

SOUND JENSEITS DER NORM

Experimentelles Sounddesign im Film

Verfasser: Max Weise

Matrikelnummer: 5011741

Kürzel: mw265

Semester: SoSe 2025

Fach: Ton-Seminar

Inhaltsverzeichnis

EXPERIMENTELLES SOUNDDESIGN IM FILM.....	1
<u>1. EINLEITUNG</u>	<u>3</u>
<u>2. DEFINITION UND ABGRENZUNG</u>	<u>3</u>
<u>3. HISTORISCHE ENTWICKLUNG</u>	<u>4</u>
<u>4. DREI FUNKTIONEN EXPERIMENTELLEN SOUNDDESIGNS</u>	<u>5</u>
4.1. SOUND BESCHREIBT DIE ÄUßERE WELT	5
4.2. SOUND BESCHREIBT DIE INNENWELT	5
4.3. SOUND DIKTIERT DIE WELT	6
<u>5. DISKUSSION</u>	<u>7</u>
<u>6. FAZIT</u>	<u>8</u>
<u>LITERATUR- & QUELLENVERZEICHNIS</u>	<u>8</u>

1. Einleitung

Filme sind mehr als bewegte Bilder, sie leben von Atmosphäre, Rhythmus, Emotion. Während der visuelle Eindruck oft im Mittelpunkt steht, ist es der Sound, der unterbewusst die Wahrnehmung steuert, Spannungen erzeugt oder Nähe schafft. Doch was passiert, wenn Sound nicht nur realistisch genutzt wird, sondern bewusst stilisiert, verfremdet, abstrahiert oder sogar narrativ eingesetzt wird?

Diese Arbeit beschäftigt sich mit experimentellem Sounddesign, einer Praxis, die sich von traditionellem Realismus löst und den Klang als eigenständige Erzählebene nutzt. Ziel ist es, die erzählerische Kraft solcher Klanggestaltung zu untersuchen und aufzuzeigen, wie unkonventionelle Soundkonzepte das filmische Erzählen erweitern.

Die Leitfrage lautet: **Wie kann Sound jenseits der Norm Geschichten erzählen?** Dazu werden Definitionen, historische Entwicklungen sowie drei zentrale Kategorien der Anwendung analysiert und anhand konkreter Filmbeispiele diskutiert.

2. Definition und Abgrenzung

Für die vorliegende Fallanalyse wird experimentelles Sounddesign als der bewusste und gezielte Einsatz von Klang verstanden, der sich von einer realistischen oder naturalistischen Abbildung der Wirklichkeit löst. Statt die sichtbaren Ereignisse möglichst authentisch zu spiegeln, verfolgt experimenteller Sound das Ziel, emotionale, symbolische oder psychologische Wirkungen zu erzeugen. Im Zentrum steht dabei nicht die technische Präzision, sondern die kreative und narrative Funktion des Klangs.

- I. **Verzerrung und Abstraktion:** Klänge werden bearbeitet, geschnitten, geloopt oder verfremdet, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen.
- II. **Subjektive Perspektiven:** Der Klang spiegelt nicht das objektive Geschehen, sondern die innere Welt einer Figur.
- III. **Sound als Rhythmusgeber:** Geräusche und Musik können die visuelle Montage strukturieren oder sogar bestimmen.

Ausgehend von der genannten Definition wird Klang in konventionellen Filmproduktionen in erster Linie dazu eingesetzt, das Gesehene zu stützen und dessen Glaubwürdigkeit zu erhöhen. Geräusche und Musik dienen hier der Illustration, Emotionalisierung oder der Schaffung realistischer Umgebungen. Im Gegensatz dazu übernimmt Sound im experimentellen Kontext eine aktivere Rolle: Er wird zum eigenständigen Erzähler, der nicht nur begleitet, sondern die filmische Wahrnehmung bewusst mitgestaltet oder sogar herausfordert. Klang agiert somit nicht mehr nur als Mittel zum Zweck, sondern als narrativer Akteur im filmischen Geschehen.

3. Historische Entwicklung

Ein Blick in die Filmgeschichte zeigt, dass Klang schon früh als bedeutendes Gestaltungsmittel erkannt wurde – auch wenn seine Rolle sich mehrfach gewandelt hat.

1890er–1920er – Stummfilm & Livevertonung: In der Frühzeit des Kinos wurden Filme live mit Klavier, Orgel oder kleinen Orchestern begleitet. Erste Versuche mit Geräuschkulissen auf der Bühne (z. B. Donnerbleche) legen den Grundstein für Soundeffekte als Ausdrucksmittel.

1927 -The Jazz Singer: Der erste Tonfilm markiert einen Wendepunkt. Sprache und Musik werden integraler Bestandteil des Films, eröffnen aber auch neue Erzählmöglichkeiten.

1930er-1950er - Klassisches Hollywood-Sounddesign: In dieser Phase etablieren sich standardisierte Methoden – Foley Artists kreieren realistische Klänge, Musik dient der emotionalen Verstärkung.

1960er-1970er - Die ersten Experimente: Mit dem Autorenkino und der Avantgarde setzen sich neue Soundsprachen durch. David Lynch (*Eraserhead*, 1977) nutzt Klang als Ausdruck psychologischer Zustände. Walter Murch (*Apocalypse Now*, 1979) etabliert Sound als gleichwertige Erzählstruktur neben Bild und Dialog.

1980er-1990er -Der Sounddesigner als Autor:in: Mit Ben Burtt (*Star Wars*, *Wall-E*) entsteht eine neue Generation, die eigene Klangwelten erschafft, anstatt sie nur aufzunehmen. Digitale Tools revolutionieren die Bearbeitung, Surround-Technologien eröffnen neue Dimensionen.

2000er-Heute - Hybride Klangwelten: In der Gegenwart verschwimmen die Grenzen zwischen Musik, Geräusch und Design. Sound wird oft bereits im Drehbuch mitgedacht, Virtual Reality und Games fordern neue Konzepte. Experimentelle Klanggestaltung hat sich als legitime filmische Sprache etabliert.

4. Drei Funktionen experimentellen Sounddesigns

Die folgende Analyse unterscheidet drei narrative Kategorien experimentellen Sounds. Anhand ausgewählter Filme wird gezeigt, wie Klang hier nicht mehr begleitet, sondern aktiv erzählt.

4.1. Sound beschreibt die äußere Welt

Beispiel: WALL·E (*Ben Burtt, 2008*) – **Szene: WALL·Es Unterschlupf**

In *WALL·E* ersetzt Klang fast vollständig den gesprochenen Dialog. Die Hauptfigur kommuniziert über Piepsen, Summen und Tonhöhen – dabei wird jede emotionale Nuance über Sound transportiert. Die Gegenspielerin EVE wiederum wird mit sanften, futuristischen Klängen charakterisiert. Hier werden mit Sound die Charakterdynamik und Kontraste der beiden Protagonisten erzählt.

Zudem wirkt in genannter Szene die Umgebung wie ein akustischer Protagonist: Quietschen, Surren, maschinelle Töne lassen WALL·Es Unterschlupf belebt erscheinen. Der Klang schafft Orientierung, Identifikation, vermittelt Atmosphäre und charakterisiert WALL·E als neugierigen, sammelfreudigen Charakter – ohne Worte.

Funktion:

In dieser Szene übernimmt das Sounddesign mehrere Funktionen

- I. **Narrativ:** Die Handlung wird durch Geräusche erzählt.
- II. **Charakterisierend:** Klang beschreibt Figuren.
- III. **Atmosphärisch:** Die Welt wird klanglich erfahrbar.

4.2. Sound beschreibt die Innenwelt

Beispiele: Black Swan (*Craig Henighan, 2010*) **Szene: Transformation**

Midsommar (*Gene Park & Tony Martinez, 2019*) **Szene: Bad Trip**

In dieser Szene aus *Black Swan* wird die psychische Verwandlung der Protagonistin Nina durch ein vielschichtiges Sounddesign akustisch inszeniert. Kratzende, tierische Klangfragmente spiegeln dabei ihren zunehmenden Kontrollverlust wider, während dynamisch-orchestralsche Motive ihre ambitionierten, von Perfektionismus geprägten Ziele musikalisch untermalen. Diese Klanggestaltung erzeugt eine gleichzeitig chaotische wie erhabene Atmosphäre, die Ninas innere Zerrissenheit sinnlich erfahrbar macht. Der Sound wird hier nicht nur zum Ausdruck endogener (innerlich verursachter) Konflikte genutzt, sondern schafft auch atmosphärische Kontraste zwischen äußerer Inszenierung und innerem Zerfall.

Besonders eindrucksvoll ist der symbolische Einsatz von Flügelschlaggeräuschen, die metaphorisch Ninas Transformation in den „Schwarzen Schwan“ untermalen – ein akustisches Leitmotiv ihrer psychischen Auflösung und Selbstverwandlung.

In *Midsommar*'s ist Sounddesign zentrales Mittel, um den emotionalen Ausnahmezustand der Protagonistin in einer als „Badtrip“ inszenierten Szene akustisch erfahrbar zu machen. Beim Eintritt in die ritualisierte Welt des Kultes unter Drogeneinfluss verliert Dani zunehmend den Bezug zur Realität. Das Sounddesign verstärkt diesen Kontrollverlust auf vielschichtige Weise: leise, kaum verständliche Dialoge kontrastieren mit einer überbetonten, teils aggressiv lauten Klangkulisse. Subtile Tonhöhenschwankungen, asymmetrische Pegelverhältnisse, nicht-diffuse Kratzgeräusche und nah-mikrofonierte Atemlaute erzeugen eine klaustrophobische, körperlich spürbare Klangatmosphäre.

Der Raumklang wirkt dabei trocken und isolierend – ganz im Gegensatz zur weiten, offenen Umgebung des Geschehens. Dieser akustische Widerspruch erzeugt eine Desorientierung, die nicht nur Dani betrifft, sondern sich direkt auf das Publikum überträgt. Orientierungslosigkeit wird nicht gezeigt, sondern hörbar gemacht: Der Klang ersetzt klassische visuelle oder narrative Hinweise und vermittelt stattdessen emotionale Entfremdung als leiblich erfahrbare, auditive Wahrnehmung. Das Sounddesign wird so zur Verlängerung der Psyche, ein Spiegel innerer Panik, die sich in der äußeren Welt nicht mehr kontrollieren lässt.

Funktion:

- I. **Narrativ:** Klang wird zur Verlängerung der Psyche, erzählt Gefühlszustand.
- II. **Charakterisierend:** Subjektivität und emotionale Nähe.
- III. **Atmosphärisch:** Atmosphären als Spiegel innerer Zustände.

4.3. Sound diktiert die Welt

Beispiel: Baby Driver (Julian Slater, 2017) Szene: Kaffeelauf

Baby Driver inszeniert Klang als strukturgebendes Prinzip: Die Welt bewegt sich im Takt der Musik, Schüsse, Schritte, Auto-Drifts, alles folgt dem Beat. Die subjektive Perspektive des Protagonisten, der ständig Musik hört, wird zur äußeren Realität des Films. Der Sound übernimmt hier die Regie, er choreografiert, definiert Tempo und Rhythmus der Bilder und ersetzt klassische Montagekonventionen. Die Musik „komponiert“ den Film.

Bereits in der Eröffnungsszene von *Baby Driver* wird der filmische Ansatz deutlich: Sound ist nicht Beiwerk, sondern Regisseur. Nach der spektakulären Fluchtsequenz zur Musik von „Bellbottoms“ folgt ein scheinbar unspektakulärer Moment: Baby holt Kaffee für das Team. Doch auch hier bleibt der gesamte Film im Takt, wortwörtlich.

Der gesamte Ablauf, von Babys Schrittfolge bis zum Öffnen der Tür oder dem Klingeln der Kasse, ist synchron zur Musik choreografiert. Dieses präzise Timing erzählt mehr als Dialog: Es etabliert einen Protagonisten, der die Welt über Musik strukturiert. Die Inszenierung des Alltags wie ein Musikvideo erzählt uns nonverbal, wie tief verwoben Musik mit Babys Wahrnehmung ist und bereitet auf spätere emotionale Brüche vor.

Baby trägt Kopfhörer, tanzt sich durch die Straßen und stimmt sich mit der Welt ab. Selbst Graffiti an den Wänden zeigt Songtexte in Echtzeit, seine Welt ist vollständig synchronisiert. Dieser konsequente Gleichklang zwischen Bewegung und Klang charakterisiert Baby als

introvertierten, aber hochsensiblen Charakter, der sich über Musik schützt, reguliert und ausdrückt. Sie fungiert als seine emotionale Filterblase, als Mittel zur Kontrolle über Chaos und Kriminalität.

Obwohl Baby durch eine belebte Stadt läuft, wirkt die Szene fast traumhaft: Geräusche der Umgebung sind der Musik untergeordnet oder darin eingebettet. Die Atmosphäre ist leicht, fließend, fast euphorisch, der urbane Raum wird zur Bühne für eine tänzerische Alltagsperformance. Die Realität ist nicht roh oder zufällig, sondern komponiert, kontrolliert, beinahe surreal. Dieser Eindruck wird durch kleine akustische Details, etwa das rhythmische Blaulicht eines Polizeiautos oder das Laufen im Takt von Bauarbeitern weiter verstärkt.

Funktion:

- I. Narrativ:** Klang ersetzt klassische Montage – erzählt durch Rhythmus und Struktur
- II. Charakterisierend:** Musik spiegelt Babys Wahrnehmung – Identität durch Sound.
- III. Atmosphärisch:** Welt wirkt rhythmisiert und surreal – Musik erschafft Stimmung.

5. Diskussion

Experimentelles Sounddesign verschiebt die filmischen Konventionen: Statt passiv zu begleiten, agiert Klang als narrative Instanz. Das verändert auch die Zuschauerrolle. Wo Klang subjektiv wird, müssen wir interpretieren, deuten, fühlen.

Grenzen und Herausforderungen:

- I.** Verzicht auf Realismus kann Verwirrung stiften.
- II.** Übermäßige Abstraktion riskiert emotionale Distanz.
- III.** Der Einsatz erfordert Balance zwischen Ausdruck und Verständlichkeit.

Gleichzeitig bieten heutige technische Möglichkeiten eine enorme kreative Freiheit. Tools wie granular synthesis, field recording oder 3D-Audio eröffnen neue Räume, in denen der Sound mehr kann als nur unterhalten – er kann Welten bauen, Charaktere und Emotion vertiefen aber vor allem als narratives Mittel die Handlung dramaturgisch bereichern.

6. Fazit

Experimentelles Sounddesign ist keine bloße Spielerei – es ist eine künstlerische Strategie, die Film um eine tiefere, emotionalere Dimension erweitert. Ob als Beschreibung der äußeren Welt als Spiegel der Innenwelt oder als dirigierende Kraft: Klang kann erzählen, formen, bewegen.

Die Analyse zeigt: Gerade dort, wo Worte fehlen oder nicht ausreichen, hat Sound seine größte Kraft. Geschichten, die mit Klang erzählt werden, bleiben nicht im Kopf – sie setzen sich im Körper fest.

Literatur- & Quellenverzeichnis

Buchquellen:

Filimowicz, M. (Hrsg.). (2021). *The Routledge Handbook of Sound Design*. Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9780429265835>

Online-Enzyklopädie:

Wikipedia. (n.d.). *Sound design*. In *Wikipedia*. Abgerufen am 3.4.2025 von https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_design

Videoquellen (YouTube):

Pixar. (2008, Juni 24). *WALL·E Making Of – Part 1* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=NsfbXGDw_aA

Pixar. (2008, Juni 25). *WALL·E Making Of – Part 2* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=6Cpoww6iKyA>

SoundWorks Collection. (2011, Januar 19). *The Sound of Black Swan* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=n1x0I5_OFz0

Nerdwriter1. (2020, Oktober 7). *Midsommar's Audiovisual Tricks* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=9bFNSDrNS0k>

IndieWire. (2018, Februar 22). *Baby Driver: Oscar-Nominated Sound Designer Julian Slater Shows How He Made the Film Come to Life* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=SU9NFd-kjW8>

The Verge. (2017, Juli 5). *Exclusive: A Look at the Syncopated Sound of Baby Driver with Sound Designer Julian Slater* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=LD-dJv2QkzA>

University of Texas at Austin Extended Campus. (2021, März 15). *Lunchtime Lectures: Telling Stories with Sound* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=afAHBD1nsQk>

*Bei der Erstellung dieser Seminararbeit wurde Künstliche Intelligenz (z.B. ChatGPT von OpenAI) ausschließlich zur sprachlichen Optimierung und zur stilistischen Überarbeitung einzelner Textpassagen eingesetzt. Die inhaltliche Konzeption wurde vollständig eigenständig erarbeitet.