ÜBERGANG: Crossfade Atmo Silvester zu Atmo Notaufnahme. Gedankenwelt.*

*ATMO Allg.: Notaufnahme, es herrscht reges Treiben.*

*FX Allg.: Autotüren knallen, Motor aus, Türen werden aufgerissen.*

Der Rettungswagen ist im Krankenhaus angekommen. Die Trage wird aus dem Wagen herausgehoben.

**ARZT**

Hier ist das angemeldete Polytrauma.

Die Trage wird gerollt. Türen werden aufgestoßen. CHRIS kommt in der Notaufnahme an.

**ARZT**

Wir brauchen noch einen Thorax-Chirurgen.

Chris erlebt eine Art bösen Traum, in dem er Denise hört und sie über ihn lacht.



*Lautsprecherdurchsage ..... ÜBERGANG*

12. EXT - BAHNHOF ERINNERUNG TAG

---

*ÜBERGANG: ...Lautsprecherdurchsage, deutlich.*

*ATMO Allg.: Bahnhofsatmo. Viele Menschen, Schalttafel, Durchsagen, Züge, usw.*

*FX Allg.: Lautsprecherdurchsagen, Zugabfahrt*

CHRIS bringt DENISE zum Bahnhof.

**LAUTSPRECHERDURCHSAGE**

.....

CHRIS und DENISE laufen schweigend über den Bahnhof.

**CHRIS** (*vorsichtig*)

Komm, gib mir Deinen Koffer.

**DENISE** (*traurig*)

Danke.

Sie laufen schweigend zum Zug.

**LAUTSPRECHERDURCHSAGE**

.....

**CHRIS**

Du musst dich wohl beeilen, hm? Wo ist denn dein Platz?

**DENISE**

Im übernächsten Wagon.

**CHRIS**

Wie lange fährst Du nach Lyon?

**DENISE**

8 Stunden. Ich muss zweimal umsteigen.

**CHRIS** (*seufzt*)

Ich möchte dich gar nicht gehen lassen.

**DENISE** (*ernst*)

Komm doch mit!

**CHRIS**

Ach Denise, du weißt doch, meine Freunde wohnen alle hier. In Lyon kenn ich doch niemanden. Und meine Woh-

nung ist noch nicht mal fertig eingerichtet. ... ich weiß nicht...

**DENISE** (*verärgert*)

Wenn du es nach 8 Monaten nicht weißt, wann dann?

Sie schnappt sich den Koffer, dreht sich um und geht.

**CHRIS:**

Denise,.... hey Denise! (*seufzt*)

**LAUTSPRECHERDURCHSAGE**

Meine Damen und Herren, an Gleis zehn bitte zurücktreten. Der Zug fährt ab. (o.ä.)

Der Zug fährt los.

Ohnmächtige Stille.

CHRIS noch fassungslos am Bahnhof.

**FREUND**

Hey, Alter! Was machst du denn hier?

**CHRIS** (*gedankenverloren*)

Hallo.

**FREUND**

Hey, hab grad den Jens zum Zug gebracht, hatten nen echt abgefahrenen Gig gestern. War ne Bombenstimmung, Mann, du glaubst es nicht....

*Chris wendet sich seinen Gedanken zu. Alles um ihn herum wird leiser und hört sich weit entfernt an. Wir hören seine Gedanken.*

*Hintergrundmusik beginnt (gleiches Motiv wie bei der ersten Begegnung auf dem Konzert, aber dramatischer). Musik steigert sich mit seinen Gedanken...*

**CHRIS** (*in Gedanken*)

Ich glaub es nicht, ... Sie ist weg...weg und ich hab ihr gar nicht gesagt.... Was mach ich denn jetzt? Hätte ich doch mitgehen sollen? Ich steh hier auf dem Bahnhof und hör mir dieses oberflächliche Gelaber an. Das kann's doch nicht gewesen sein.

**FREUND** (*gleichzeitig, hintergrund*)

.....Da war die Hölle los, Alter, eine Zugabe nach der anderen wollten se haben. Du kennst das ja, oder? Hey, nächst Woche haben wir wieder nen Gig im T. Club. Da musst du echt vorbeikommen! Haben ne Menge neuer

Songs geschrieben. Und dann die Tour ab Mai, da geht's dann richtig ab. Das beste ist, Steffi ist wieder da. Ich hab sie angehauen, ob sie mitkommt. Und sie ist dabei! Das war echt ne gute Entscheidung.

**CHRIS** (*denkt*)

Entscheidung... Was mach ich hier eigentlich?  
(*energisch*) Bin ich total bescheuert?!... Ich Idiot!

**FREUND**

...Aber sag mal, Alter, was geht bei dir so ab? Wir haben uns ja ewig nicht mehr gesehen. Aber bist wahrscheinlich wieder mal beschäftigt. Wie geht's eigentlich Denise?

CHRIS wird sein großer Fehler bewusst.

*...Break in der Musik für den nächsten Satz....*

**CHRIS**

Ich muss weg!

*...Musik beginnt wieder mit dem Losrennen. Schritte und Musik, dazwischen die Gedanken...*

Chris beginnt zu rennen.

**FREUND** (*ruft*)

Hä? Chris? Alles klar?

**CHRIS** (*denkt*)

(*euphorisch*) 3 Uhr.....noch sieben Stunden bis sie ankommt..... mein Auto....mein Auto ist vollgetankt..... Karlsruhe.... Kehl....Straßburg..... das könnt ich schaffen..... Mittwoch...die Straßen sind frei..... Das schaff ich!.....Ich schaff's! .....Die wird sich wundern!

*...die gesamte Sequenz endet mit dem Zuschlagen der Autotür, als CHRIS im Auto sitzt.*

13. INT – AUTO

**ERINNERUNG**

**TAG**

---

Chris lässt das Auto an und fährt los.

**CHRIS** (*denkt*)

Blumen... ich brauch Rosen..... gibts sicher am Bahnhof.....und Ringe...Ringe!.....dumdumdidum dumdidum.....

Chris stellt sich selbst mit Denise vor Traualtar vor:

**PFARRER** (*Vision, Hall*)

Christoph Rebmann wollen Sie die hier anwesende Denise Levent zur Ihrer rechtmäßig angetrauten Ehefrau nehmen? Sie lieben und ehren, bis dass der Tod euch scheidet?

**CHRIS** (*denkt*)

Ja. Ich will!

Vision verschwindet langsam.

Er schaltet das Autoradio ein. CHRIS fährt, sucht im Radio einen Sender.

*Gleiche Szenerie wie in der Anfangsszene. Durch die Musikfetzen sind das Trommeln des Regens, die Scheibenwischer und der Motor zu hören.*

Bei dem Stück „HEARTBEAT“ hält CHRIS inne.

**CHRIS**

Hey, cool!

(*singt*) ..... my deepest inner heartbeat.

CHRIS dreht Autoradio noch etwas auf, trommelt auf dem Lenkrad mit.

**CHRIS**

Mann!

*Die Musik im Radio verstimmt sich und wird dissonant...*

CHRIS hupt.

**CHRIS**

Hey, du Penner, jetzt mach schon!

Oh, Mann!

CHRIS überholt den Fahrer.

*Der Blinker klackert. Ein entgegenkommendes Auto hupt.*

**CHRIS**

Na, geht doch!

*Alles wird halliger und entwickelt sich zu einer finalen Toncollage, die in die Schlusszene überleitet:*

*In Zeitlupe, Hall: quietschende Reifen, Hupe des Lastwagens, Krankenwagen, Herzschlag, Beatmungsmaschine, Herzmonitor, usw.*

14. INT – INTENSIVSTATION

GEDANKEN

ABEND

*...Herzschlag beginnt. Krankenhaus, Intensivstation. Herzmonitor und Beatmungsmaschine sind zu hören. Alles ist weit weg, da wir uns in der Gedankenwelt von CHRIS befinden.*

**DENISE** *(wie im Traum)*

Ja, ich will!

*Bremsen, In Zeitlupe, Hall*

**PFARRER** *(verhallt im HG)*

Sie dürfen die Braut jetzt küssen.

**DENISE** *(wie im Traum)*

Warum kommst du nicht mit?

**CHRIS** *(wie im Traum)*

Eine böse, oder eine gute?

**DENISE** *(wie im Traum)*

Eine sehr gute!

Denise lacht entfernt.

**DENISE** *(wie im Traum)*

Nein!

**DENISE** *(wie im Traum)*

Christoph, komm doch mit!

**CHRIS** *(wie im Traum)*

Ich weiß nicht...

**DENISE** *(wie im Traum)*

Ich liebe Dich!

**CHRIS** *(denkt, flehend)*

Denise!

**FREUND** *(wie im Traum)*

Naja, dann können wir ja mal wieder zusammen in den T.Club gehen.

**CHRIS** *(denkt, verzweifelt)*

Denise!

*Einsatz der Hintergrundmusik aus der Liebesszene. Sie führt zum letzten Herzschlag hin und endet mit ihm...*

**CHRIS** (*denkt, hoffnungsvoll fragend*)  
Denise?

**DENISE** (*wie im Traum*)  
Christoph, ich höre dein Herz schlagen.

*Sein Herz schlägt noch 4 Mal, dann wird es Still.  
Herzschlag laut, kommt zum Stillstand. (kurz Flatline, fadet schnell aus). STILLE.*

ENDE