

FILMMUSIK. THEORIE, PRAXIS & IDEAL

BACHELORTHESIS IM STUDIENGANG

AUDIOVISUELLE MEDIEN

HOCHSCHULE DER MEDIEN

STUTTGART

VORGELEGT AM

25.08.16

VON

MILES SCHELLER

MARTRIKELNUMMER

25754

ERSTPRÜFER PROF. OLIVER CURDT

ZWEITPRÜFER OLIVER HEISE

ABSTRACT

Das Ziel der vorliegenden Arbeit war es, wichtige theoretische Konzepte der Filmmusik empirisch zu überprüfen. Als praktischer Teil diente dazu der studentische Kurzfilm „A Colour Beyond“, dessen Musik erst nach Entstehung mit Hilfe der Theorieansätze analysiert wurde. Abschließend wurde der Verlauf der Praxis dem Ideal gegenübergestellt. Das Ergebnis zeigt, dass gewisse theoretische Konzepte automatisch angewendet wurden, sich also in der Praxis bestätigten. Weiterhin dient das letzte Kapitel vor allem als Erkenntnisgewinn des Autors selbst.

The primary purpose of the present paper is to empirically examine important theoretical concepts of film score. The short film „A Colour Beyond“ was used to analyse its score with the theoretical approaches. In conclusion, the progress of the practical experience was confronted with an ideal progress. The result shows that some theoretical concepts were used automatically. Furthermore this paper's last chapter serves as a knowledge gain of the author.

EIDESTATTLICHE ERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich, Miles Alexander Scheller, an Eides statt, dass die vorliegende Arbeit mit dem Titel ‚A Colour Beyond - Filmmusik. Theorie, Praxis & Ideal‘ selbstständig und ohne fremde Hilfe und ausschließlich unter Zuhilfenahme der ausgewiesenen Hilfsmittel verfasst habe. Sämtliche Zitate, ob wörtlich oder sinngemäß, sind gekennzeichnet und deren Quellen im Verzeichnis aufgelistet.

Ort, Datum

Unterschrift

INHALTSVERZEICHNIS

FILMMUSIK. THEORIE, PRAXIS UND IDEAL

00 VORWORT	10
0.1 EINLEITUNG	10
0.2 GESCHICHTE DER FILMMUSIK	11
KAPITEL I	15
1.1 TECHNIKEN DER FILMMUSIK	17
1.1.1 DESKRIPTIVE TECHNIK	17
1.1.2. DIE MOOD TECHNIK	22
1.1.3. DIE LEITMOTIVTECHNIK	25
1.1.4 DIE BAUKASTENTECHNIK	30
1.2 DAS DREIDIMENSIONEN-MODELL	31
1.2.1 DIE VERTIKALE DIMENSION	31
1.2.2 DIE HORIZONTALE DIMENSION	32
1.2.3 DIE TIEFENDIMENSION	32
1.3 FUNKTIONEN DER FILMMUSIK	35
1.3.1. METAFUNKTIONEN	35
1.3.2 FUNKTIONEN IM ENGEREN SINNE	38
1.4 VERHÄLTNIS ZWISCHEN MUSIK UND BILD	41
1.4.1 PARAPHRASIERUNG	41
1.4.2 POLARISIERUNG	42
1.4.3 KONTRAPUNKTIERUNG	42

KAPITEL II	45
2.1 DAS PROJEKT	47
2.1.1 DIE HANDLUNG	47
2.1.2 DER LOOK	48
2.1.3. VORBESPRECHUNG	49
2.2 DAS EQUIPMENT	52
2.2.1 HARDWARE	52
2.2.2 SOFTWARE	52
2.3 VORPRODUKTION	55
2.3.1 VOR DEM ROHSCHNITT	55
2.3.2 ROHSCHNITT	56
2.3.3 FEINSCHNITT	56
2.4 PRODUKTION	57
2.4.0 DAS INTRO	58
2.4.1 BENS GEFÜHLSAUSBRUCH	59
2.4.2 LILYS SACHEN	60
2.4.3 LILYS BRILLE	61
2.4.4 ERINNERUNGEN	62
2.4.5 INFRAROT WELT	63
2.4.6 ABSCHIED	64
2.4.7 ABSCHLUSS	65
2.4.8 ERSTER ABSPANN	66
2.4.9 ZWEITER ABSPANN	66
2.5 ANALYSE	67
2.5.1 TECHNIKEN	67
2.5.1 FUNKTIONEN	68
2.5.3 VERHÄLTNIS VON BILD UND TON	68

2.6 POST-PRODUKTION	69
2.6.1 <i>ORDNEN DER SPUREN</i>	69
2.6.2 <i>MIXING</i>	70
2.6.3 <i>BOUNCING</i>	71
2.6.4 <i>MASTERING</i>	71
KAPITEL III	75
3.1 PROBLEME	77
3.1.1 <i>ZEIT</i>	77
3.1.2 <i>FEHLENDE ERFAHRUNG</i>	78
3.1.3 <i>KOMMUNIKATION</i>	79
3.2 ABWEICHUNG VON REALITÄT UND IDEAL	80
04 FAZIT	83
05 DER ANHANG	85
5.1 <i>DIE PARTITUREN</i>	85
5.2 <i>DER INHALT DER DVDs</i>	103
06 QUELLEN	104
6.1 <i>LITERATURVERZEICHNIS</i>	104
6.2 <i>FILMVERZEICHNIS</i>	106
6.3 <i>ABBILDUNGSVERZEICHNIS</i>	108
DANKSAGUNG	109

00 VORWORT

0.1 EINLEITUNG

Musik ist ein wichtiger und unverzichtbarer Teil eines Films. Bild und Ton arbeiten dabei auf komplexe Art und Weise zusammen und geben dem Film erst dadurch seinen eigenen Charakter. Diesen Stellenwert hatte die Filmmusik seit Beginn der Film-Ära nicht immer, sondern musste ihn sich, nach einem jahrelangen Prozess, erst verdienen. Heutzutage umfasst Filmmusik mehr als nur Stücke die einen Film begleiten. Die Filmmusik ist zu einem in sich komplexen Bestandteil des Films geworden, aus dem sich über die Jahre bestimmte Funktionen und Techniken herauskristallisiert haben.

In der folgenden Arbeit soll nicht nur beleuchtet werden wie die Filmmusik in der Theorie funktioniert, sondern auch wie diese theoretischen Ansätze in der Praxis angewandt werden können. Zur praktischen Veranschaulichung wird der an der Hochschule der Medien entstandene Kurzfilm „A Colour Beyond“ als Beispiel dienen, der anschließend anhand dieser Theorie analysiert werden soll. Im abschließenden Kapitel wird die erlebte Praxis und die damit verbundene Erfahrung dem Ideal gegenübergestellt, um zu ergründen, wie sich zukünftige Produktionen optimieren lassen.

0.2 GESCHICHTE DER FILMMUSIK

Die Geschichte der Filmmusik beginnt zeitgleich mit der des Films. Tatsächlich fand die erste Filmvorführung im Dezember 1895 in Paris statt und wurde dabei von einem Pianisten begleitet. Im Jahr danach wurden in London sogar schon ganze Orchester als Filmbegleitung eingesetzt. Eine andere Art der Begleitung, die sich bis 1912 weit verbreitete, war die der „film funners“. Die Hauptaufgabe dieser Begleitform war die Belustigung des Publikums durch witzige Musikeffekte, selbst an eher traurigen Stellen des Films. Dem in dieser Zeit sehr schnellen Fortschritt des Films kam die Entwicklung der Filmmusik zunächst aber nicht nach. Während die Filme immer professioneller wurden, war die Musik im Vergleich dazu geradezu amateurhaft. Das beruhte vor allem darauf, dass die Musiker nur selten die Möglichkeit hatten, sich Filme vor der öffentlichen Vorführung anzusehen. Das führte dazu, dass sie spontan musikalisch auf das Gesehene reagieren mussten. Im Jahr 1912 konnte Max Winkler, ein ehemaliger Schreiber eines New Yorker Notengeschäfts, viele Filmgesellschaften, sowie Produzenten, von sogenannten „Cue Sheets“ überzeugen. „Cue Sheets“ waren Listen mit bereits existierenden Musikstücken, die speziell für einen Film ausgewählt wurden. Optimierte wurde dieses System dann vom Musikdirektor Joseph O’Sullivan, der Kommentare zum jeweiligen Film auf einen Fonografen aufnahm. Dies ermöglichte es Szenen zeitlich zu bestimmen und somit die exaktere Anpassung der Stücke, sowohl zeitlich als auch charakteristisch. Bereits im Jahr 1915 gründete PARAMOUNT ein eigenes Music Department ein, dessen Aufgabe es war passende Stücke für neue Produktionen zu beschaffen. Als 1924 die Erscheinung des ersten Rundfunkempfängers dazu führte, dass die meisten Menschen sich bevorzugt Zuhause unterhalten lassen, erkennen die Produzenten das Potential in der Musik als Werbeträger. Komponisten wurden daraufhin damit

beauftragt, Musiken zu komponieren, die eingängig waren und sich fürs Radio eigneten. Der Grund für die im Vergleich zum Film eher langsamere Entwicklung der Filmmusik, war vor allem der fehlende technische Fortschritt. Ein erster Erfolg in diesem Gebiet, auch in kommerzieller Hinsicht, war das 1926 präsentierte Sound-System von Vitaphone. Dieses System nutzte das Nadeltonverfahren (Synchronisation von Film und Schallplatte), besaß zusätzlich aber eine elektrische Klangverstärkung und Lautsprecher-Wiedergabe. Somit waren Filme mit mechanisch synchronisierter Musik wie „*Don Juan*“ möglich, der als erster seiner Art bezeichnet wird. Geht es aber um den Beginn der Tonfilm-Ära, so wird meistens der 1927 veröffentlichte Film „*The Jazz Singer*“ genannt, der nicht nur synchronisierte Musik, sondern stellenweise auch synchronisierte Dialoge einbrachte. Es folgte der erste voll dialogisierte Film „*The Lights of New York*“. Auch auf kreativer Ebene gab es Fortschritte. So wurde im Film „*Thunderbolt*“ das erste Mal mit sogenanntem „Off-Screen-Sound“ gearbeitet. Das waren Geräusche, die nur indirekt etwas mit dem gesehenen Bild zu tun hatten, beispielsweise hörte man Sirenen ohne dabei zu sehen wo dieses Geräusch herkam. Ein weiterer technischer Fortschritt ermöglichte Anfang der dreißiger Jahre, dass man dem Film im Nachhinein Musik und zusätzliche Tonspuren für Geräusche einfügen konnte. Auch die großen Filmstudios erkannten durch den Fortschritt den großen Stellenwert geeigneter Filmmusik und errichteten, wie Paramounts Jahre zuvor, eigene Music Departments. Mit dem Ende des Studiosystems und dem damit verbundenem Niedergang der Music Departments, vermehrte sich die Verwendung von Pop-Musiken. Außerdem waren die zuvor festangestellten Komponisten nun dazu gezwungen, selbstständig von Auftrag zu Auftrag zu arbeiten. Schlussendlich wurde der Grundstein der Produktion, wie wir sie heute kennen, in den neunziger Jahren gesetzt. Neue Fortschritte ermöglichten es nun, digitale Signale der Bild- und

Tonebene ohne Qualitätsverlust zu bearbeiten. Das erhöhte sowohl die Kreativität und das Tempo als auch die Möglichkeiten der Bearbeitung der Produktionen.¹

¹ Vgl. Kreuzer 2009, S. 19-111

KAPITEL I

DIE THEORIE

1.1 TECHNIKEN DER FILMMUSIK

1.1.1 DESKRIPTIVE TECHNIK

Die Technik der musikalischen Deskription, auch Underscoring genannt, findet ihren Ursprung schon in der Stummfilmzeit. Dieses Verfahren beschreibt die Untermalung, beziehungsweise die Imitation, von Bewegungen und Geräuschen, also eine Übersetzung der bildlichen Handlungen in musikalische Elemente. So werden zum Beispiel rhythmische Geräusche, wie das Marschieren von Soldaten oder einer fahrenden Eisenbahn durch Musik unterstützt oder sogar ersetzt, die sich der Geräuschrhythmik anpasst. Plötzlich einsetzende Geräusche, wie der Schuss einer Waffe oder das Aufeinandertreffen zweier Schwerter im Kampf, werden nicht durch rhythmische Pattern ersetzt, sondern vielmehr durch musikalische Akzente hervorgehoben und untermalt. Ein mit der deskriptiven Technik verwandtes Verfahren ist das Mickeymousing. Hauptsächlich eingesetzt in Zeichentrickfilmen und später als humoristisches Mittel in Komödien, unterscheiden sich das Mickeymousing und das Underscoring vor allem in der Funktion. Dienen Filmmusiken der deskriptiven Technik in erster Linie der Unterstützung von Bewegungen und Geräuschen, so sind sie beim Mickeymousing wesentlicher Bestandteil der Handlung. Die animierten Bewegungen werden dementsprechend an die zuvor komponierte Musik angepasst.

An Hand der sogenannten „Programmmusik“, also Instrumentalmusik deren Inhalt nicht über die musikalische Ebene statt findet, sondern zum Beispiel über Bilder oder Gedanken, gelang es weitere Regeln der deskriptiven Musik zu bestimmen.² Friedrich Maternus Niecks, seines Zeichens deutscher Musiklehrer und Musikschriftsteller, definierte die Programmmusik an Hand drei gebräuchlicher Formen:

1. Musik, die Klang imitiert – der Gesang von Vögeln, das plätschern eines Bachs.
2. Musik, die neben dem Hörbaren auch das Sichtbare vertont – Lichteffekte, Dunkelheit, Farben.
3. Musik, die das Innere zum Ausdruck bringt.³

Für die deskriptive Musik von hoher Bedeutung sind insbesondere die ersten beiden von Niecks verfassten Formen. Diese verleihen der Musik eine gewisse Inhaltlichkeit, wodurch zum Beispiel Epochen, Milieu und Schauplätze durch den Einsatz bestimmter instrumentaler Klischees dargestellt werden können.⁴

² Vgl. Bullerjahn 2001, S. 77-80

³ Vgl. Niecks 1907, zit. n. Altenburg 1996, Sp. 1822

⁴ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 81

BEISPIELE DER DESKRIPTIVEN TECHNIK

KING KONG

Ein Film, in der diese Technik sehr oft zum Einsatz kommt, ist der 1933 erschienene Abenteuer-Film „King Kong“.



Kong hat Ann Darrow an den Rand einer Klippe gebracht und beäugt sie neugierig. Als diese von einem Flugdinosaurier attackiert wird, verteidigt sie Kong gegen den Angreifer. John Driscoll, einer der letzten Überlebenden des Suchtrupps der Ann retten soll, nutzt diesen Moment der Ablenkung um einen Fluchtversuch mit Ann zu wagen. Sie schleichen sich an den Rand der Klippe und lassen sich an einer Liane hinab. Dieses Hinabseilen wird durch Streicher untermalt, die passend zur Abwärtsbewegung, erst hohe und dann immer tiefere Töne spielen. Als Kong dies bemerkt, zieht er die zwei Entflohenen wieder nach oben. Dieses Mal spielen sich die Streicher von tiefen zu immer höheren Tönen.

Ann und John sehen nur noch eine Möglichkeit – sie müssen sich in das unter ihnen liegende Wasser fallen lassen. Im Fall, wieder begleitet von den nun viel schneller abwärts spielenden Streichern, wird der Aufschlag aufs Wasser von einer schnellen abwärts spielenden Tonfolge auf dem Klavier eingeleitet. Kong, wütend über seine entkommene Gefangene, schlägt vor Wut auf einen Felsen was durch Perkussions-Instrumente untermalt wird. Der eigentliche Aufprall wird durch einen Beckenschlag und Bläser verdeutlicht.

DIE FABELHAFTE WELT DER AMÉLIE

Ein Beispiel der gleichen Technik, in einer anderen Form, ist im Film „Die fabelhafte Welt der Amélie“ zu hören. Noch bevor die erste Szene des Films zu sehen ist, also im Titel, wird durch die klischeebehaftete Instrumentierung angedeutet, wo sich die Handlung der Geschichte abspielt. Durch den bestimmten Einsatz von Geigen und vor allem dem Akkordeon, baut man sofort einen Bezug zu Frankreich auf.

Abb. 2



1.1.2. DIE MOOD TECHNIK

Während mit der deskriptiven Technik versucht wird, bestimmte Geräusche oder Bewegungen zu imitieren oder nachzuzeichnen, geht es bei der Mood-Technik, wie der Name schon ahnen lässt, darum, eine bestimmte Stimmung zu erzeugen, also die Emotionen einer Szene beziehungsweise die Emotionen der Protagonisten, die nicht unbedingt sichtbar sind, wiederzuspiegeln. Meist wirkt der Inhalt einer Szene erst mit der dazu passenden Musik.⁵ Lothar Prox unterteilt die Mood-Technik in zwei Formen:

1. DIE EXPRESSIVE FILMMUSIK

Eine Form der Filmmusik, wie sie vor allem Alfred Newman verwendete. Hierbei steht der seelische Zustand des jeweiligen Protagonisten im Vordergrund, in die sich der Komponist versucht hineinzusetzen.

2. DIE SENSORISCHE FILMMUSIK

Diese Variante der Filmmusik soll vor allem beim Rezipienten eine psychologische Wirkung erzeugen und damit eine bestimmte Atmosphäre schaffen. Eine primär vom Filmkomponisten Bernard Herrmann eingesetzte Form der Mood-Technik.⁶

⁵ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 84

⁶ Vgl. Prox 1977/78, zit. n. Schmidt 1982, S. 102

EXPRESSIVE FILMMUSIK

Auch an dieser Stelle soll an eine Szene im Film „*Die Fabelhafte Welt der Amélie*“ verwiesen werden. Und zwar die in der Dominique Brotodeau zum ersten Mal vorgestellt wird und ihm die Hauptfigur, Amélie Poulain, die Schachtel mit seinen Sachen in einer Telefonzelle hinterlegt. Als er die Schachtel entdeckt, fängt gleichzeitig das Akkordeon an eine Melodie zu spielen, die die Verwirrtheit von Dominique untermalt, da er sich fragt, ob es sich tatsächlich um seine lange verlorene Schachtel handelt. Als er diese öffnet und in ihr viele Dinge aus seiner Kindheit entdeckt, wird er in viele Momente dieser Zeit zurückversetzt. Er beginnt zu weinen. Dies wird durch das Klavier ersetzt, das nun das Akkordeon ablöst und seine Traurigkeit unterstreicht. Dies führt dazu, dass der Rezipient durch die musikalische Ebene versteht, wie es dem Protagonisten, in diesem Fall Dominique, in dieser Situation ergeht.

SENSORISCHE FILMMUSIK

Wie bereits erwähnt, geht es bei der Sensorischen Filmmusik darum, gewisse Emotionen des Rezipienten zu wecken. Ein sehr bekanntes Beispiel der Anwendung dieser Technik ist der amerikanische Thriller „*Psycho*“. Genauer gesagt, geht es um eine Szene, die den meisten in den Sinn kommt, wenn sie an diesen Film denken, selbst wenn sie ihn noch nicht gesehen haben – die Mordszene im Badezimmer. Die Hauptfigur der Geschichte, Marion Crane, eine Sekretärin aus Phoenix, begibt sich in einem Motel unter die Dusche. Der Tür dabei den Rücken zugekehrt, bemerkt sie nicht, dass sich jemand ins Badezimmer geschlichen hat. Der Rezipient sieht dies zwar im Gegensatz zu Marion, kann aber nicht erkennen um wen es sich handelt, da man nur eine dunkle Gestalt hinter dem Duschvorhang sieht. Erst als diese Gestalt den Vorhang zur Seite reißt setzt die Musik abrupt ein. Zunächst nur eine Violine, die hohe, fast kreischende und punktierte Noten spielt. Der Zuschauer der gerade noch der entspannten Hauptfigur beim Duschen zusah und dadurch ähnlich entspannt war, erschrickt nun und ist geschockt durch das Zusammenspiel der Streicher und der brutalen Szene.



1.1.3. DIE LEITMOTIVTECHNIK

In der Technik der Leitmotivmusik ist das Motiv oder auch Thema mit einer Idee, Situation, Person oder einem Gegenstand von Bedeutung verbunden. Schon in der Stummfilmzeit findet diese Verbindung zwischen Motiven und Protagonisten durch improvisierende Klavierspieler oder Kapellmeister statt. Eine exakte Kopplung ist allerdings nur durch eine zuvor ausgearbeitete Komposition umsetzbar.⁷ Norbert Jürgen Schneider unterteilt diese Technik, die zwar nicht erst durch Richard Wagner Verwendung fand, aber die Kopplung unterschiedlicher Motive perfektionierte, in drei Varianten.

1. MOTIVZITAT

Hierbei handelt es sich um eine immer wiederkehrende Kennmelodie oder ein Thema, das nicht verändert wird.

2. IDÉE FIXE

Das Motiv ist an die Veränderung eines Protagonisten gekoppelt und ändert sich im Laufe des Films mit.

3. VOLL ENTWICKELTE LEITMOTIVTECHNIK

Oft in klassischen Kompositionen zu finden, umschreibt die dritte Variante der Leitmotivtechnik musikalisch komplett ausgebildete Sätze.⁸

⁷ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 88 f.

⁸ Vgl. Schneider 1983, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 89

Leitmotive müssen aber nicht zwingend zusammen mit den entsprechenden, visuellen Äquivalent statt finden und so als Verdopplung der Handlung agieren, häufig werden diese Motive auch eingesetzt um zukünftige Geschehnisse anzukündigen oder Gedankengänge der Protagonisten zu antizipieren.⁹

BEISPIELE DER LEITMOTIVTECHNIK

Ein gutes Beispiel, für den vielseitigen Einsatz der Leitmotiv-Technik, ist die „*Der Herr der Ringe*“-Trilogie. Besonders ist dabei, dass sich einige Motive durch alle drei Filme ziehen und somit erst im Zusammenhang eine Veränderung offenbaren. Der Komponist Foward Shore, der die Musik aller drei Filme komponierte, hat vielen der verschiedenen Völker in Mittelerde eigene Themen vergeben, von denen einige in verschiedenen Versionen immer wieder auftauchen.¹⁰

⁹ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 92

¹⁰ Vgl. Kloppenburg 2012, S. 204

MOTIV DER ROHIRIM

Die Rohirrim sind die Menschen Rohans, ein Reitervolk, das in seinem Aussehen und in der Architektur ihrer Gebäude an Skandinavien zur Zeit der Wikinger erinnert. So ist es auch nicht verwunderlich, dass das Hauptkennungsmerkmal ihres Motivs eine norwegische Hardanger-Geige ist. Obwohl das Motiv der Rohirrim schon im Titel des zweiten Films der Trilogie, „Der Herr der Ringe – Die Zwei Türme“, durch Blechbläser angedeutet wird (wohl um darzustellen, dass sich dieser Film zu einem Großteil mit dem Reitervolk befasst), hat die nordische Geige ihren Einsatz erst als Eowyn, Schildmaid von Rohan und Nichte des Königs Theoden, erblickt wie sich Aragorn, Gimli, Legolas und Gandalf ihrer Stadt Eorlingas nähern. Dasselbe Motiv findet sich gegen Ende des dritten Films der Trilogie, „Der Herr der Ringe -Die Rückkehr des Königs“ wieder, als die Rohirrim auf die feindlichen Truppen vor Minas Tirith stürmen. Wieder erklingt die Geige mit derselben Melodie, jedoch diesmal mit deutlich höherem Tempo als zuvor und unterlegt mit kriegstrommel-ähnlichen Paukenschlägen. Nach dem kurzen Einsatz der Geige, wird sie durch einen Blechbläsersatz ersetzt, was eine von den Rohirrim ausgehende drohende und siegessichere Atmosphäre erzeugt.¹¹

¹¹ Vgl. Kloppenburg 2012, S. 205 - 206

Dieses Beispiel zeigt nicht nur die Funktion und Wirkung der Leitmotiv-Technik, sondern auch die Verbindung oder viel mehr Verschmelzung zweier Filmmusiktechniken. Shore gelingt es nämlich, nicht nur ein immer wiederkehrendes Motiv zu komponieren sondern schafft es auch, dass dieses Motiv gleichzeitig als Mood funktioniert und dadurch eine gewisse Stimmung und Atmosphäre geschaffen wird.

Abb. 4



MOTIV DER HOBBITS

Das Motiv der Hobbits findet zeitgleich zu ihrer ersten bildlichen Vorstellung im ersten Teil der Filmreihe „*Der Herr Der Ringe – Die Gefährten*“ statt. Dieses Motiv hat durch den Einsatz von Violine und Flöte einen sehr sanften, friedlichen Klang. Dies stellt ein perfektes Äquivalent zum Gesehenen dar. Die Hobbits werden als friedliches, lebensfrohes Volk dargestellt, dass im Gegensatz zu den meisten Völkern in Mittelerde keine kriegerischen Eigenschaften hat.



Auch dieses Motiv ist wieder ein sehr gutes Beispiel dafür, wie sich ein Thema über mehrere Filme hinweg verändern kann und somit die Veränderung dieses Volkes vermittelt. Die Szene, die dabei hervorsticht, ist die Schlusszene des dritten Teils der Trilogie. Aragorn wird in Minas Tirith zum neuen König ernannt und wie es sich gehört, verbeugen sich die Hobbits vor ihm. Aragorn jedoch, bittet sie, das nicht zu tun, da sie ja mittlerweile Freunde sind und verbeugt sich stattdessen mit allen Anwesenden vor den schüchternen Hobbits, um ihnen zu zeigen, dass sie die waren Helden sind. Während das Motiv in der zuerst genannten Szene anfangs sehr punktiert wiedergegeben wird und dadurch spielerisch wirkt, wird sie in dieser Szene durch ein Streichorchester eher heldenhaft interpretiert. Dies lässt das Volk der Hobbits nun nicht mehr nur als das friedsame, sondern viel mehr als ein Volk erscheinen, das von nun an auch von allen anderen Völkern Mittelerdes geehrt und geschätzt wird.¹²

¹² Vgl. Kloppenburg 2012, S. 204 - 205

1.1.4 DIE BAUKASTENTECHNIK

Das vierte und damit letzte Verfahren der Filmmusikkomposition ist das Baukasten-Verfahren bzw. die Baukastentechnik. Bei dieser Technik wird die Gesamtkomposition des Films aus kleinen, vollständig harmonisierten Einzeltakt-Bausteinen zusammengesetzt. Dabei geht der Filmkomponist weder auf Bewegungen, Geräusche, Personen, Gegenstände noch auf die Handlung einzelner Szenen ein, sondern betrachtet vielmehr die Idee hinter dem gesamten Film. In vielen Fällen entsteht, ähnlich wie bei Musikvideos, zuerst die Musikkomposition und, aufgebaut auf dieser, das Bildmaterial.¹³

BEISPIEL DER BAUKASTENTECHNIK

Sinnvoller als das Hervorheben einer bestimmten Szene eines Filmes zur Veranschaulichung dieser Filmmusiktechnik, ist es, auf die Zusammenarbeit des Regisseurs Peter Greenway und dem Komponisten und Musikwissenschaftler Michael Nyman einzugehen. So entstanden Filme wie beispielsweise „*Der Kontrakt des Zeichners*“ oder „*Die Verschwörung der Frauen*“ in denen diese Filmmusiktechnik von Michael Nyman eingesetzt wurde.¹⁴

¹³ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 93 f.

¹⁴ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 98

1.2 DAS DREIDIMENSIONEN-MODELL

Das Drei-Dimensionen-Modell befasst sich mit der simultanen Verknüpfung von Bild und Ton. Es stammt von Anselm C. Kreuzer, einem freischaffenden Komponist für Film, Fernsehen, Werbung und CD-Produktionen, der sich bei seinem Modell auf Arbeiten von Klaus-Ernst Behne und Sergej Eisenstein stützt. Wie der Name dieser Theorie schon besagt, handelt es sich hierbei um drei unterschiedliche Dimensionen, auf die ich im Folgenden eingehen möchte.¹⁵

1.2.1 DIE VERTIKALE DIMENSION

In dieser ersten, vertikalen Dimension, geht es vereinfacht um die Montage von Bild-Elementen denen gewisse musikalische Elemente zugeordnet werden. Weiterhin bezeichnet die vertikale Dimension aber auch die Wahrnehmung des Rezipienten. Kreuzer stützt sich dabei auf die Ganzheitslehre, auch Holismus genannt, also der Vorstellung, dass natürliche Systeme nicht als die Zusammensetzung ihrer Teile, sondern als großes Ganzes betrachtet werden. Genau so verhält es sich auch mit der Interpretation des Rezipienten.¹⁶

¹⁵ Vgl. Kreuzer 2009, S. 83

¹⁶ Vgl. Kreuzer 2009, S. 83-84

1.2.2 DIE HORIZONTALE DIMENSION

Die zweite Dimension beschreibt die Wiederkehr bestimmter Motive, wie schon bei der Technik des Leitmotivs näher erläutert. Diese Horizontale schafft eine Vereinfachung von komplexen Handlungen im Filmverlauf und helfen dem Rezipienten unterschiedliche Zusammenhänge besser zu verstehen. Dies gilt aber nicht nur für einzelne Filme, sondern kann auch, wie schon am Beispiel der „*Der Herr der Ringe*“-Trilogie über mehrere Filme von Bedeutung sein.¹⁷

1.2.3 DIE TIEFENDIMENSION

Die Tiefendimension behandelt den Zusammenhang unterschiedlicher Bewusstseins Ebenen des Rezipienten und des Produzenten. Kreuzer unterscheidet hierbei drei, beziehungsweise fünf, verschiedene Ebenen. Zum einen die Lebenswelt und den virtuellen Raum, wobei beide Ebenen in Verbindung mit Rezipient und Produzent stehen, sowie dem Film selbst, der die Schnittstelle zwischen den Bewusstseins Ebenen von Rezipient und Produzent darstellt. Im Falle des Rezipienten beschreibt der virtuelle Raum eine Ebene, in der er einen Film nicht nur als zusammenhaltslose Ansammlung von Bildern und Tönen interpretiert, sondern diese mit Hilfe seiner Phantasie zu einem Großen Ganzen zusammenfügt. Kreuzer beschreibt dies als Vereinigung zu einem Zeit-Raum-Kontinuum des Rezipienten. Doch auch der Produzent nutzt diese Bewusstseins Ebene, allerdings auf eine andere Art und Weise. Geht es beim Rezipienten um die Wahrnehmung des Films, so schafft der Produzent durch seine Phantasie eine Vorstellung dessen, was ein Film beim Rezipienten auslösen soll.

¹⁷ Vgl. Kreuzer 2009, S. 84

Die Konvergenz der Phantasie von Produzent und Rezipienten ist dabei kein Muss. Den Gegensatz zur eben genannten Bewusstseinssebene bietet die Ebene der Lebenswelt. Wieder wird hier unterschieden zwischen der Lebenswelt des Rezipienten und der des Produzenten. Beim Rezipienten geht es hierbei nicht um die eigentliche Handlung im Film, sondern um die Umgebung, in welcher er sich beim Sehen des Films befindet. So zum Beispiel der Kinosaal. Alle Gegenstände in seiner Umgebung sind somit Teil seiner Lebenswelt – da er sie, theoretisch berühren kann bzw. eine Sinnesverbindung zu ihnen hat. Das hat er zu Gegenständen im Film nicht, zudem er sie natürlich auch nicht berühren kann. Zu dieser Lebenswelt gehören aber nicht nur Gegenstände, sondern auch Erinnerungen an bereits erlebte Situationen, sowie Handlungen in der Zukunft. Beim Anschauen eines Filmes sollte also ein Wechsel der Lebenswelt des Rezipienten, zum virtuellen Raum statt finden. Bildlicher ausgedrückt: sitzt ein Rezipient im Kino und macht sich dabei bewusst gerade auf einem Kinossessel neben anderen Besuchern zu sitzen, so befindet sich dieser in seiner Lebenswelt, selbst wenn er nebenbei Geräusche und Bilder als Teil der audiovisuellen Kulisse wahrnimmt. Verfolgt er aber intensiv die Handlung des Films, sodass die Umgebung in der er sich befindet in den Hintergrund rückt, so befindet er sich in seinem virtuellen Raum. Um auf der Bewusstseinssebene des Films selbst zu sein, müsste sich der Rezipient analytisch mit der Verbindung von Bild und Ton auseinandersetzen. Beim Produzenten hingegen sieht es wie folgt aus: befasst er sich zum Beispiel mit der Montage-Technik auditiver und visueller Elemente des Films, wäre er in der Ebene seiner Lebenswelt.

Wichtig für das Modell Kreuzers ist aber nicht nur die Einordnung dieser verschiedenen Bewusstseinssebenen, sondern vor allem deren Wechselwirkung und, dass sich Produzent sowie Rezipient zwischen diesen Ebenen bewegen können.¹⁸

Um nun aber die, für diese Arbeit im Vordergrund stehende Filmmusik in das Modell zu integrieren, bedient sich Kreuzer einer Metapher. In dieser Metapher stellt die Filmmusik eine Brücke dar, die als eine Verbindung zweier Ufer dient – der Lebenswelt und dem virtuellem Raum des Rezipienten. Ihre Aufgabe ist jedoch viel komplexer als die Vereinfachung der Überschreitung in den virtuellen Raum. So kann sie nach Bedarf auch den Blick auf das andere Ufer erschweren oder gar ganz versperren.¹⁹

¹⁸ Vgl. Kreuzer 2009, S. 84 - 88

¹⁹ Vgl. Kreuzer 2009, S. 92 - 94

1.3 FUNKTIONEN DER FILMMUSIK

Jegliche Art von Musik hat eine gewisse Funktionalität, so hat auch die Filmmusik verschiedene Funktionen denen über die Jahre unterschiedliche Konzepte gewidmet wurden. Dies beruht darauf, dass sich mit der ständigen technischen Entwicklung des Films auch die Funktionen veränderten. Diese Arbeit konzentriert sich auf das Funktionsmodell von Claudia Bullerjahn, dass sie in ihrem Buch „Grundlagen von Filmmusik“ definiert. In diesem Modell unterscheidet sie zwei wesentliche Funktionen der Musik, die Metafunktionen und die Funktionen im engeren Sinne.

1.3.1. METAFUNKTIONEN

Die Metafunktionen von Filmmusiken lassen sich in zwei Kategorien einteilen, rezeptionspsychologische und ökonomische Metafunktionen. In beiden Formen wird aber nicht die Art spezieller Filme behandelt, sondern vielmehr die Art der Rezeption von Filmen in einer bestimmten Umgebung.²⁰

²⁰ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 65 f.

REZEPTIONSPSYCHOLOGISCHE METAFUNKTIONEN

Einige rezeptionspsychologische Aufgaben der Filmmusik gehen bis in die Stummfilmzeit zurück, in der sie von sehr hoher Bedeutung waren. Eine sehr wichtige Funktion war das Kaschieren oder Überschallen von Störfaktoren im akustischen Bereich, das auch heute noch sehr wichtig ist. Trotz dieser Geräusche, die kaum zu vermeiden sind, wollte man schon zu Beginn der ersten Stummfilme eine beängstigende Stille in Verbindung mit den bewegten Bildern vermeiden, um eine surreale und beklemmende Atmosphäre im Publikum zu vermeiden. Auch dies war eine Aufgabe der Musik.²¹ Weiterhin wurden notwendige Pausen, auf Grund des Wechsels der Filmrolle oder technischer Störungen mit der Musik, überbrückt²². Ein ebenso und vor allem heutzutage wichtiger Punkt ist, die Abgrenzung des Filmerlebnisses zum Alltag. Der Rezipient möchte voll und ganz in die Geschichte des gezeigten Films eintauchen und nicht mehr an die alltägliche Welt außerhalb des Kinosaals denken.²³ Diese Funktion wird vor allem schon durch die Musik im Vorspann vieler Filme realisiert und schafft ein gewisses Gemeinschaftsgefühl der Rezipienten.²⁴ Eine letzte Funktion die Bullerjahn beschreibt, die sowohl in Werbespots als auch in Lehrfilmen angewandt wird, ist die Verstärkung der Motivation des Rezipienten²⁵. Dabei wird versucht, für den Zuschauer eher langweilige Inhalte mit Musik spannender zu gestalten, um das Betrachten zu erleichtern.²⁶

²¹ Vgl. Pauli 1981, S. 181

²² Vgl. Berg 1975, S. 10

²³ Vgl. Ottenheim 1944, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 67

²⁴ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 67

²⁵ Vgl. Zuckerman 1949, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 67

²⁶ Vgl. Steiner Hall ²1990, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 67

ÖKONOMISCHE METAFUNKTIONEN

Im Gegensatz zu den rezeptionspsychologischen Metafunktionen geht es bei den ökonomischen Metafunktionen vor allem um kommerzielle Aspekte. Das vorrangige Ziel ist hierbei das Erreichen einer gewissen Zielgruppe durch den Einsatz bestimmter Filmmusik. So wurde im Laufe der Stummfilmzeit versucht, durch die Verwendung von Opernfragmenten oder Ausschnitten aus sinfonischen Dichtungen in Musikkompilationen und einer dadurch gesteigerten Kultiviertheit des Stummfilms auch das bürgerliche Publikum für sich zu gewinnen.²⁷ Ende der sechziger Jahre versuchte man durch die Verwendung von Rock- und Popmusik jüngerer Publikum zu erreichen. Ziel ist es also, die gewünschten Zielgruppen dazu zu bringen, sich den Film aufgrund der entsprechenden Musik, die mit dem Film an sich nichts zu tun haben muss, anzusehen²⁸. Daraus entwickelte sich die Vorgehensweise, Musik schon vor dem Erscheinen des Films für eben diesen werben zu lassen, in dem man den sogenannten „Titel-Song“ schon vor Publikation des Films auf den Markt bringt. In der heutigen Zeit, sind solche ökonomischen Funktionen wesentlich komplexer. Es geht nicht nur um das Erreichen der spezifischen Gruppen für einen Film, sondern auch um die Vermarktung von Popikonen und deren Produkten. So werden Szenen die genug Platz bieten um einen Song komplett zu unterlegen an Plattenfirmen angeboten. Diese agieren als Sponsoren und zahlen für diese „Werbeflächen“. Die Plattenfirma kann im Gegenzug Originalszenen des Films für das Musikvideo der Single verwenden.²⁹

²⁷ Vgl. Pauli 1981, S.196

²⁸ Vgl. Schmidt 1976, S. 131

²⁹ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 68

1.3.2 FUNKTIONEN IM ENGEREN SINNE

Während die bereits erwähnten Metafunktionen nicht an einen spezifischen Film gebunden sind, ist genau dies der Fall der Funktionen im engeren Sinne. Nach Bullerjahn geht es im Wesentlichen um vier Kategorien die je nach Genre eine andere Gewichtung erfahren.³⁰

DRAMATURGISCHE FUNKTIONEN

Dramaturgische Funktionen sind jene, die die dramatische Handlung eines Films unterstützen. Dies geschieht in verschiedener Art und Weise. Dazu zählt in erster Linie die Darstellung oder sogar die Intensivierung der Stimmung einzelner Szenen³¹. So lässt sich mit solchen Funktionen die Entwicklung der Spannung beschreiben³², Höhepunkte hervorheben und Szenen durch ein musikalisches Ende abschließen³³. Weiterhin erzeugen dramaturgische Funktionen aber auch die Grundatmosphäre eines Films und erleichtern die Verkörperung verschiedener Schauplätze³⁴. Auch zur musikalischen Übersetzung ungesagter Gedankengänge der Protagonisten oder einer noch nicht erkennbaren Gewichtung bestimmter Situationen, sind Funktionen im dramaturgischen Sinn³⁵. Es kommt jedoch auch vor, dass die Aufgabe der Musik darin besteht, Kamera- und Schnittfehler zu verstecken oder unklare Aussagen so zu untermalen, dass sie für den Rezipienten deutlich werden³⁶.

³⁰ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 69

³¹ Vgl. Pauli 1981, S. 181

³² Vgl. Thiel 1975, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 70

³³ Vgl. Copland 1949, zit. n. Prendergast 1977, S. 210

³⁴ Vgl. Nick und Ulmer 1955, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 70

³⁵ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 70

³⁶ Vgl. Schmidt 1976, S. 129

EPISCHE FUNKTIONEN

Epische Funktionen dienen der Narration eines Filmes und werden aufgrund dessen auch oft als musikalisches Kommentar des Komponisten zu der, in den Bildern des Filmes wiedergespiegelten, Haltung des Regisseurs bezeichnet. Obwohl einige Filmautoren nur den Einsatz von Filmmusiken im narrativen Sinne als gerechtfertigt sehen, findet diese auktoriale Erzählperspektive in Hollywood-Spielfilmen eher weniger Bedarf. In der Regel wird stattdessen eine personale Perspektive eingenommen, also ein Erzähler, der sich auf die Figur beschränkt, aus dessen Sicht die Geschichte des Films dargestellt wird.³⁷ Pauli bezeichnet die epischen Funktionen außerdem als Erleichterung der Interpretation, durch die Musik bereitgestellten Informationen verschiedener Bezüge der Erzählung, seien sie historischer, geographischer oder gesellschaftlicher Herkunft.³⁸ Ausschlaggebend dafür sind sowohl Genre als auch Stil der Musik, die gewisse Assoziationen hervorrufen. Weiterhin dienen epische Funktionen der Verdeutlichung der Beziehung von Erzählzeit und erzählter Zeit³⁹. Insbesondere sogenannte Manipulationen der Erzählzeit bzw. Manipulation des Erzähltempos, wie zum Beispiel Rückblenden, Träume oder Zeitsprünge werden nicht nur durch verfremdete oder fehlende Geräusche deutlich gemacht, sondern auch durch unterschiedliche Musiken.⁴⁰

³⁷ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 70-71

³⁸ Vgl. Pauli 1978, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 71

³⁹ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 71

⁴⁰ Vgl. Grützner 1975, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 71

STRUKTURELLE FUNKTIONEN

Schon in der Stummfilmzeit wies die Filmmusik gewisse strukturelle Funktionen auf⁴¹. So stellten Wechsel in der Musik gleichzeitig Wechsel der einzelnen Szenen dar⁴², um so die Wahrnehmung der Handlung zu vereinfachen⁴³. Die strukturelle Aufgabe der Filmmusik besteht also darin, Schnitte zu Betonen oder sie zu verdecken aber auch Einzeleinstellungen und Bewegungen zu akzentuieren.

PERSUASIVE FUNKTIONEN

Persuasive, also überredende Funktionen, finden auf der emotionalen Ebene statt. Aufgabe der Musik ist also das Darstellen gewisser Emotionen der Protagonisten aber auch das Hervorrufen von Gefühlsregungen der Rezipienten durch Identifikationsprozesse.⁴⁴ Dies führt wiederum zu einer Annäherung des Zuschauers an die Handlung selbst⁴⁵. Diese Überredung beginnt meist schon im Titel, also vor dem eigentlichen Film, oder der Episode einer Serie. Titelmusiken dienen somit vor allem als Wiedererkennungsmerkmal und stimulieren vor Beginn der Handlung eine gewisse Vorfreude.⁴⁶ Hinzukommt eine Lenkung des Blicks der Rezipienten auf spezifische Personen, Gegenstände oder Begebenheiten des Films. Diese Aufgabe wird vor allem in der Werbung und in Bildungsfilmen eingesetzt.⁴⁷

⁴¹ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 71 f.

⁴² Vgl. Pauli 1993, S. 11

⁴³ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 72

⁴⁴ Vgl. Bullerjahn 2001, S. 72 f.

⁴⁵ Vgl. Lissa 1965, S.73

⁴⁶ Vgl. Schmidt 1976, S. 315

⁴⁷ Vgl. Zuckerman 1949, zit. n. Bullerjahn 2001, S. 74

1.4 VERHÄLTNIS ZWISCHEN MUSIK UND BILD

Kreuzer beschreibt in seinem Buch eines der wohl populärsten Modelle zur Visualisierung der Relation von Filmmusik und Filmbildern. Entwickelt von Musikwissenschaftler und Schriftsteller Hansjörg Pauli, der in diesem Modell folgende Punkte unterscheidet.

1. PARAPHRASIERUNG
2. POLARISIERUNG
3. KONTRAPUNKTIERUNG⁴⁸

1.4.1 PARAPHRASIERUNG

Der Begriff der Paraphrasierung beschreibt Musik die sich aus dem Bild ableitet, also die Inhalte des Bildes musikalisch wiedergibt. Dies kann als Untermalung von Bewegungen statt finden, wie bereits am Beispiel der Fluchtszene im Film „King Kong“ erläutert wurde, aber auch als Verdeutlichung der im Bild gezeigten Stimmung . Somit ist die Paraphrasierung letztendlich nur ein anderer Begriff für die zuvor erwähnte Deskriptive Technik der Filmmusik.⁴⁹

⁴⁸ Vgl. Pauli 1976, S. 104

⁴⁹ Vgl. Kreuzer 2009, S. 107

1.4.2 POLARISIERUNG

Während bei der Paraphrasierung offensichtliche Bewegungen oder Stimmungen zusätzlich unterstrichen werden, hat die Polarisierung die Aufgabe eher neutraleren Bildern einen deutlichen Charakter zu verleihen. So kann zu Beginn eines Films in einer Anfangsszene erläutert werden, um welches Genre es sich handelt aber auch Stimmungen einzelner Situationen beschrieben werden. Kreuzer wählt hierzu ein Beispiel aus dem Film „*Hannibal*“. In der zur Anschauung der Polarisierung gewählten Szene ist die Protagonistin Clarice Starling gerade damit fertig den Brief des Kannibalen Hannibal Lecter zu lesen. Ihr Gesichtsausdruck verrät dem Zuschauer so gut wie nichts und lässt dadurch viel Raum für Interpretation. Erst durch den Einsatz einer, zwar subtilen aber dennoch bedrohlichen und spannungsvollen Musik, wird klar wie sich Clarice tatsächlich fühlt.⁵⁰

1.4.3 KONTRAPUNKTIERUNG

Die Kontrapunktierung ist das genaue Gegenteil der Paraphrasierung. Anstatt den Inhalt des Bildes wiederzugeben, stellt die Musik hierbei einen gegensätzlichen Inhalt her wodurch eine Art Kontrast entsteht. Kreuzer wählt zur Verdeutlichung eine Szene aus dem Film „*Mulholland Drive*“ als Beispiel. In dieser sieht man das Alte Ehepaar, das die Protagonistin Betty auf der Zugfahrt nach Hollywood kennenlernt, lachend im Auto sitzen. Gleichzeitig wird aber eine bedrohliche und düstere Musik gespielt die erahnen lässt, dass die Reise nach Hollywood nicht gut für Betty enden wird.⁵¹

⁵⁰ Vgl. Kreuzer 2009, S. 107 - 108

⁵¹ Vgl. Kreuzer 2009, S. 108

KAPITEL II

DIE PRAXIS

Das zweite Kapitel, das zugleich die Essenz dieser Arbeit ist, beschäftigt sich mit der Umsetzung einer Filmmusik anhand eines realen Film-Projekts. Im Frühjahr 2015 wurde mit der Planung des studentischen Kurzfilms „A Colour Beyond“ begonnen. Im Zuge dessen sollte die dafür passende Musik komponiert werden. Im Folgenden soll näher beleuchtet werden wie diese Arbeit im Detail durchgeführt wurde, welche Erfahrungen dabei gemacht wurden und welche Probleme dabei entstanden sind. Außerdem werden die zuvor beschriebenen Theorieansätze auf die Filmmusik des Kurzfilms angewendet und analysiert, inwiefern diese zutreffen.

2.1 DAS PROJEKT

2.1.1 DIE HANDLUNG

In dem studentischen Kurzfilm „A Colour Beyond“, geht es um den Verlust eines geliebten Menschen und um das Lernen mit solch einem Verlust umzugehen.

Der Hauptprotagonist Ben verliert seine kleine Tochter Lilly aufgrund eines Hirntumors. Dieser Verlust und die Vorwürfe die er sich dadurch macht, lassen Ben mit starken Depressionen zurück. Er sieht keinen Grund mehr darin sich weiterhin am alltäglichen Leben zu beteiligen und vernachlässigt dieses. Seiner Frau Maya, von der er getrennt lebt, verschließt er sich völlig. Diese versucht den Tod ihrer Tochter zu verarbeiten und bittet auch Ben, der auf ihre Anrufe nicht reagiert, mit Hilfe einer Nachricht auf seinem Anrufbeantworter, das Gleiche zu tun. Außerdem bittet sie Ben ihr endlich die Sterbeurkunde ihrer Tochter Lilly zuzusenden. Nachdem Ben diese Nachricht abhört sucht er, im mittlerweile chaotischen Haus, nach der Sterbeurkunde.

Doch er findet dabei nicht nur die Urkunde, sondern auch Lilly's alte Brille. Als er damit nach draußen geht und sie aufsetzt erscheint ihm plötzlich seine eigentlich verstorbene Tochter wieder und durchlebt mit ihm ihre gemeinsamen Erinnerungen. Als es dunkel wird, gibt Lilly ihrem Vater zu verstehen, dass sie nun gehen möchte. Ben der gerade noch glücklich war seine Tochter wieder zu haben, möchte nicht zulassen, dass seine kleine Lilly schon wieder fortgeht und versucht sie aufzuhalten. Lilly erklärt ihm darauf hin, dass sie immer bei ihm sein wird auch wenn sie nicht mehr lebt. Ben fängt an dies zu akzeptieren und auch wenn es ihn schmerzt, schafft er es, die Brille abzusetzen und es sich so zu ermöglichen, den Verlust seiner kleinen Tochter zu verarbeiten.

2.1.2 DER LOOK

Um den Film von anderen Projekten abzuheben und ihm eine Einzigartigkeit zu verleihen, entschied sich das Produktionsteam dazu bestimmen Szenen einen besonderen Look zu verpassen. Mit Hilfe von Infrarot-Kinematographie sollte der Welt, die entsteht wenn Ben durch die Brille schaut, eine surreale Atmosphäre gegeben werden, um sie von der realen Welt trennen zu können. Da sich dieses Gestaltungsmittel nicht in der Postproduktion umsetzen ließ, fiel die Wahl auf einen Gelbfilter 495nm.

2.1.3. VORBESPRECHUNG

Der erste Schritt zu Beginn einer Produktion ist ein erstes Treffen mit dem Produktions-Team, beziehungsweise dem Regisseur. Dieser ist in der Regel auch der Ansprechpartner im weiteren Verlauf des Projekts. Bei diesem Treffen werden vorab jeweilige Rahmenbedingungen besprochen und Details geklärt um die Zusammenarbeit zu erleichtern. Hier nun einige der wichtigsten Punkte dieser Vorbesprechung:

- 1. KONZEPT DES PROJEKTS IM DETAIL**
- 2. ANSPRUCH DER REGIE/ DES PRODUKTIONSTEAMS AN DIE FILMMUSIK**
- 3. ZEITRAUM DES GESAMTEN PROJEKTS**
- 4. DEFINIERUNG EINES ZEITPLANS**

Zunächst wurde das Konzept des Projekts seitens des Produktionsteams im Detail erläutert. Wichtig war dabei vor allem die Aussage des Films: zu lernen mit dem Verlust eines geliebten Menschen umzugehen und dies zu verarbeiten. Zusätzlich wurde der grobe Verlauf der Geschichte anhand eines Storyboards veranschaulicht. Das Storyboard dient zur Visualisierung des Films mit Hilfe von Skizzen zu jeder einzelnen Kameraeinstellung. Außerdem wurden erste musikalische Ideen zum Kurzfilm ausgetauscht.

Anschließend wurden die Vorstellungen und der Anspruch des Teams an die Filmmusik thematisiert. Durch die vorher detaillierte Besprechung der Handlung und Stimmung und durch das vorgegebene Genre des Films, Drama, war die grobe Richtung der Musik schon gegeben. Zwar gab es keine spezifischen Vorgaben, jedoch wurde seitens der Regie reine Klavier-Musik bevorzugt. Um dennoch eine grobe Vorgabe zu geben, stellte die Regie zwei bereits bestehende Musikstücke zur Verfügung. Man könnte hier nun von einer Art Temp Tracks sprechen, auch wenn sich diese in der Regel anders definieren lassen, erfüllen beide den gleichen Effekt. Temp Tracks sind bereits bestehende Musikstücke, die unter den Film gelegt werden, um herauszufinden, welche Art von Musik zu Film und Handlung passen könnte. Diese werden oft genutzt um eine Brücke zwischen Regie und Komponist zu schaffen, deren musikalisches Verständnis sich oft stark unterscheidet. Regisseure haben so die Möglichkeit ihre Ideen und Vorstellungen an die Musik zu erklären ohne ein größeres Musikwissen aufzuweisen. Diese Temp Tracks können aber auch negative Effekte haben. Im Laufe des Projekts kann es passieren, dass sich das Produktionsteam so an die Temp Tracks gewöhnt, dass es für den Komponisten immer schwieriger wird Musik zu produzieren, die den Filmschaffenden als passend angesehen wird. Man möchte als Komponist natürlich auch keine Musik kopieren, sondern nur eine bestimmte Stimmung wiedergeben. Im Fall von „*A Colour Beyond*“, stellte die Regie schon vor Drehbeginn zwei Musikstücke vor, deren Stimmung zum Film passte. „*Una Mattina*“ von Ludovico Einaudi aus dem Film „*Ziemlich Beste Freunde*“ und „*Comptine d'un autre ete l'apres midi*“ von Yann Tiersen aus dem Film „*Die Wunderbare Welt Der Amélie*“.

Anhand dieser stimmungsvorgebenden Stücke war es möglich schon vor dem Rohschnitt erste musikalische Skizzen zu erstellen, die das weitere Vorgehen vereinfachten. Der letzte wichtige Schritt der Vorbesprechung war die Zeitplanung des gesamten Projekts und das Setzen einzelner Meilensteine zur besseren Orientierung. Da es sich um ein studentisches Projekt handelte war die Zeit die zur Verfügungen stand sehr begrenzt. Die gesamte Produktion musste innerhalb von vier Monaten realisiert werden. Zu beachten waren dabei Punkte wie Sponsoren-Suche, Location Scouting, Casting der Schauspieler, Setbauplanung und vieles mehr. Wichtig für die Produktion der Musik waren vor allem der Termin des fertigen Rohschnitts und des Feinschnitts. Anhand des Rohschnitts ist es möglich die vorher angefertigten Skizzen schon einmal grob an den Film anzupassen und sich daraufhin mit der Regie zu besprechen. So kann man klären, ob die Skizzen in die gewünschte Richtung gehen und sich langsam der Vorstellung der Regie anpassen. Ist der Feinschnitt des Films beendet beginnt auch die Feinarbeit der Musikproduktion.

2.2 DAS EQUIPMENT

Mit Hilfe der musikalischen Vorgaben der Regie war es nun leichter abzuwägen, welches Equipment zur Komposition und Produktion der Filmmusik nötig war. Die komplette Produktion fand in einem Heimstudio statt und wurde mit folgendem Equipment durchgeführt:

2.2.1 HARDWARE

Ein MacBook Pro (13 Zoll, Anfang 2011) von Apple

Das Scarlett 2i2 Audio Interface von Focusrite mit 2 Ein- und Ausgängen (XLR/Klinke), Phantomspeisung usw.

Zwei aktive ROKIT 5 rpg 2 Studiomonitore von KRK

Ein Midi-Keyboard von Miditech mit 61 anschlagsdynamischen Tasten

2.2.2 SOFTWARE

Als DAW diente der Sequenzer Logic Pro X

PLUGINS

Zur Realisierung wurden ausschließlich Plug-Ins der DAW selbst verwendet.

EX24

Der EX24 ist ein Sampler und benutzt daher keine eigens erzeugten Sounds sondern nutzt Audiodateien. Mit ihm kann man sowohl selbst kreierte Samples abspielen als auch die Vorgefertigten des Samplers selbst. Im diesem Fall waren das das Steinway Grand Piano und die Harp.

Channel EQ

Der Channel EQ ist ein Multiband Equalizer mit acht Frequenzbändern. Darunter sind ein Tief- und Hochpassfilter, Low- und Highshelf-Filter und vier parametrische Filter.

PlatinumVerb

Der PlatinumVerb dient zur Raumklangerzeugung. Mit ihm ist es möglich Reflektionen von Klangwellen zu simulieren.

Space Designer

Der Space Designer ist ein Faltungshall-Plugin, das zum Erzeugen eines räumlichen Nachhals dient.

Plug-Ins im Master:

Direction Mixer

Mit diesem Plugin ist es möglich eine Audiodatei auf seine Monokompatibilität zu testen indem die Stereo-Ausbreitung auf null gesetzt wird.

Multi Meter

Das Multi Meter dient zur Überwachung von möglichen Phasenverschiebungen während der Verarbeitung.

Linear EQ

Der Linear EQ bietet letztendlich die gleichen Parameter wie auch der Channel EQ. Da es sich aber um einen Linear Phase EQ handelt, verursacht dieser jedoch keine variierenden Phasenverschiebungen und klingt somit neutraler.

Multipressor

Der Multipressor ist ein Multiband-Kompressor, mit dem man gleichzeitig mehrere Frequenzbänder in unterschiedlicher Intensität komprimieren kann.

Stereo Spread

Der Stereo Spread dient zum Ausbreiten des Stereobilds. Hierzu können einzelne Frequenzbänder rechts oder links gepant werden.

Adaptive Limiter

Der Adaptive Limiter dient zur Anhebung der empfundenen Lautheit ohne dabei einen zuvor eingestellten Maximalwert zu überschreiten.

2.3 VORPRODUKTION

2.3.1 VOR DEM ROHSCHNITT

Im ersten Schritt der Vorproduktion wurde eine kleine Spotify-Playlist mit den Temp Tracks der Regie, aber auch anderen ähnlichen Songs, erstellt. Diese Liste diente zur Ideenfindung, um zu sehen, was musikalisch aber auch klanglich möglich wäre. Da die Vorproduktion schon vor der Fertigstellung des ersten Rohschnitts begann, wurden zunächst Ideen gesammelt und intuitiv erste musikalische Skizzen erstellt. So entstand schnell eine kleinere Sammlung von Melodie-Skizzen. Diese sollte, bei einem sowieso schon straffen Zeitplan im weiteren Verlauf der Produktion Zeit einsparen.

Eine erste konzeptionelle Idee der Regie befasste sich mit den geplanten Infrarotaufnahmen des Films, die die Welt darstellen sollten, die der Hauptprotagonist Ben sieht, wenn er durch die Brille schaut. Da diese Welt bildlich sehr surreal wirkte, sollte sich das auch in der Musik widerspiegeln. So sollte eine Trennung von realer und surrealer Welt geschaffen und durch die Musik untermalt werden. In Absprache mit dem Team, das sich um das Sounddesign kümmerte, wurde sich allerdings darauf geeinigt, dass die klangliche Trennung eher über das Element des Sounddesigns geschehen sollte. Eine weitere Idee war es, den Protagonisten Ben und Lily nicht unbedingt bestimmte melodische Themen zuzuordnen, sondern sie eher anhand der Tonlage zu trennen. Ben sollte also eher durch tiefere Tonlagen und einen gewissen melancholischen Klang dargestellt werden. Höhere, fröhlichere Melodien sollten mit dem ersten Auftreten von Lily erklingen, um sich schlussendlich mit den Tieferen zu vermischen wenn beide Protagonisten im Bild erscheinen.

2.3.2 ROHSCHNITT

Ein Rohschnitt ist die erste Grobe Anordnung des gedrehten Filmmaterials. Er beinhaltet eine erste Schnittfassung des Films ohne Musik oder Nachsynchronisation und dient als Anhaltspunkt für alle Beteiligten. Für den Komponisten der Filmmusik ist ein Rohschnitt insofern von Vorteil, dass zuvor angefertigte Skizzen auf ihre Tauglichkeit überprüft werden können, so auch bei der Vorproduktion von „*A Colour Beyond*“. Leider verschob sich der Termin des Rohschnitts, so dass die Zeit für die Produktion noch knapper ausfiel. Im weiteren Verlauf wurde der Rohschnitt noch ein Mal verworfen, da manche Szenen neu gedreht werden mussten, womit sich alle gesetzten Termine erneut verschoben haben.

2.3.3 FEINSCHNITT

Nach der Abnahme des Rohschnitts erfolgte unmittelbar die Fertigstellung des Schnittes als Feinschnitt. Mit dem finalen Schnitt konnte die tatsächliche Arbeit an der Filmmusik beginnen. Auch die Realisierung der Nachvertonung bestimmter Dialoge und des Sounddesign, welche von einem anderen Team, bestehend aus drei Studenten, fertig gestellt werden sollte, fand nun statt. Diese drei Elemente mussten Schlussendlich in Harmonie zueinander funktionieren.

2.4 PRODUKTION

Auch im letzten Schritt der Komposition fand die Arbeit in Logic Pro X statt. Der Feinschnitt wurde hierzu in die Software gezogen um so Framegenau zu arbeiten. Da die Vorgabe der Regie, wie bereits erwähnt, im Wesentlichen die Komposition von Klaviermusik war, musste nun ein passendes Piano-Plugin gefunden werden. Die Entscheidung fiel auf das „Steinway Grand Piano“, das für den Film und die Stimmung die passende Klangfarbe hatte und einem echten Klavier am Nächsten kam. Im Weiteren Verlauf dieser Arbeit soll nun auf die Einzelnen Szenen, in denen Filmmusik statt findet, im Detail eingegangen werden.

2.4.0 DAS INTRO

DIE SZENE

In der Einleitungsszene passiert auf den ersten Blick nicht viel. Man sieht eine Pusteblume die von einer nicht erkennbaren Person gepflückt wird. Es folgt eine kurze Einblendung des Filmtitels „A Colour Beyond“ und die Einführung in die erste Szene, die im Bens chaotischer Wohnung beginnt. Die Pusteblume wird sich symbolisch durch den gesamten Film ziehen und erst im Verlauf wird ihre Bedeutung wirklich klar.

DIE MUSIK

Das Klavier beginnt sehr minimalistisch und sanft mit einem leicht angeschlagenen, hohen C das fünf Mal wiederholt wird. Erst mit der Einblendung des Titels erklingt der erste Akkord. Eine einfache Melodie wird angekündigt und verklingt nach kurzer Zeit wieder. Diese Eingangsmusik sollte vor allem dazu dienen dem Zuschauer näher zu bringen in welche Richtung die Stimmung des Films geht, da dies anhand des gesehenen Bildes nicht sofort klar wird.

Abb. 6



2.4.1 BENS GEFÜHLSAUSBRUCH

DIE SZENE

Ben sitzt in einem chaotischen Zimmer in seiner Wohnung und sortiert Malstifte während ihm seine Exfrau eine Nachricht auf den Anrufbeantworter spricht. Zunächst scheint es, als würde ihn die Nachricht nicht interessieren. Erst als seine Exfrau damit droht, die alten Dinge, die sie an Lily erinnern wegzuschmeißen, schreckt er auf. Alte Erinnerungen an Liliys Tod kochen in ihm hoch, woraufhin er aus Wut und Verzweiflung ein paar leere Kartons durch den Raum kickt.

DIE MUSIK

Da die Nachricht auf dem Anrufbeantworter sehr wichtig für den Zuschauer ist, um die Hintergründe des Films zu verstehen, setzt die Musik in dieser Szene erst relativ spät ein und lässt damit Platz für die Handlung. Als Ben versteht das ihm seine Exfrau die Dinge nehmen möchte, die ihn an seine verstorbene Tochter erinnern, setzt die Musik leise und relativ minimalistisch ein. Es folgt eine leichte Steigerung der Komplexität der Melodie gepaart mit einer stetig steigenden Dynamik, die ihren Höhepunkt findet, als Ben die Kartons durch den Raum kickt. Als Ben sich danach wieder beruhigt, flacht auch die Musik in ihrer Dynamik wieder ab und wird langsamer bis sie schließlich verstummt.



2.4.2 LILYS SACHEN

DIE SZENE

Ben wühlt in einer alten Kiste und findet dort Sachen von Lily. Er holt sie nach und nach heraus und hält sie im Arm. Als die Kiste fast leer ist findet er Lilys alte Brille.

DIE MUSIK

In dieser Szene dient die Musik der Untermalung Lilys alter Sachen und zeigt wie wichtig Ben diese Dinge sind. Ben freut sich über die Sachen, die er findet, da sie ihn an seine verstorbene Tochter erinnern. Die hohe Tonlage soll genau dies symbolisieren. Der Schlussakkord, der erst nach einer kleinen Pause einsetzt, hat hier den Effekt, der Brille eine höhere Wertigkeit zu geben, als den anderen Sachen aus der Kiste. Dem Zuschauer wird dadurch bewusst, dass diese Brille noch eine größere Bedeutung im weiteren Verlauf der Handlung haben wird.

Abb. 8



2.4.3 LILYS BRILLE

DIE SZENE

Nach einer kurzen Einblendung alter Erinnerungen an seine Tochter Lily und der Brille, befindet Ben sich immer noch im gleichen Zimmer. Die leichte Fröhlichkeit in seinem Gesicht ist wieder verschwunden und man hat das Gefühl, dass Ben langsam bemerkt, dass auch die alten Dinge von Lily sie nicht wieder zurückbringen.

DIE MUSIK

Das Thema aus der vorherigen Szene wird in dieser Szene wiederholt, allerdings eine Oktave tiefer. Auch wenn es sich um die gleiche Melodie handelt, so hat sie diesmal einen ganz anderen Effekt. In diesem Fall scheint sie Ben wieder in die Realität zu holen. Der Schlussakkord verleiht der Melodie in diesem Fall eine gewisse Unfertigkeit, da Ben nicht wirklich weiß was er mit sich anstellen soll.

Abb. 9



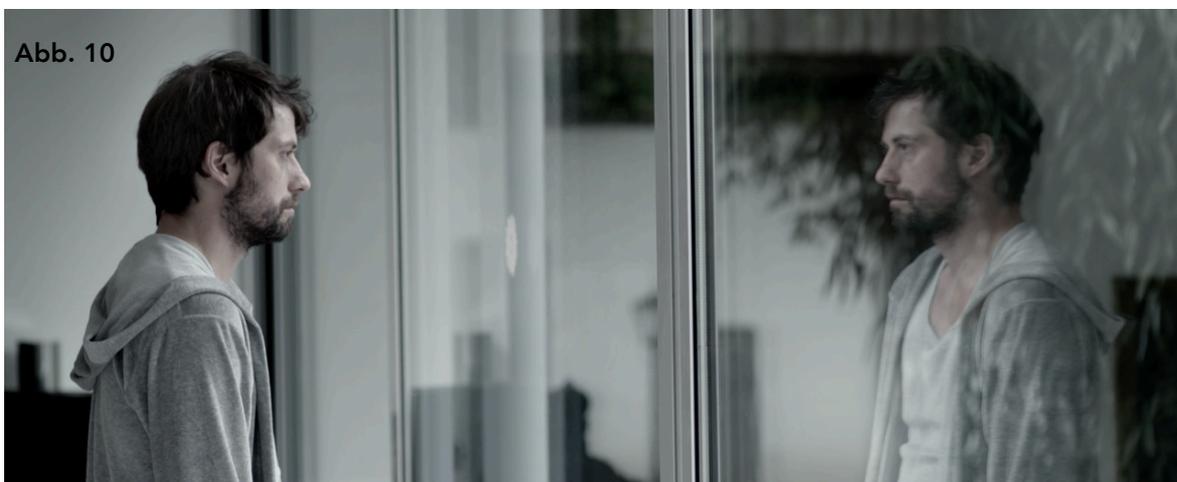
2.4.4 ERINNERUNGEN

DIE SZENE

Nach einer weiteren Einblendung einer alten Erinnerung an Lily steht Ben vor der geschlossenen Terrassentür und blickt nach draußen. Er entschließt sich, sie zu öffnen und geht hinaus an den Teich. Es folgt eine weitere Erinnerung in der man sieht, wie Lily die Brille vergräbt und eine Pusteblume auf die Stelle legt. Die Erinnerung endet und er steht mit der Brille in der Hand wieder am Teich. Er entscheidet sich, sie aufzusetzen und schließt die Augen, woraufhin eine weitere Erinnerung folgt, die er schon kurz zuvor hatte.

DIE MUSIK

Wieder setzt die Musik sehr leise ein und erklingt erst dann wirklich als Ben die Tür öffnet. Die Melodie wirkt zwar relativ düster, hat aber gleichzeitig einen gewissen hoffnungsvollen Klang. Als die Pusteblume erscheint wird die Grundmelodie eine Oktave höher und ohne Akkorde wiederholt und verstärkt somit das Gefühl der Hoffnung. Als Ben seiner Tochter in der Erinnerung auf die Stirn tippt und sie damit beendet, endet auch die Musik.



2.4.5 INFRAROT WELT

DIE SZENE

Ben öffnet nach dem Aufsetzen der Brille die Augen und findet sich plötzlich in einer anderen Welt wieder, die durch die Infrarot-Einstellung dargestellt wird. Zu seiner Verwunderung steht seine Tochter Lily neben ihm und deutet ihm an ihr zu folgen. Sie fangen an über eine Wiese zu laufen und Ben scheint langsam aus seiner Starre aufzutauen. Sie verbringen den Tag miteinander und liegen danach beide an einem Baum als Lily plötzlich fragt, ob sie ihre Brille wieder haben kann.

DIE MUSIK

Auch hier setzt die Musik wieder sehr leise und fein ein und untermalt somit, dass Ben langsam in dieser anderen Welt ankommt. Untermalt wird die Klaviermusik hier zum einzigen Mal mit einer Harfe. Als beide Protagonisten anfangen über die Wiese zu rennen erklingt auch das zweite Klavier und schafft so eine Steigerung der Dynamik. Dies ist das einzige Thema, das zusätzlich zum Klavier noch von einer Harfe begleitet wird. Durch die zum ersten Mal tatsächlich fröhliche Musik, wird klar, dass es Ben gut geht als er wieder mit seiner Tochter spielen kann. Als der Tag langsam ausklingt wird das auch in der Musik widerspiegelt, die langsamer und leiser wird, bis sie schlussendlich verstummt.

Abb. 11



2.4.6 ABSCHIED

DIE SZENE

Als Ben realisiert, dass er nicht ewig in dieser Welt bleiben kann, wenn er den Verlust von Lily verarbeiten möchte holt ihn die Traurigkeit wieder ein. Die Emotionen kochen erneut in ihm auf und er entschließt sich die Brille abzusetzen.

DIE MUSIK

Die Melodie dieser Szene erinnert an das Thema der ersten Szene, allerdings in einer höheren Tonlage. Diesmal wurde die Melodie aber nicht um eine Oktave sondern um eine None erhöht. Auch zum Ende unterscheiden sich die beiden Melodien. Während das Thema der ersten Szene langsam mit der Melodie und den Akkorden ausklingt und sich in der Dynamik verringert, endet die Musik der letzten Szene im Ausklingen des Schlussakkords. Dieser Schlussakkord erklingt genau in dem Moment als Ben die Brille abnimmt. Dies soll auch symbolisieren, dass Ben nun weiß, wie er über den Tod seiner Tochter hinwegkommen und einen Schlusstrich ziehen kann.

Abb. 12



2.4.7 ABSCHLUSS

DIE SZENE

Ben sitzt immer noch unter dem Baum und fasst einen Entschluss. Er vergräbt die Brille, so wie es Lily damals getan hat. Es folgt die Szene, die man schon vor dem Titel gesehen hat. Nun weiß der Zuschauer, dass Ben die Pustebblume gepflückt hat.

DIE MUSIK

Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung der Musik aus der Szene zuvor. Eine Oktave tiefer wird aber nun nur der Beginn dieser Melodie angestimmt. Die Melodie endet mit der immer leiser werdenden Wiederholung des Gis und dem Abschluss durch ein hohes H, das der Melodie eine Wendung verleiht. Wobei das hohe H zusammen mit dem zupfen der Pustebblume erklingt. Dies soll symbolisieren, dass die Verarbeitung zwar ein längerer und anstrengender Prozess ist, Ben sich aber auf dem richtigen Weg befindet.



2.4.8 ERSTER ABSPANN

Der erste Abspann zeigt Szenen aus dem hohen Gras. Der Titel sowie die Namen der Schauspieler und des Produktionsteams werden eingeblendet. Die Musik sollte in diesem ersten Abspann bewirken, dass das Publikum zwar nachdenklich aber mit einem guten Gefühl aus dem Film geht. Dieses Stück war eines der ersten Skizzen die für diesen Film entstanden sind und passte sehr gut zu der gewünschten Stimmung.

2.4.9 ZWEITER ABSPANN

Der finale Abspann zeigt die Namen aller Beteiligten, auch außerhalb des eigentlichen Produktionsteams, die Sponsoren und die beteiligten Professoren. Hier kam erneut das Thema zum Einsatz, das den glücklichsten Moment des Films darstellt. Das sollte die Wirkung erzeugen, dass das Publikum definitiv mit einem guten Gefühl aus dem Film gehen kann, auch wenn es sich um trauriges Thema handelt.

2.5 ANALYSE

Im Folgenden soll die Musik des Kurzfilms „A Colour Beyond“ auf die zuvor beschriebene Theorie überprüft und analysiert werden. Hierzu sei hinzugefügt, dass diese Filmmusik noch vor der Aneignung dieses theoretischen Wissens komponiert und produziert wurde.

2.5.1 TECHNIKEN

Betrachtet man den Film als Ganzes, so stellt man fest, dass die Grundtechnik die Mood-Technik, um genauer zu sein, eine Expressive ist. Die Musik versucht also hauptsächlich die Stimmung des Protagonisten Bens einzufangen und wiederzugeben bzw. sie zu untermalen. In gewisser Art und Weise wird aber auch die Technik des Leitmotivs angewandt. So gibt es bestimmte Themen, die sich wiederholen oder sich nur leicht abändern, wie zum Beispiel das Thema der Szene, in der Ben und Lily auf der Wiese zu rennen beginnen. Auch findet man eine angedeutete deskriptive Technik. Angedeutet, weil sie teilweise so dezent passiert, dass man es kaum merkt. Diese Technik findet ihren Einsatz zum Beispiel in der Szene, als Ben die alte Brille in der Kiste findet aber auch später, als er die Brille schlussendlich wieder abnimmt. In der Anfangsszene sowie im ersten und zweiten Abspann, wird im Gegensatz zum eigentlich Hauptfilm, keine expressive Variante der Mood-Technik angewandt sondern eine sensorische. Die Musik soll also keine Stimmung eines Protagonisten darstellen, sondern viel mehr den Zuschauer in eine bestimmte Stimmung versetzen.

2.5.1 FUNKTIONEN

Obwohl sich in „*A Colour Beyond*“ mehrere Funktionen mischen, sind es die persuasiven Funktionen die hierbei herausstechen. So liegt die Hauptaufgabe der Musik in diesem Kurzfilm vor allem darin, die Emotionen des Protagonisten Ben darzustellen. Des Weiteren findet in der Titelsequenz eine Annäherung der Rezipienten an die Handlung des Films selbst statt. Auch sind Lenkungen gewisser Gegenstände, wie die Pustebblume oder die Brille und das Erzeugen bestimmter Emotionen beim Zuschauer, Aufgaben dieser Filmmusik. Zu dieser Mischform der Funktionen lassen sich auch die dramaturgischen Funktionen zählen. Szenen in denen Ben alleine ist und nicht spricht wären ohne Musik vermutlich schwer zu verstehen oder könnten falsch gedeutet werden. Da die Musik aber eine gewisse Grundatmosphäre schafft, werden einzelne Szenen viel klarer in ihrer Funktion. Auch die strukturellen Funktionen könnten in dieser Auflistung Erwähnung finden, wenn man beispielsweise die Schlusszene betrachtet in der das Pflücken der Blume über die Musik akzentuiert wird. Auch in der Szene in der Ben die Brille abnimmt, findet eine gewisse Akzentuierung statt.

2.5.3 VERHÄLTNIS VON BILD UND TON

Da die Paraphrasierung, wie schon erwähnt, nur ein anderer Begriff für die deskriptive Technik ist, ist sie natürlich auch Teil dieser Filmmusik. Die Polarisierung dagegen zeigt Parallelen zu den persuasiven Funktionen. Das zeigt sich bereits im Titel, in dem das Genre des Kurzfilms durch die Musik etabliert wird.

2.6 POST-PRODUKTION

2.6.1 ORDNEN DER SPUREN



Nach, beziehungsweise manchmal sogar schon während der Produktion ist es von Vorteil die Audiospuren im Sequenzer zu Ordnen und zu organisieren, um gerade bei größeren Produktionen den Überblick nicht zu verlieren. Dies wurde, trotz der recht überschaubaren Produktion, auch mit den Audiospuren dieses Kurzfilms getan. In Logic Pro X gibt es dazu mehrere Möglichkeiten. Eine Option ist es die Spuren farblich zu kennzeichnen. In welcher Weise dies passiert bleibt jedem selbst überlassen. Eine Variante ist es, gleichen Instrumenten die gleiche oder ähnliche Farbe zu geben. So sind bei diesem Beispiel die Klavier-Spuren blau und die Harfen-Spur rot. Weiterhin hilft es, die Spuren zu benennen. Im Fall von „A Colour Beyond“ wurden die vier Spuren in erster Linie nach ihrem Instrument aber auch nach ihrem Panning benannt. Die Hauptklavier-Spur trägt den Namen

„Piano Main“, die jeweils rechts und links gepantenen Klavier-Spuren dementsprechend „Piano Right“ und „Piano Left“ und die Harfen-Spur „Harp“. Eine letzte Variante der Ordnung, die auch bei einer kleinen Produktion wie dieser von großem Vorteil ist, ist das Setzen von Markern. Diese Marker lassen sich an bestimmte Stellen des Tracks setzen. Im Fall des Kurzfilms beispielsweise, gibt es an jeder Stelle an der die Musik einsetzt einen Marker. Diese lassen sich zusätzlich benennen, durchnummerieren und einfärben. Möchte man nun von einem Marker zum anderen springen, so muss man einfach nur die Nummer des gewünschten Markers auf dem Nummernblock anwählen. Das Anwählen ermöglicht nicht nur den Sprung zu einem gewünschten Take, sondern öffnet auch einen Loop über die gesamte Länge des Markers.



2.6.2 MIXING

Sind die Spuren in eine sinnvolle Ordnung gebracht, folgt das Mischen bzw. Mixing der Spuren. In der Regel finden erste Rough-Mixe, also eine erste grobe, noch nicht endgültige Mischung, schon während der Produktion statt. So kann man dem Kunden, oder in diesem Fall, der Regie vermitteln wie das Endergebnis ungefähr klingen könnte. Der erste Schritt eines Mixes ist das Leveling. Also das Einpegeln der Lautstärker der einzelnen Spuren. Dabei ist es wichtig, die richtige Balance zwischen den einzelnen Instrumenten zu finden aber auch, dass keine Übersteuerung statt findet. Meistens findet ein erstes Einpegeln schon im Rough-Mix statt. Wichtig ist es, die Balance nach allen Mixing-Schritten noch einmal zu wiederholen und eventuell zu korrigieren. Um den Instrumenten, vor

allem dem Klavier, einen bestimmten Klang zu geben, wurde mit einem Channel-EQ nachgeholfen und gewisse Frequenzen verstärkt oder zurückgenommen. Ziel war es dem Klavier dadurch einen weicheren Klang zu verleihen. Da sich die Dynamik der gesamten Komposition, aber auch die Dynamik der einzelnen Stücke selbst variiert, war ein Kompressor von Vorteil. So wurden die Lautstärkeunterschiede der Spuren ausgeglichen. Um der Musik noch einen gewissen räumlichen Klang zu verleihen wurde außerdem mit Reverb und Delay gearbeitet.

2.6.3 BOUNCING

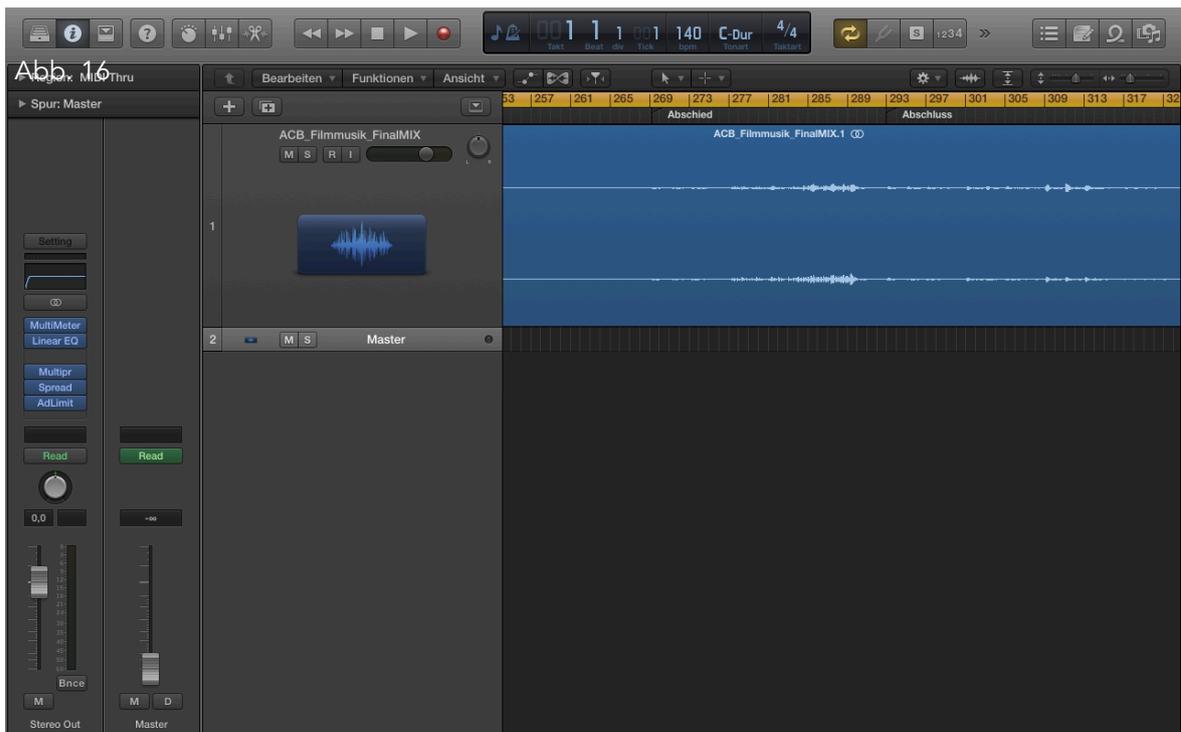
Ist der Mix fertig und von Regie oder dem Produktionsteam abgenommen, ist es an der Zeit für den Mixdown. Dabei werden die einzelnen Spuren zu einem Summensignal berechnet und als Audiodatei gespeichert. Nun kann diese Audiodatei für die alle weiteren Schritte verwendet werden.

2.6.4 MASTERING

Im Mastering wird der finale Mix für das letztendliche Medium vorbereitet. Hauptsächlich wird dabei die Dynamik bearbeitet um dem Mix damit mehr Präsenz zu geben.

Im ersten Schritt wurde der Mix auf seine Monokompatibilität getestet. Dies ist wichtig, um hören zu können, wie sich die Musik auf Endgeräten anhört, die Audio nicht in Stereo sondern nur in Mono wiedergeben können. Weiterhin wurde ein Linear Phase-EQ benutzt, um die nicht hörbaren tiefen Frequenzen unter 25 Hz auszulöschen. Ein weiterer Schritt war der Einsatz eines Multiband-Kompressors. Somit wurden bestimmte Frequenzbänder noch einmal unterschiedlich komprimiert. Um das Stereobild des Mixes noch ein wenig breiter zu machen, wurde ein Stereo-Spread genutzt. Der letzte Prozess im Mastering ist

die Verwendung eines Limiters. Der Limiter dient dazu, dem Mix die maximale Lautheit zu geben ohne dabei an Klarheit zu verlieren. Wichtig dabei ist der Parameter „Out Ceiling“, Dieser Parameter regelt den maximalen Outputlevel der nicht überschritten werden darf. Um sicher zu gehen, dass Clipping auf jeden Fall vermieden wird, wurde der Parameter „Out Ceiling“ auf -0.1 dB gesetzt. Nach dem letzten Schritt wurde das fertige Master als WAV-Datei gespeichert.



KAPITEL III

DAS IDEAL

3.1 PROBLEME

Kaum eine Produktion, selbst unter professionellen Umständen, läuft komplett ohne Fehler, beziehungsweise ohne Schwierigkeiten, ab. So waren Probleme bei einem Projekt wie diesem, bei dem ein Großteil zum ersten Mal praktische Erfahrung sammeln durfte, natürlich vorprogrammiert. Im Folgenden sollen nicht nur die Hindernisse analysiert werden, sondern auch, wie sie in Zukunft zu vermeiden sind und wie die Produktion hätte im Idealfall ablaufen können.

3.1.1 ZEIT

Eine der größten Problemfaktoren war der straffe Zeitplan. Da es sich um eine studentische Produktion hielt, musste die Produktion nachdem Ablauf des Semesters, beziehungsweise nach einem Zeitraum von vier Monaten, abgeschlossen sein. Der enge Zeitplan ließ dementsprechend wenig Platz für Fehler. Auch ich hatte, auf Grund meines laufenden Studiums, nicht die Zeit, die ich gerne für meine erste wirkliche Produktion aufgebracht hätte. Da das Studio der Hochschule der Medien in dieser Zeit stark besetzt ist und die freien Termine mit anderen studentischen Terminen kollidierten, war auch die Umsetzung der am Computer entstandenen Skizzen an einem echten Klavier nicht möglich.

3.1.2 FEHLENDE ERFAHRUNG

Wie schon erwähnt, war diese Produktion für die Meisten die erste praktische Erfahrung. Somit fehlte natürlich nicht unbedingt das technische Wissen, aber es gab Schwierigkeiten mit bestimmten Problemen oder Situationen richtig umzugehen. Auch mussten manche geplanten Prozesse neu überdacht werden, da sie nicht so funktionierten wie zuvor geplant. Ein solches Problem trat beispielsweise bei der Sichtung des ersten Rohschnitts auf. Die betreuenden Professoren und das verantwortliche Produktionsteam bemerkten dabei, dass einige Szenen nicht funktionierten und dabei die Handlung des Films unverständlich wurde. Aufgrund dessen mussten einige Szenen neugedreht, beziehungsweise neugeschriebene Szenen realisiert werden. Dies beeinflusste den zuvor gemachten Zeitplan unmittelbar. Der Termin des eigentlichen Rohschnitts verzögerte sich und somit begann nicht nur die Arbeit an der Komposition verspätet, es verschoben sich auch alle weiteren Prozesse. Des Weiteren fehlte zunächst das Vertrauen der Regie in die Musik. Daraufhin wurde eines der wenigen Treffen mit der Regie vereinbart, in dem auch Herr Professor Oliver Curdt teilnehmen sollte, um der Produktion mit seiner professionellen Meinung zur Seite zu stehen. Erst nach diesem Treffen und durch die Beratung durch Prof. Oliver Curdt, erkannte die Regie, dass die Musik funktionieren würde.

3.1.3 KOMMUNIKATION

Einer der größten Problemfaktoren war die oft nicht ideal geführte Kommunikation zwischen Produktionsteam und mir. Dies führte zu einigen Fehlern die sich unmittelbar auf das Endergebnis auswirkten. Zu Beginn bestand der Kontakt nur zur Regie, also zwei Personen, die sich im Namen der ganzen Produktion mit mir austauschen sollten. Sehr früh fingen aber immer mehr Personen des Produktionsteams an, sich in die Komposition und die angestrebte Filmmusik einzumischen. Das führte schnell zu einem Durcheinander, da jeder eine andere Meinung und einen anderen Anspruch an die Musik hatten. Das Produktionsteam war sich also selbst intern noch über viele Aspekte der Musik uneinig. Durch solche Kommunikationsschwierigkeiten und Missverständnisse kam es auch dazu, dass nicht das Master der Filmmusik für den fertigen Film verwendet wurde, sondern der zwar finale aber noch ungemasterte Mix. Dementsprechend fällt die Musik im Vergleich zum Sounddesign an manchen Stellen zu leise aus. Auch wurde die Fertigstellung einer DVD nicht kommuniziert.

3.2 ABWEICHUNG VON REALITÄT UND IDEAL

Wichtig, nach einer solchen Problemanalyse ist es, Lösungen zu finden und zu überlegen, was bei zukünftigen Produktionen besser, beziehungsweise anders gemacht werden kann. Im Folgenden Abschnitt sollen nun Ansätze zur Problembehandlung beschrieben werden. Natürlich ist man als Komponist oder Musikproduzent an die Zeit der jeweiligen Produktion gebunden und kann diese nur sehr schwer beeinflussen. Man kann jedoch lernen die nutzbare Zeit besser einzuschätzen, um somit klar zu formulieren was in einer gewissen Zeit möglich ist und erwartet werden kann. Außerdem fällt es einem leichter sich selbst die gegebene Zeit besser einzuteilen. Zeit ist letztendlich einer der wichtigsten Faktoren, wenn es um die Qualität der Produktion geht. Mit mehr Zeit wäre eine Realisierung der Musik an einem tatsächlichen Flügel möglich gewesen. Mehrere Aufnahmetechniken beziehungsweise Positionierungen der Mikrofone hätten ausprobiert werden können, um so ein optimales Ergebnis zu erzielen. Eine weitere Möglichkeit, die sich positiv auf das Endergebnis ausgewirkt hätte, wäre die Erstellung einer Mischung für den Raum, in der die Präsentation stattgefunden hat. Auch eine gute Kommunikation lebt von Erfahrung. Um Missverständnisse zukünftig zu vermeiden sind Treffen notwendig in denen klare Ansagen gemacht werden. Es ist wichtig der Regie mitzuteilen, was realistisch ist und was nicht. Termine wie die Abgabe des Roh- und Feinschnitts müssen nicht nur klar definiert werden, sondern auch Termine für die späteste Abgabe dieser Schnitte, um genug Zeit zu haben, eine professionelle Produktion abzuliefern. Eine weitere Pflicht des Musikproduzenten ist, in einer Vorbesprechung zu klären, für welches Medium die Musik produziert werden soll. Dementsprechend auch, ob eine DVD geplant ist oder nicht. Für die DVD hätte man das Master ins AC3-Format umwandeln müssen, um sie so für das Authoring verwenden zu können.

04 FAZIT

Wie diese Arbeit und die damit verbundene Auseinandersetzung mit dem Thema der Filmmusik, in der Theorie als auch in der Praxis, zeigt, werden manche Funktionen und Techniken fast automatisiert angewandt. Der Lernerfolg war insofern aber dennoch hoch, da das nun angeeignete Wissen in zukünftigen Produktionen gezielter eingesetzt werden kann.

Weiterhin zeigt die Analyse des Films deutlich, wie wichtig es ist, das Bild und Ton zusammenarbeiten und als großes Ganzes funktionieren. Sie bestätigt außerdem, wie wichtig die Musik zum Verstehen des Handlungsstrangs sein kann. Auch die Reaktionen nach der Premiere des Films ergaben ein klares Ergebnis. Genau so wie viele der hierzu komponierten Stücke nicht alleinstehende funktionieren würden, wäre es ebenso schwer der Handlung von „*A Colour Beyond*“, ohne der passenden Musik zu folgen.

Selbst wenn diese, erste Produktion nicht fehlerfrei und problemlos verlief, so kann man dennoch von einem Erfolg sprechen. Alle beteiligten können diese Erfahrungen nun für weitere Produktionen nutzen und sich, beziehungsweise ihren Arbeitsfluss damit verbessern. Auch professionelle Produktionen laufen eher selten nach dem Ideal ab. Gerade das Zeit-Problem spiegelt sich fast überall wieder. Das Ziel sollte dabei immer sein, in der gegebenen Zeit das bestmögliche Ergebnis zu erreichen.

05 DER ANHANG

5.1 DIE PARTITUREN

Auf den nächsten Seiten befinden sich die Partituren aller Einzelstücke des Kurzfilms „*A Colour Beyond*“.

Intro

Piano Main

7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22

Gefühlsausbruch

1

Piano Main

36 37 38 39 40 41 42 43

44 45 46 47

48 49 50 51

52 53 54 55 56

57 58 59 60 61 62 $\overbrace{\quad\quad\quad}^3$

63 64 65 66

Lilys Sachen

1

Piano Main

The musical score is written for piano in 4/4 time with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). It consists of two staves of music. The first staff covers measures 73 to 78, and the second staff covers measures 79 to 87. The notation includes various rhythmic values such as eighth notes, quarter notes, and half notes, along with rests and dynamic markings like 'p' (piano). Measure numbers are printed above each measure.

73 74 75 76 77 78

79 80 81 82 83 84 85 86 87

Lilys Brille

Piano Main

106 107 108 109

110 111 112 113 114 115

116 117 118 119 120

The image shows a piano score for the piece 'Lilys Brille'. It consists of three staves of music in treble clef, with a key signature of three sharps (F#, C#, G#) and a 4/4 time signature. The first staff contains measures 106 through 109. The second staff contains measures 110 through 115. The third staff contains measures 116 through 120. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, often beamed together, and includes some rests and dynamic markings. The overall texture is light and melodic.

Erinnerungen

Piano Main

142 143 144 145

146 147 148 149 150 151

152 153 154 155 156 157

158 159 160 161 162

163 164 165 166 167

168 169 170 171 172 173

174 175 176 177 178 179

180 181 182 183 184 185

186 187 188 189 190 191 192

193 194 195 196 197 198

Infrarot-Welt 1

Piano Left

215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234

Detailed description: This page contains the musical score for the left hand of a piano, labeled 'Piano Left'. The score is written in bass clef with a key signature of one flat (B-flat) and a time signature of 4/4. It covers measures 215 through 234. The music consists of a series of chords and melodic lines, with some measures featuring a whole note chord and others featuring a half note chord. The notes are primarily in the lower register of the piano. The score is presented in a standard musical notation format with a grand staff (two staves per system) and includes measure numbers at the beginning of each system.

2

Musical score for bass clef, measures 235-249. The score is written in a single system with four staves. The key signature has one flat (B-flat). The first two staves (measures 235-238) feature a complex texture with many beamed eighth notes and chords. The third staff (measures 239-246) shows a more melodic line with some ties and slurs. The fourth staff (measures 247-249) contains a few notes with a long slur and a fermata over measure 248.

Infrarot-Welt 2

Piano Right

The musical score for the right hand of the piano is presented in six systems. Each system contains a single staff with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a time signature of 4/4. The notation includes a variety of rhythmic patterns, such as eighth-note runs, quarter-note chords, and dotted rhythms. Measure numbers 232 through 249 are printed above the corresponding notes. The piece concludes with a final cadence in measure 249, marked with a double bar line and a fermata.

Infrarot-Welt 3

1

Harp

The musical score for Harp consists of three staves of music. The first staff contains measures 224 and 225. The second staff contains measures 226, 227, and 228. The third staff contains measures 229, 230, and 231. The music is written in a 4/4 time signature with a key signature of one flat (B-flat). The melody is a simple, rhythmic sequence of eighth notes, with some notes beamed together. The notes are: 224: G4, A4, B4, C5; 225: B4, A4, G4, F4; 226: E4, D4, C4, B3; 227: A3, G3, F3, E3; 228: D3, C3, B2, A2; 229: G2, F2, E2, D2; 230: C2, B1, A1, G1; 231: F1, E1, D1, C1.

Abschied

1

Piano Main

The image displays a piano score for the piece 'Abschied' on page 95. The score is written in 4/4 time and consists of four systems of music, each with a treble and bass clef staff. The key signature is one flat (B-flat). The first system covers measures 270 to 276. The second system covers measures 277 to 280. The third system covers measures 281 to 285. The fourth system covers measures 286 to 292. The music features a mix of chords and melodic lines, with some measures containing rests. The bass line is generally more active than the treble line in the later measures.

Abschluss

Piano Main

The musical score is for a piano piece in 4/4 time, titled 'Abschluss'. It consists of five systems of music, each with a treble and bass clef staff. The key signature has one flat (B-flat). The first system (measures 293-299) features a melody in the treble clef with dotted half notes and rests, and a bass line with chords and moving lines. The second system (measures 300-306) continues the melody and bass line. The third system (measures 307-313) shows the melody and bass line. The fourth system (measures 314-322) shows the melody and bass line. The fifth system (measure 323) shows the final measure with a whole note in the treble clef and a whole note in the bass clef.

293 294 295 296 297 298 299

300 301 302 303 304 305 306

307 308 309 310 311 312 313

314 315 316 317 318 319 320 321 322

323

Abspann 1

Piano Main

The musical score for 'Piano Main' consists of three staves of music in bass clef with a 4/4 time signature. The first staff contains measures 327 through 335. Measure 327 has a whole note chord. Measure 328 has a whole note chord. Measure 329 has a half note chord. Measure 330 has a half note chord. Measure 331 has a half note chord. Measure 332 has a half note chord. Measure 333 has a half note chord. Measure 334 has a half note chord. Measure 335 has a half note chord. The second staff contains measures 336 through 343. Measure 336 has a half note chord. Measure 337 has a half note chord. Measure 338 has a half note chord. Measure 339 has a half note chord. Measure 340 has a half note chord. Measure 341 has a half note chord. Measure 342 has a half note chord. Measure 343 has a half note chord. The third staff contains measures 344 through 346. Measure 344 has a half note chord. Measure 345 has a half note chord. Measure 346 has a half note chord.

Abspann 2.1

Piano Left

This musical score is for the left hand of a piano, labeled 'Piano Left'. It consists of 12 staves of music, numbered 348 through 369. The music is written in a bass clef with a key signature of one flat (B-flat) and a time signature of 4/4. The notation includes various rhythmic values such as quarter notes, eighth notes, and sixteenth notes, as well as rests and dynamic markings. The score is organized into measures, with some measures containing multiple notes or chords. The overall structure is a continuous melodic and harmonic line.

2

This musical score is written for bass clef instruments and consists of ten staves. The music is in a key with one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The notation includes various rhythmic values such as eighth, sixteenth, and quarter notes, as well as rests and ties. Measure numbers 370 through 395 are indicated at the beginning of their respective staves. The score features complex chordal textures and melodic lines, with some measures containing multiple notes on a single staff. The final measure (395) ends with a fermata.

Abspann 2.2

Piano Right

The musical score for the right hand of the piano is presented in ten staves, each containing three measures. The key signature is one flat (B-flat) and the time signature is 4/4. The notation includes treble clefs, stems, beams, and various note values (quarter, eighth, and sixteenth notes). Chord symbols are indicated by small vertical lines with notes above them. Measure numbers 364 through 392 are printed above the first note of each measure. The music features a steady eighth-note pattern in the right hand, with occasional rests and changes in the bass line.

2

Musical score for measures 393-395. The score is written on a single staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). Measure 393 begins with a whole note chord consisting of B-flat, D, and F. The melody for measure 393 consists of four eighth notes: B-flat, D, E, and F. Measure 394 contains a half note G. Measure 395 contains a half note A. The piece concludes with a fermata over the final note.

Abspann 2.3

Harp

The musical score for Harp consists of three staves of music in 4/4 time, with a key signature of one flat (B-flat). The notes are as follows:

- Staff 1 (Measures 356-357):
 - Measure 356: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.
 - Measure 357: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.
- Staff 2 (Measures 358-360):
 - Measure 358: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.
 - Measure 359: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.
 - Measure 360: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.
- Staff 3 (Measures 361-363):
 - Measure 361: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.
 - Measure 362: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.
 - Measure 363: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4.

5.2 DER INHALT DER DVDS

Der Inhalt von DVD 1 umfasst die gesamte vorgelegte Bachelorarbeit mit dem Titel „A Colour Beyond - Filmmusik. Theorie, Praxis & Ideal“

Der Inhalt von DVD 2 umfasst das Master der Filmmusik, sowie den studentischen Kurzfilm „A Color Beyond“, entstanden an der Hochschule der Medien, Stuttgart.

06 QUELLEN

6.1 LITERATURVERZEICHNIS

Altenburg, Detlef (1995): Programmmusik

in: Die Musik in Geschichte und Gegenwart, Bd. 7, Sp. 1821-1844

Kassel, Stuttgart: Bärenreiter und J.B. Metzler

Bullerjahn, Claudia (2001): Grundlagen der Wirkung von Filmmusik.

Augsburg: Wißner-Verlag

Kloppenborg, Josef / Bullerjahn, Claudia / Thiel, Wolfgang

Emons, Hans / Metzger, Christoph / Rötter, Günther (2012):

Das Handbuch der Filmmusik GESCHICHTE – ÄSTHETIK – FUNKTIONALITÄT

Regensburg: Laaber-Verlag

Kreuzer, Anselm C. (2009): Filmmusik in Theorie und Praxis

Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH

Kreuzer, Anselm C. (2001): Filmmusik Geschichte und Analyse.

Frankfurt am Main: Europäischer Verlag der Wissenschaften

Lissa, Zofia (1965): Ästhetik der Filmmusik

Berlin: Henschelverlag

Pauli, Hansjörg (1976): Filmmusik: Ein historisch-kritischer Abriß

in: Hans-Christian Schmidt (Hrgs.) Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien, S. 91-119

Mainz: Schott-Verlag

Pauli, Hansjörg (1981): Filmmusik: Stummfilm

Stuttgart: Kitta-Cotta

Pauli, Hansjörg (1993): Funktionen von Filmmusik

in: Helga de la Motte-Haber (Hrgs.) Film und Musik, S. 8 – 17

Mainz: Schott-Verlag

Prendergast, Roy M. (1977): A Neglected Art – A Critical Study of Music in Films

New York: New York University

Schmidt, Hans-Christian (1976a): Musik als Einflußgröße bei der filmischen Wahrnehmung,

in: Hans-Christian Schmidt (Hrgs.) Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien, S. 126-169.

Mainz: Schott-Verlag

Schmidt, Hans-Christian (1976b): Musikalische Titel von Serien-Sendungen des Fernsehens. Überlegungen zu einer alltäglichen Erscheinung

in: Hans-Christian Schmidt (Hrgs.) Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen. Perspektiven und Materialien, S. 296-318.

Mainz: Schott-Verlag

Schmidt, Hans-Christian (1982): Filmmusik (Musik aktuell – Analysen, Beispiele, Kommentare), Bd.4

Kassel: Bärenreiter

6.2 FILMVERZEICHNIS

DON JUAN (1926), USA

R: Alan Crosland M: William Axt, David Mendoza

THE JAZZ SINGER (1927), USA

R: Alan Crosland M: Louis Silvers

THE LIGHTS OF NEW YORK (1928), USA

R: Bryan Foy M: Louis Silvers

THUNDERBOLT (1929), USA

R: Josef von Sternberg, William Wyter M: Karl Hajos

KING KONG (1933), USA

R: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack M: Max Steiner, Bernhard Kaun

PSYCHO (1960), USA

R: Alfred Hitchcock M: Bernard Herrman

DER KONTRAKT DES ZEICHNERS (1982), Großbritannien

R: Peter Greenway M: Michael Nyman

DIE VERSCHWÖRUNG DER FRAUEN (1988), Großbritannien, Niederlande

R: Peter Greenway M: Michael Nyman

DIE FABELHAFTE WELT DER AMELIE (2001), Frankreich

R: Jean-Pierre Jeunet M: Yann Tiersen

HANNIBAL (2001), USA, Großbritannien

R: Ridley Scott M: Hans Zimmer

MULHOLLAND DRIVE (2001), USA, Frankreich

R: David Lynch M: Angelo Badalamenti

DER HERR DER RINGE – DIE GEFÄHRTEN (2001), USA, Neuseeland

R: Peter Jackson M: Howard Shore

DER HERR DER RINGE – DIE ZWEI TÜRME (2002), USA, Neuseeland

R: Peter Jackson M: Howard Shore

DER HERR DER RINGE – DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS (2003), USA, Neuseeland

R: Peter Jackson M: Howard Shore

6.3 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 01 „King Kong“ – youtube.com – S. 19

Abb. 02 „Die Wunderbare Welt der Amélie“ – amazon.de/prime – S. 21

Abb. 03 „Psycho“ – youtube.com – S. 24

Abb. 04 „Der Herr der Ringe – Die Rückkehr Des Königs“ – youtube.com – S. 28

Abb. 05 „Der Herr der Ringe - Die Rückkehr Des Königs“ – youtube.com – S. 29

Abb. 06 „A Colour Beyond“ – Intro – S. 58

Abb. 07 „A Colour Beyond“ – Gefühlsausbruch – S. 59

Abb. 08 „A Colour Beyond“ – Lilys Sachen – S. 60

Abb. 09 „A Colour Beyond“ – Lilys Brille – S. 61

Abb. 10 „A Colour Beyond“ – Erinnerungen – S. 62

Abb. 11 „A Colour Beyond“ – Infrarot-Welt – S. 63

Abb. 12 „A Colour Beyond“ – Abschied – S. 64

Abb. 13 „A Colour Beyond“ – Abschluss – S. 65

Abb. 14 Logic Pro X – Färben der Spuren – S. 69

Abb. 15 Logic Pro X – Setzen der Marker – S. 70

Abb. 16 Logic Pro X – Masterspur – S. 72

DANKSAGUNG

Für das Gelingen dieser Arbeit möchte ich insbesondere folgenden Personen

Danken:

Prof. Oliver Curdt

Oliver Heise

Nadja Daiß

Mohammad Hossain

Der gesamten Produktion von „A Colour Beyond“