HOCHSCHULE DER MEDIEN

DIE KLANGLICHKEIT DES STERBENS

Untersuchung zur Anwendung und Wahrnehmung klanglicher Todessymbolik und –stereotypen im Sound Design am Beispiel ausgewählter Filmszenen

Masterarbeit im Studiengang Elektronische Medien | Hochschule der Medien | vorgelegt am 28. Februar 2011

Stefanie Nina Steinbichl | Matrikel-Nr.: 20453

Erstprüfer: **Prof. Oliver Curdt**

Zweitprüfer: **Prof. Thomas Görne**

ERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich, dass ich meine Masterarbeit mit dem Titel „Die Klanglichkeit des Sterbens – Untersuchung zur Anwendung und Wahrnehmung klanglicher Todessymbolik und –stereotypen im Sound Design am Beispiel ausgewählter Filmszenen“ selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe sowie alle Zitate deutlich als solche gekennzeichnet habe.

Stuttgart, den 28. Februar 2011 STEFANIE STEINBICHL

ABSTRACT

Klangliche Symbole und Stereotypen sind ein fester Bestandteil des filmischen Sound Designs. Insbesondere im Kontext der immer wiederkehrenden Todesszenen im Spielfilm hat sich eine Vielzahl klanglicher Zeichen und Muster herausgebildet. Die vorliegende Arbeit untersucht Ursache, Art und Umfang ihrer Verwendung in der auditiven Gestaltungsebene des Films sowie ihre Auswirkungen auf den audiovisuellen Wahrnehmungsprozess des Rezipienten. Als Grundlage für die Untersuchung dient eine inhaltsbezogene Anwendungsanalyse klanglicher Todessymbole und –stereotypen anhand ausgewählter Filmszenen sowie ein Hörversuch zur empirischen Ermittlung der Einflussmöglichkeit auf den Wahrnehmungsprozess, insbesondere die Erwartungshaltung.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG 1

2. DIE FORMELHAFTIGKEIT DES FILMS 3

2.1 Diskussionen in der Geschichte der Filmtheorie – ein Überblick 3

2.2 Populäre dramaturgische Strukturen: Tod als wiederkehrendes Handlungselement 7

2.3 Auswirkungen auf die auditive Filmgestaltung 11

3. TOD IM FILM: SYMBOLE UND STEREOTYPEN IM SOUND DESIGN 14

3.1 Definitionen und Entstehungsprozesse 14

3.1.1 Der klangliche Stereotyp 14

3.1.2 Das klangliche Symbol 15

3.1.3 Klang und Geräusch 17

3.2 Analyse ausgewählter Filmszenen 18

3.2.1 Anmerkungen zur Vorgehensweise 17

3.2.2 Das vorgefundene Klangmaterial im Überblick 20

3.2.3 Anwendungsanalyse ausgewählter Klangsymbole und –stereotype im inhaltlichen Kontext . . . 22

3.2.3.1 Glocke 22

3.2.3.2 Metall 25

3.2.3.3 Zug. 27
3.2.3.4 Donner und Regen. 29
3.2.3.5 Krähen und Raben. 32
3.2.3.6 Stille. 33
3.2.3.7 Tieffrequente Klänge. 35
3.2.3.1 Überhöhung und Verfremdung. 36

4. WAHRNEHMUNG KLANGLICHER TODESSYMBOLIK UND –STEREOTYPEN. 39
4.1 Relevante Prozesse der audiovisuellen Wahrnehmung des Rezipienten. 39
4.1.1 Aufmerksamkeit, Selektion und die Rolle des Unbewussten. 39
4.1.2 Lernprozess und Erwartungshaltung. 41
4.1.3 Pars pro toto: Klangobjekte. 43
4.2 Hörversuch zu Möglichkeiten der Einflussnahme auf den Wahrnehmungsprozess des Rezipienten. . . 44
4.2.1 Vorbereitungen. 44
4.2.1.1 Hypothese und Vorüberlegungen. 44
4.2.1.2 Erläuterungen zur Auswahl und Präparation der Filmszene. 45
4.2.1.3 Erläuterungen zum Fragebogen. 49
4.2.1.4 Auswahl und Einladung der Probanden. 51
4.2.2 Versuchsdurchführung. 51
4.2.3 Auswertung und Interpretation. 56
4.2.3.1 Zusammensetzung und Erfahrungshintergrund der Probenden 56
4.2.3.2 Wirkung der Szenen-Varianten im Vergleich 59

4.2.3.3 Verlaufsanalyse anhand des Vergleichs der Mittelwerte und Standardabweichungen . 65
4.2.3.4 Vergleich einzelner Versuchsgruppen 69
4.2.3.5 Vergleich der Erwartungshaltungen 70
4.2.3.6 Filmbeispiele: Zusammenfassung und Hypothesenprüfung 76
4.2.3.7 Klangbeispiel: Auswertung und Zusammenfassung 78

5. FAZIT 81

LITERATURVERZEICHNIS 82

FILMVERZEICHNIS 85

ABBILDUNGSVERZEICHNIS 88

ANHANG 90

A.1 Fotografien zum Hörversuch 90
A.2 Histogramme 92
A.3 Diagramme 99
A.4 DVD 107

1. EINLEITUNG

> „Der Tod im Kino ist [...] als ‚grausamer' Akt ein zumeist unhinterfragter Topos des Genrekinos: Man stirbt im Western ‚einfach so' durch einen Pistolenschuss, man ‚vergeht' im donnernden Laserblitz im Science-Fiction Film, Mordopfer lösen im Krimi eine spannungsreiche Suche nach dem Täter aus, Kriegsfilme anonymisieren den Tod als Ausdruck des Irrationalen."
>
> o.N. (2006)
> *http://www.katholische-filmarbeit.de/news/06-05-19.htm*

Der Tod ist unbestritten über alle Genregrenzen hinweg eines der meist thematisierten Phänomene auf der Kinoleinwand, es gibt kaum einen Film, in dem nicht mindestens eine Figur sterben muss. Nicht zuletzt deshalb scheinen sich gewisse Konventionen hinsichtlich seiner Darstellung eingebürgert zu haben. Diese formelhaften Strukturen setzen sich auch auf der Ebene der auditiven Gestaltungsmittel fort, schließlich will das Töten und Sterben in all seinen Varianten ja auch entsprechend vertont werden. Insbesondere im filmischen Sound Design haben sich dabei eine Reihe von Symbolen und Stereotypen etabliert, die klangliche Bezugspunkte zum Filmtod schaffen, aus denen sich wiederum vielfältige Einsatzmöglichkeiten ergeben. In der vorliegenden Arbeit sollen Ursachen, Art und Umfang sowie Auswirkungen ihrer Verwendung genauer untersucht werden. Die Arbeit gliedert sich daher in die folgenden drei Abschnitte:

Im ersten Teil der Untersuchung wird zunächst die Thematik grundlegend im historischen Kontext ihrer filmtheoretischen Diskussion betrachtet, Ursachen für die Herausbildung spezifischer dramaturgischer Muster und der stetigen Integrierung des Todes in die filmische Handlung erläutert sowie die sich daraus ergebenden Auswirkungen auf die auditive Filmgestaltung beschrieben.

Im zweiten Teil der Untersuchung sollen die Begriffe des klanglichen Stereotyps sowie des klanglichen Symbols ausführlicher definiert und ihre Entstehungsprozesse nachgezeichnet werden. Darauf aufbauend folgt die inhaltsbezogene Anwendungsanalyse klanglicher Todessymbole und –stereotypen anhand ausgewählter Szenen aus 22 Spielfilmen.

Schließlich sollen im dritten Teil die für die Untersuchung relevanten Prozesse der audiovisuellen Wahrnehmung gezielt näher beleuchtet, sowie die Wirkungsweise einiger in der Filmanalyse herausgearbeiteter Klangsymbole und –stereotypen im Rahmen eines Hörversuchs empirisch ermittelt werden.

Die vorliegende Arbeit verfolgt die Absicht, die in der Filmanalyse zumeist vernachlässigte Beachtung der auditiven Ebene und hierbei insbesondere des Sound Designs ein stückweit auszugleichen und den Einsatz von Geräuschen und Klängen auch jenseits ihrer Funktion der bloßen Bestätigung visueller Vorgänge im Sinne ihrer Zeichenwerdung zu betrachten. Der Film soll diesbezüglich als audiovisueller Text verstanden werden, der sich aufgrund seiner gerade im Detail konstituierenden Bedeutungsdimensionen – wie beispielsweise einem symbolbehafteten Geräusch oder Klang – (auch zwischen den Zeilen) zu lesen lohnt.

2. DIE FORMELHAFTIGKEIT DES FILMS

2.1 Diskussionen in der Geschichte der Filmtheorie – ein Überblick

Die Tendenz zu sich wiederholenden Mustern und schematisierten Elementen in der filmischen Struktur – seien es Handlungsmotive, Figurentypen bzw. -konstellationen, visuelle Gestaltungsmittel, Bild-Ton-Verknüpfungen usw. - beschäftigte die Filmtheoretiker vor allem im deutschsprachigen Raum bereits ab Ende der 1920er Jahre. Ihre Sicht auf die zunehmende Konventionalisierung des Films als international gehandeltem Produkt und der damit einhergehenden Schaffung weltweit verbreiteter Imaginationswelten und Vorstellungsbilder in den Köpfen der Zuschauer war dabei generell negativ geprägt. Anstoß für die kritische Auseinandersetzung mit dieser Entwicklung gab die von Überdruss an Filmproduktionen aus den Vereinigten Staaten geprägte Stimmung zur betreffenden Zeit: Angesichts der stabilisierten wirtschaftlichen Verhältnisse der Weimarer Republik kam es ab Mitte der 1920er Jahre zu einem steigenden Import amerikanischer Spielfilme auf dem deutschen Markt, während eigene Produktionen mehr und mehr aus den Kinos verdrängt wurden. Bei der schieren Menge an importierten Filmen – 1926 waren es allein 216 US-Produktionen – ist es nicht verwunderlich, dass es sich nicht nur um erstklassige Kunstwerke, sondern vielfach auch um durchschnittlichere Filme mit schablonenhaftem und konsumgüterartigem Produktionshintergrund gehandelt hat (vgl. Schweinitz, 2006, S. 168/169). Bereits im Jahre 1929 thematisierte der Soziologie- und Kulturtheoretiker Sigfried Kracauer erstmals die Standardisierungstendenzen zeitgenössischer Filme in seinem kritischen Essay „Das Ornament der Masse“ und legte damit den Grundstein für die filmtheoretischen Diskussionen der Folgejahre. Damit einhergehend fand im Hinblick auf die Methoden der Filmkritik ein genereller Perspektivenwechsel von der einstigen Fixierung auf die unmittelbare Situation hin zu einer bewussten Einbeziehung grundlegender kultureller Entwicklungen im Medienzeitalter statt (vgl. ebd. S. 171/172).

In seinem 1932 erschienenen, für die Film- und Medientheorie grundlegenden Werk „Film als Kunst“ prangert ein paar Jahre später auch der Medienwissenschaftler Rudolf Arnheim die zunehmende Schematisierung des Filmstoffes an, die „schon so weit gekommen ist, dass man im durchschnittlichen Industriefilm kaum je irgend ein neues Handlungsmotiv entdeckt“ (Arnheim, 2002, S. 157). Durch

die Kombination der immer gleichen dramaturgischen Elemente sowie der genormten Anwendung filmgestalterischer Ausdrucksmittel komme es im Zuge ihrer wiederholten, stumpfsinnigen Nachahmung zur schnellen Abnutzung grundsätzlich guter und origineller Filmideen. Arnheim vergleicht den filmischen Produktionsablauf mit der Baukasten-Architektur eines Walter Gropius, dessen Konzept der groß angelegten Serienfabrikation weniger Baukomponenten auf Basis deren Kombinationsmöglichkeiten immer neue Gebäude aus den gleichen Bestandteilen entstehen ließ (vgl. ebd. S. 159-161). In diesem Sinne spricht Arnheim vom „Konfektionsfilm" (ebd. S. 163), der durch den ihm innewohnenden Standardisierungsdrang dem Kunstanspruch in keinstem Falle gerecht werden kann (vgl. ebd. S. 162) und das angestrebte Ideal der Filmrezeption als mitreißendes, in sich einzigartiges Erlebnis in weiter Ferne rückt:

> Schematisierte Formungskniffe orientieren zwar über den Vorgang, lassen ihn aber ganz unlebendig, lassen den kunstverständigen Zuschauer teilnahmslos. Das aufregende und beglückende Gefühl: Hier ist Lebendiges erfaßt! kann [sic!] mit solcher Konfektionsarbeit nie erregt werden."
>
> (Arnheim, 2002, S. 157)

Auch von musikwissenschaftlicher Seite wurde Kritik an der Standardisierung des Films und den damit verbundenen ästhetischen Einschränkungen hinsichtlich der filmmusikalischen Kompositionspraxis laut. In seinem 1947 in Zusammenarbeit mit dem Komponisten Hanns Eisler erschienen Werk „Komposition für den Film" übt der Musiktheoretiker und Philosoph Theodor W. Adorno harte Kritik an der von Stereotypen beherrschten filmmusikalischen Massenware, insbesondere im Hinblick auf den Hollywoodfilm – durch seine zeitweilige Emigration in die USA während des zweiten Weltkriegs war Adorno sozusagen in direkten Kontakt mit der amerikanischen Filmindustrie gekommen. Diese war seiner Meinung nach so sehr von kapitalistischen Interessen geprägt, dass sie die Filmmusik zum schmückenden Beiwerk degradiere und ihr somit jeglichen Kunstanspruch entziehe:

> „Die Herrschaft des show business hat jede Autonomie der Gestaltung ausgeschlossen, in der allein die Beziehung zwischen Form und Inhalt fruchtbar sich hätte entfalten können, auf die konkrete Ästhetik notwendig sich bezieht."
>
> (Adorno & Eisler, 1977, S. 101)

Für Adorno und Eisler kam daher nur eine Filmmusik mit autonomer Struktur in Frage, die sich von jeglichen Standardisierungszwängen befreit. Im Einzelnen verurteilen sie vor allem die in der Filmmusik gängige Praxis der Leitmotivik, die bestimmten musikalischen Motiven durch wiederholte Anwendung gezielt einzelne Figuren, Orte oder Handlungsabschnitte zuordnet, ihnen dadurch eine Art Symbolcharakter verleiht und somit eine vereinheitlichende

Wirkung auf die inhaltliche Struktur des Films ausübt. Adorno und Eisler hingegen brandmarkten die Leitmotivik als „das gröbste Mittel der Verdeutlichung, der rote Faden für musikalisch nicht Vorgebildete", welches durch „hartnäckige" Wiederholung eingeprägt wird und die Kinomusik notdürftig „zusammenkleistert" (ebd., S. 36). Zugleich erteile „ihr Erinnerungswert dem Betrachter handfeste Direktiven" und führe zu einer nicht sehr ehrenhaften Erleichterung für den Komponisten in der Hektik der Produktion: „er kann zitieren, wo er sonst erfinden müsste" (ebd., S. 36). Eben diese dem Zuschauer durch repetitive musikalische Muster auferlegten Direktiven führen laut Adorno und Eisler in ihrer Form als starre Wahrnehmungsschablonen aufgrund des sich einstellenden Gewöhnungseffekts schließlich zu einer Abflachung der emotionalen Wirkung eines Films:

> „Die Massenproduktion des Films hat zur Herausbildung von typischen Situationen, immer wiederkehrenden emotionalen Momenten, standardisierten Spannungsreizen geführt. Dem entsprechen die Klischeewirkungen in der Musik. Die Musik tritt aber häufig gerade dort in Aktion, wo im Namen von Stimmung oder Spannung besonders charakteristische Wirkungen angestrebt werden. Die beabsichtige starke Wirkung wird dadurch vereitelt, dass der Reizeffekt von unzähligen analogen Stellen her vertraut ist."
>
> (Adorno & Eisler, 1977, S. 49/50)

Dementsprechend fordern Adorno und Eisler nachdrücklich eine Loslösung von standardisierten Bild-Ton-Verknüpfungen mit dem Ziel einer autonomen (Wirkungs-) Entfaltung der Filmmusik, so „dass der Automatismus der Assoziation durchschnitten wird, der zu einer Bildsequenz die jeweils unter dieselbe Rubrik fallende und bereits vertraute Musik herbeizieht" (ebd., S. 175).

Einen ähnlichen Standpunkt hatten zuvor bereits die russischen Filmemacher vertreten: sie erhoben den Kontrapunkt in der filmtheoretischen Diskussion zum politischen Schlagwort. Dieser beschreibt eine Vergegensätzlichung von bildlicher und tonlicher Ebene im Sinne einer unikalen Paarung, die in ihrer kontrastreichen Form kommentierend, parodierend oder entlarvend hinsichtlich des filmisch dargestellten Inhaltes wirken kann und somit eine zusätzliche, hintergründige Bedeutungsebene offenbart. In ihrem 1928 veröffentlichten Manifest zum Tonfilm forderten die Autoren Eisenstein, Pudovkin und Alexandrov einen ausschließlich „kontrapunktischen Einsatz von Ton und Musik", da sie befürchteten, die auditiven Gestaltungsmittel könnten sonst missbraucht werden, um „die Automatisierung der Reaktion in der Massenkultur weiter zu stabilisieren" (Dästner, 2005, S. 86).

Die den genannten Vertretern des filmtheoretischen Diskurses der damaligen Zeit zu Eigene ablehnende Haltung gegenüber den formelhaften Strukturen im amerikanischen

Spielfilm und dessen Nachfolgern begründet sich ihrer Ansicht nach vor allem in der von kapitalistischen Zwängen geprägten Filmindustrie, die den künstlerischen Anspruch zugunsten einer nach bewährten Schablonen effektiv zu produzierenden Massenware in den Hintergrund rücken lässt. Ebenso wird die mit der standardisierten Gestaltung verbundene Beschränkung auf wenige aber dafür kalkulier- bzw. steuerbare Wirkungsabsichten und die daraus folgende Abflachung des Filmerlebnisses angeprangert, das letztendlich für den Rezipienten in dieser Form zu einer kunstlosen Angelegenheit verkommt. Aus heutiger Sicht wirkt diese, auf die ästhetische Erhabenheit des Gesamtkunstwerks Film pochende Argumentation gegen sich wiederholende Strukturen sehr einseitig, da sie sich dem ihnen innewohnenden Potenzial gänzlich verschließt. Gerade die Etablierung gewisser Formeln und Muster sowie das geschickte Spiel mit ihnen eröffnet im Zuge ihrer Zeichenwerdung neue Möglichkeiten der Bedeutungsvermittlung, was den Unterhaltungswert von Spielfilmen eher begünstigt als schadet. Darüber hinaus lässt die oben angeführte Befürchtung einer zunehmend automatisierten und dadurch abgeflachten Zuschauerreaktion eine essenzielle Qualität der Filmrezeption außer Acht: die auf den individuellen Erfahrungshintergründen und Situationskontexten beruhenden Wahrnehmungsvoraussetzungen und Deutungsansätze eines jeden Rezipienten (vgl. Kapitel 4.1.2, S. 41).

Letztendlich wurde die Filmkultur trotz der fundamentalen Kritik der frühen Filmtheoretiker im Laufe des letzten Jahrhunderts in solch weitläufigen Dimensionen von formelhaften Strukturen durchdrungen, dass diese durch ihre Allgegenwärtigkeit auch aus aktuellen Produktionen nicht mehr wegzudenken sind:

> „In der Medienwelt zu Beginn des 21. Jahrhunderts hat der Trend zur filmischen – oder allgemeiner: zur audiovisuellen – Stereotypisierung, zur Hervorbringung konventionalisierter Muster, die Komplexität reduzieren […] eine solche Qualität, Quantität, Dynamik und Präsenz angenommen und haben sich die betreffenden Schemata in solchem Maße unserem Imaginationswelten bemächtigt, dass die Idee geradezu anachronistisch anmutet, Filme unberührt davon schaffen zu wollen."
>
> (Schweinitz, 2006, S. xi)

Hatte sich ein narratives, visuelles oder auditives Strukturelement bzw. deren Kombination einmal bewährt, wurde dieses von einer langen Kette von Nachfolgern wieder und wieder aufgegriffen und im jeweiligen Kontext verwoben. So verfestigten sich die verwendeten Muster allmählich zu populären Paradigmen für Filmemacher und Rezipienten. Vor diesem Hintergrund ist im Hinblick auf die Untersuchung der mit dem Handlungselement des Filmtodes verbundenen klanglichen Symbolik und Stereotypik eine Ursachenforschung für die permanente Integrierung

eben dieses Handlungselements in die filmischen Erzählstrukturen notwendig.

2.2 Populäre dramaturgische Strukturen: Tod als wiederkehrendes Handlungselement

> „Wir haben uns daran gewöhnt, dass auf der Leinwand und dem Fernsehschirm viel und oft gestorben wird. [...] Ganze Spielfilm-Genres leben davon, dass Menschen erschossen, ermordet, geschlachtet werden. Im Kriegsfilm, im Western, im Horrorfilm, und noch extremer, im Splattermovie setzt die dramaturgische Kohärenz, der narrative Spannungsbogen auf das Phänomen des Todes [...]."
>
> (von Wahlert, 1993, S. 17)

Die Aufzählung ließe sich beliebig fortführen, es gibt kaum einen Film, in dessen Verlauf nicht mindestens ein Charakter sterben muss. Der Tod bzw. das Töten lassen sich - neben weiteren essentiellen Handlungsmotiven wie das Streben nach Liebe oder Glück - dementsprechend als eine Art Grundprinzip der filmischen Narration verorten, deren Existenz wiederum auf ein universelles, allen Filmen zugrundeliegendes Erzählkonzept hindeutet. Tatsächlich basieren die narrativen Strukturen heutiger Filme auf einer langen Tradition systematisierter Dramaturgiemodelle, deren Beginn weit vor der Erfindung dieses Mediums im Umfeld der Literatur- und Theaterwissenschaften liegt: Angefangen bei Aristoteles' Poetik in der Antike über die normativen Dramaturgien des 19. Jahrhunderts bis hin zur Entwicklung der modernen, interdisziplinär anwendbaren Erzähltheorie (vgl. Eder, S. 6). Der Begriff der „Dramaturgie" beschreibt dabei generell die „strukturelle Eigenschaft von Erzählungen" (ebd. S. 11), wobei zwischen der „Fabel" als hintergründiger, kausalchronologischer Abfolge der Ereignisse in ihrer Gesamtheit und dem „Sujet" als vordergründiger Ereignis-Auswahl und -Anordnung zur eigentlichen Erzählung unterschieden wird (vgl. ebd. S. 12). Bezogen auf die filmische Nomenklatur könnte man die Fabel demzufolge mit der „Story" und das Sujet mit dem „Plot" gleichsetzen, der – festgelegt im Drehbuch und ausgeführt in der Montage - über die Anordnung und Abfolge des Materials und damit über die Reihenfolge der an den Zuschauer mitgeteilten Informationen mit der Intention entscheidet, dessen Erleben der Geschichte so interessant und spannend wie möglich zu gestalten (vgl. Murch, 2004, S. 24 und Mikos, 2003, S. 123). Um dies zu bewerkstelligen, folgt der Aufbau des filmischen Plots wiederum einem bewährten, an die Dramaturgie des Theaters angelehnten Strukturkonzepts der Handlungseinteilung nach Akten. Aus Sicht der Filmdramaturgie erwiesen sich dabei vor allem die

auf Aristoteles' Dramentheorie basierenden, durch erweiterte, konkrete Handlungsanweisungen für ihre Zwecke jedoch eher übertragbaren Ausführungen von Gustav Freytag als wegweisend, der in seinem 1863 publizierten Werk „Technik des Dramas" eine Akteinteilung der Tragödie nach inhaltlichen statt bühnentechnischen Gesichtspunkten vorschlägt: Erst ihre sinnvolle Gliederung lässt die dramatischen Momente der Handlung demnach ihre Wirksamkeit entfalten. Diese Gliederung besteht für Freytag aus fünf Teilen: Einleitung, Steigerung, Höhepunkt, Fall bzw. Umkehr und Katastrophe (vgl. Krützen, 2004, S. 104/105). Auf die Anforderungen der Filmdramaturgie übertragen, ergibt sich daraus die zahlreichen Filmen zugrunde liegende Einteilung in die fünf aufeinanderfolgenden Handlungsphasen Problementfaltung, Steigerung, Krise und Umschwung, Retardierung sowie Happy End bzw. Katastrophe (vgl. Faulstich, 2008, S. 84). Auch die in unzähligen Filmdramaturgie-Ratgebern und Drehbuch-Handbüchern enthaltenen Verweise auf die von Freytag aufgestellten Strukturprinzipien sprechen für ihre Popularität unter Filmschaffenden; das prominenteste Beispiel unter ihnen ist wohl die Publikationen von Syd Field, in denen er die fünfgliedrige Einteilung Freytags in eine Drei-Aktstruktur - bestehend aus den Abschnitten „set up", „confrontation" und „resolution" - mit zwei Wendepunkten („plot points") jeweils am Ende von Akt I und II übersetzt (vgl. Abb.:1), die in dieser oder ähnlicher Form im Großteil aller Ratgeber und narratologischen Untersuchungen zu finden ist (vgl. Krützen, 2004, S. 100 und Huntley, 2007, S. 13ff.).

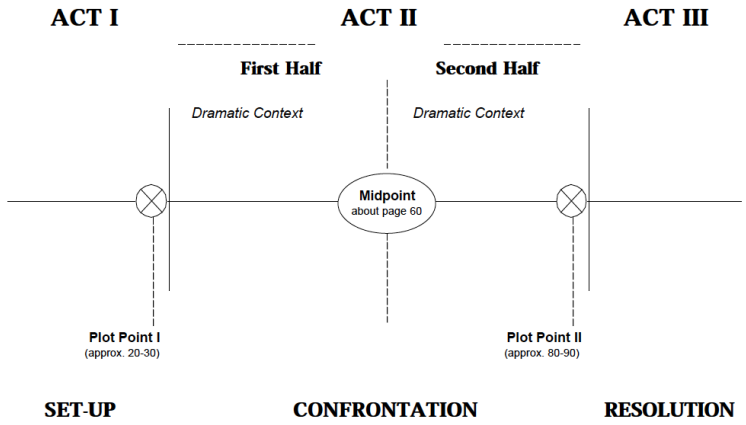


Abb.:1: 3-Akt-Struktur der Filmdramaturgie nach Syd Field, Quelle: *http://www.sydfield.com/paradigm.pdf*

Neben Freytag bezieht sich Field mit seinem dramaturgischen Paradigma strukturell auch auf die mythologische Heldenreise, wie sie Joseph Campbell in seinem 1949 veröffentlichten Werk „Der Heros in tausend Gestalten" beschreibt (vgl. Field, 2009, S. 97 ff.). Anhand einer umfassenden Analyse von Mythen, Sagen und Legenden fasst Campbell deren zugrundeliegende Struktur

als dreiphasiges Erzählmodell mit den Stufen „Aufbruch“ „Initiation“ und „Rückkehr“ in seinem Resümee mit folgender Formulierung zusammen:

> „Der Mythenheld, der von der Hütte oder dem Schloss seines Alltags sich aufmacht, wird zur Schwelle der Abenteuerfahrt gelockt oder getragen, oder er begibt sich freiwillig dorthin. Dort trifft er auf ein Schattenwesen, das den Übergang bewacht. Der Held kann diese Macht besiegen oder beschwichtigen und lebendig ins Königreich der Finsternis eingehen [...] oder vom Gegner erschlagen werden und als Toter hinabsteigen [...].“
>
> (Campbell, 1999, S. 237/238)

Die von Campbell herausgearbeiteten Prinzipien hinsichtlich Struktur und Stofflichkeit der mythologischen Heldenreise lassen sich in übertragener Weise in nahezu jedem klassischen Hollywoodfilm wiederfinden, dessen so als zeitlos konstituierte Erzählform - von Filmtheoretiker David Bordwell auch als „Classical Narration“ bezeichnet - durch die ihm innewohnende Kult- und Vorbildfunktion bis heute nachhaltig Einfluss auf filmische Handlungsgefüge ausübt (vgl. Eder, S. 10). Durch das Befüllen des in Phasen bzw. Akte gegliederten dramaturgischen Grundgerüsts mit konkreten Inhalten bildeten sich im Laufe der Zeit eine Vielzahl an verschiedenen Genres mit einer spezifischen Auswahl an Ereignistypen und Figurenkonstellationen heraus. Diese Ereignistypen (z.B. „Happy End“ oder „Katastrophe“) werden dabei nach den jeweils geltenden Genrekonventionen in die Phasenstruktur verwoben, sozusagen in Form einer „Gleichung mit Variablen (den Ereignis-Typen), die nur bestimmte Einsetzungsinstanzen (nur Ereignisse einer bestimmten Art) zulassen“ (ebd. S. 13). Der Ereignistyp „Katastrophe“ konkretisiert sich neben weiteren dementsprechend im Sterben einer oder mehrerer Charaktere. Vor diesem Hintergrund lässt sich ableiten, dass das Handlungselement Tod - wie auch schon durch seine hervortretende Positionierung als einzige Alternative zum Sieg in Campbells Heldenreise angedeutet - mit geradezu mathematischer Gewissheit immer wieder in filmdramaturgischen Strukturen auftreten muss. Seitens der Rezeption bescheinigt diese Formal aber gleichermaßen auch die Voraussagbarkeit der Handlung, vor allem bei stark schematisierten Genreformen wie dem Kriminalfilm oder dem Western. Trotz diesem scheinbaren Manko, erfreuen sich gerade diese beiden „unangefochtenen Prototypen von Filmgenres“ (Hickethier, 2002, S. 85) größter Beliebtheit:

> „Nicht zuletzt hier stellt sich die Frage, warum sich denn immer wieder Millionen von Zuschauern diese Geschichten ansehen, deren Struktur längst bekannt ist und deren Ablauf sich im Wesentlichen immer gleich gestaltet. Das Interesse kann nicht allein in den Plots liegen, weil der Ausgang fast immer gleich ist.“
>
> (Hickethier, 2002, S. 86)

Die Popularität dieser Strukturen beruht folglich weniger auf ihrer Formelhaftigkeit, sondern eher auf einem, vor allem seitens des Rezipienten essenziellen Aspekts des Geschichtenerzählens, der aufgrund seines abstrakten Charakters an Filmschulen und Lehrbüchern meist zu kurz

kommt: der Erzeugung und Vermittlung von Emotionen. Erst dadurch wird der Geschehen auf der Leinwand zu einem mitreißenden und nachwirkenden Erlebnis:

> „An was sich die Zuschauer nach dem Film erinnern, ist nicht der Schnitt, nicht die Kameraarbeit, nicht die Qualität der Schauspieler und nicht einmal die Handlung – sondern was sie fühlten."
>
> (Murch, 2004, S. 28)

Als emotionale Projektionsfläche für die individuellen Träume, Wünsche, Sorgen und Konflikte der Rezipienten dienen dabei die Protagonisten der Geschichten und deren dramatisierte Schicksale, das Bangen um die Entscheidung über Erfolg oder Scheitern ihrer Suche nach Glück, sei es in Form von Liebe, sozialem Status oder materiellem Reichtum (vgl. Eder, 2007, S. 1). Eine überzeugende und ansprechende Darstellung der mit den Schicksalen verbundenen Emotionen liefert den Zuschauern die nötigen Anknüpfungspunkte zur Identifikation und lässt sie somit ihre persönlichen Sehnsüchte und Ängste in den formelhaften, fiktionalen Handlungsabläufen wiedererkennen und ausleben. Der Tod als Symbol der kompromisslosen Endgültigkeit und speziell der eigenen Vergänglichkeit führt in seiner Adaption als filmisches Handlungselement dabei durch die auf ihn projizierten Emotionen wie Angst, Trauer, Verzweiflung, Wut oder Vergeltungsdrang in ihren extremsten Ausprägungen zur ultimativen Dramatik, nach der der Geschichtenerzähler, respektive Filmschaffende ja unablässig strebt. Gleichzeitig übt das Sterben durch seine nicht greifbare Transzendenz seit jeher eine dunkle, mystische Faszination aus, die dessen fortwährende Integrierung in die dramaturgische Struktur des Films darüber hinaus erklärt. Dies kann im umgekehrten Fall ebenso eine (genrebedingte) humorvolle oder satirische Herangehensweise an dieses Phänomen bedeuten, die durch den betont lässigen Umgang mit dem Tod, die ihm in der Realität innewohnende emotionale Schwere auf filmischer Ebene im Sinne einer alternativen Bewältigungsstrategie zu entziehen oder verharmlosen versucht.

Die aufgezeigten populären dramaturgischen Strukturgerüste und Erzählkonventionen können damit letztendlich eher als ein Mittel zum Zweck beschrieben werden, um die eigentliche inhaltliche Substanz, nämlich die Emotionen der Figuren auf Basis der bereitgestellten Identifikationspotentiale wirkungsvoll zu transportieren. Trotz der Entdeckung ungewöhnlicher und chronologisch verschachtelter Erzählvarianten in den letzten Jahren, wie sie beispielsweise in „Pulp Fiction" oder „21 Gramm" zu finden sind, haben populäre dramaturgische Strukturen – wohl gerade deshalb - nichts von ihrer „idealtypische[n] Gültigkeit" (ebd. S. 1) eingebüßt.

2.3 Auswirkungen auf die auditive Filmgestaltung

Ob die inhaltlichen Motive der Filmhandlung nun Emotionen zu transportieren vermögen, hängt neben einer effizienten dramaturgischen Zusammenstellung vor allem von der Frage ab, *wie* diese denn über die Signale auf subtextualer Ebene vermittelt werden, respektive der Art und Weise des Einsatzes filmischer Gestaltungsmittel. Analog zu der Herausbildung erzählerischer Strukturkonventionen wurden auch hinsichtlich der Gestaltungsmittel spezifische Gebrauchsregeln bzw. Systematisierungen ihres Einsatzes verinnerlicht, was ihnen im Laufe der Zeit eine zeichenhafte Qualität verlieh:

> „Aus diesem Grund kann man in Analogie zur narrativen Syntax von einer auf emotionale Aktivierung abzielenden Syntax sprechen, einer emotionalen Filmsprache, die parallel zur erzählenden Sprache des Films existiert."
>
> (Mikunda, 2002, S. 21)

Zu dieser emotionalen Syntax zählen auf visueller Ebene die Wahl der Kameraperspektive und Cadrage, die den Bezugspunkt des Zuschauers zu den abgebildeten Charakteren und deren Handlungen definieren; ebenso die Methoden der Montage, die narrative Zusammenhänge zwischen Ursache und Wirkung durch assoziative Bildkonstellationen offenbaren können, sowie die Möglichkeiten der Lichtsetzung und Farbnachbearbeitung, die einer Szene durch die Wahl des Verhältnis von Licht und Schatten sowie des Entsättigungsgrads und des Farbfiltereinsatzes einer bestimmten Stimmung zuordnen. Doch vor allem die Ebene der auditiven Gestaltungsmittel - insbesondere die Filmmusik und das Sound Design - spielt für die wirkungsvolle Emotionalisierung der Handlung eine tragende Rolle, da sie das Bild durch die Verdeutlichung der figurbezogenen Gefühlswelten um eine affektive Tiefendimension zu erweitern imstande ist, die visuell nicht oder nur schwer dargestellt werden kann. So betonte die Musikwissenschaftlerin Zofia Lissa bereits in den 1960er Jahren, dass die im Film eingesetzte Musik die emotionale Intensivierung der Handlung begünstigt und dem Zuschauer somit ein besseres Einfühlen in den Ausdruck einer Szene ermöglicht (vgl. Lissa, 1965, S. 193). Der Musikjournalist Matthias Keller sieht gar ihre Existenz in dieser Funktion begründet:

> „Musik besitzt im Unterschied zum Bild vor allem eine Eigenschaft: sie kann Gefühle sichtbar machen, in die Köpfe der Handelnden eindringen und etwas über deren Gemütszustand erzählen. Solche musikalischen Röntgenbilder gehören zur filmmusikalischen Essenz und zweifellos zur Hauptlegitimation dieses Genres."
>
> (Keller, 1996, S. 76)

Doch woher kommt diese enge Verknüpfung von Musik und abstrakten emotionalen Prozessen? Die Vorstellung, durch Töne Empfindungen auslösen zu können beruht auf

der bereits in der Antike begründeten, doch erst im 17. Jahrhundert zu größerer Beachtung gekommenen Affektenlehre, die das Evozieren bestimmter Leidenschaften durch musikalische Strukturen beschreibt, beispielsweise das Erzeugen von Freude durch eine sich aufwärts bewegende Melodie und große Intervallsprünge (vgl. Serauky, o.J.). Durch die jahrhundertelange Praxis der Zuordnung außermusikalischer Inhalte zu bestimmten Klängen, wie es in der Tonmalerei oder Programmmusik der Fall ist, bildeten sich schließlich ausdrucksstarke musikalische Codes heraus, die von Filmmusikkomponisten adaptiert wurden und sich durch den konkreten Bildbezug nun noch exakter definieren ließen. Doch auch die meist subtileren Methoden des Sound Designs vermögen bereits stark ausgeprägte emotionale Effekte beim Rezipienten auszulösen. Schon kleine Unterschiede in der Klanglichkeit oder Qualität von Geräuschen bewirken prägnante Bedeutungsverschiebungen, so wie beispielsweise der Geräuschkomplex des Geschirrklapperns durch das Mischungsverhältnis seiner Frequenzen einen eher heimeligen oder bedrohlichen Charakter erhalten kann. Die emotionale Wahrnehmung verhält sich somit sehr sensibel gegenüber klanglichen Reizen:

> „Oft reichen schon kleine akustische Gesten, um eine Vielzahl von Gefühlsregungen zu transportieren. […] Es kann daraus geschlossen werden, dass bei akustischen Ereignissen eine Vielzahl an feinen Nuancen wahrgenommen und unterschieden werden kann, die nachhaltigen Einfluss auf Inhalt und Wirkung hat."
>
> (Raffaseder, 2010, S. 22)

Die emotionale Wirksamkeit vieler Geräusche bzw. Geräuschkomplexe ist neben den rein auf ihre Klanglichkeit zurückzuführenden, psychoakustischen Effekte nicht zuletzt auch an ihrem hohen, durch unsere Alltagserfahrungen geprägten Assoziationsgehalt festzumachen. Geräusche, die wiederholt in bestimmten zeit-, orts-, kultur- oder milieugebundenen Kontexten erfahren werden, erhalten so eine spezifische situative Färbung, die selbst bei einer davon unabhängigen Perzeption die mit ihr verknüpften Gegenstände, Individuen oder Vorgänge in ihrer Gänze auf Basis der Objektwahrnehmung (vgl. Kapitel 4.1.3, S. 43) im Gedächtnis abruft und somit auch die an sie gekoppelten Emotionen triggern kann. Dieses Reflexes bedient sich das filmische Sound Design, das den Bildinhalt durch Aufgreifen und Integrierung betreffender Geräusche - über ihre bloße Funktion, der Steigerung des bildlichen Realitätseindrucks hinaus - mit den ihnen innewohnenden emotionalen Verknüpfungen aufladen als auch mittels ihrer verweisenden Funktionalität um nicht abgebildete Zusammenhänge auf symbolischer Ebene erweitern kann. Dabei ist das Sound Design in der Lage, die emotionale Qualität der Geräuschassoziationen durch akustische Effekte, Verfremdungen oder Überhöhungen zu beeinflussen und darüber hinaus eigens geschaffene, affektiv aufgeladene Klangverweise

durch wiederholten Einsatz zu etablieren. Diese hauptsächlich oder rein medial geprägten Codes werden vor allem mit Vorgängen verknüpft, die sich unseren alltäglichen Erfahrungen in der Regel entziehen, wie dem Abfeuern einer Schusswaffe, oder abstrakte Phänomene, wie eben den Tod, beschreiben.

Aufgrund ihrer tragenden Rolle hinsichtlich einer wirkungsvollen Emotionalisierung der filmischen Handlung bleibt es somit vor allem auch an den auditiven Gestaltungsmitteln, den Filmtod in der jeweils intendierten affektiven Färbung und Intensität an den Rezipienten zu vermitteln. Im Hinblick auf die stete Darstellung des Tötens und Sterbens im Film - in all ihren vielfältigen Ausprägungen von Mord und Selbstmord über krankheits-, unfalls- oder kriegsbedingtes Ableben bis hin zu Sterbehilfe und übernatürlichen Nahtoderfahrungen – haben sich im Zuge der oben erwähnten Versprachlichung der filmgestalterischen Mittel im allgemeinen (vgl. S. 11) dementsprechend auch auf der auditiven Gestaltungsebene im speziellen gewisse Konventionen und Zeichen entwickelt, um die diesem Handlungselement zugeschriebenen starken Emotionen im Sinne einer dramatisch wirkungsvollen Inszenierung zu transportieren. Diese Konventionen umfassen nicht nur die Art und Weise der Verklanglichung des Todesmomentes an sich, sondern auch die Auswahl und Anwendung von Gestaltungsmethoden, die zum einen auf dessen Eintreten im Voraus hinweisen und somit als eine Art akustische Vorausahnung fungieren sowie zum anderen dessen Eintreten im Nachhinein aufbereiten und diesen im filmischen Handlungskontext klanglich zu bewältigen versuchen. Neben den Methoden der auditiven Begleitung und Erweiterung des Sterbevorgangs folgen des Weiteren auch die der Charakterisierung der mit dem Tod assoziierten Filmfiguren, wie Schurken, Serienkiller oder Monster, den verinnerlichten, auf Emotionalisierung hinarbeitenden Gestaltungsregeln. Wie sich diese klanglichen Konventionen und Zeichen vor allem auf der Ebene des Sound Designs im Einzelnen darstellen, soll in den folgenden Kapiteln erläutert werden.

3. DER FILMTOD: SYMBOLE UND STEREOTYPEN IM SOUND DESIGN

3.1 Definitionen und Entstehungsprozesse

3.1.1 Der klangliche Stereotyp

Der Begriff des Stereotyps ist Teil verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen und beinhaltet daher eine Vielzahl an Bedeutungsdimensionen, wie die ihm in der Sozialpsychologie zugeschriebene, eher negativ wertende, auf Vorverurteilung hinweisende Auffassung von konventionellen Menschenbildern und –gruppen oder die in den Literatur- und Kunstwissenschaften in diesem Kontext gebräuchliche Auslegung für konventionelle Muster in Texten bzw. visuellen Repräsentationen zeigen (vgl. Schweinitz, 2006, S. xiv und Flückiger, 2002, S. 176f.). Der Aspekt der Schematisierung ist dabei jedoch allen gemein, wenn auch der ihr unterworfene Gegenstand oder Sachverhalt variiert. Im Kontext des Films erfolgt die Schematisierung seiner Komponenten, die sich im Sinne einer Stabilisierung durch Herausbildung komplexitätsreduzierender und bewährter Strukturen von der ehemals negativen Färbung ihres Begriffs distanziert, erst aufgrund der Möglichkeiten massenmedialer Verbreitung, die „in historisch beispielloser Qualität und Serialität“ ihre Angebote - nicht selten weltweit - präsentieren und ebenso allgegenwärtig präsent zu halten versuchen, wodurch die Prozesse der Stereotypisierung „in großer Zahl und Dichte in Gang gesetzt und in ihrer Dynamik – verglichen mit früheren Kulturen – extrem beschleunigt“ werden (Schweinitz, 2006, S. xiii). Im Hinblick auf das filmische Sound Design beschreibt der Stereotypenbegriff dementsprechend die Verfestigung und Schematisierung klanglicher Gestaltungspraktiken in Kombination mit bestimmten bildlichen bzw. inhaltlichen Kontexten bedingt durch ihre massenhafte und filmübergreifende Wiederholung über einen längeren Zeitraum hinweg. Dabei spielt es keine Rolle, wie authentisch diese Bild-Ton-Kombinationen sind, sondern vielmehr inwiefern sie den wiederum medial geprägten Vorstellungen der Rezipienten von der fiktionalen Wirklichkeit des Films entsprechen. So haben sich durchaus absurd anmutende Stereotypen im filmischen Sound Design etabliert, wie beispielsweise die stets mit lauten „Beeps“ versehene Computertastatur oder das permanent vorzufindende tiefe Grollen oder Zischen vorbeifliegender Raumschiffe im eigentlich schall-leeren Vakuum des Weltalls. Hieran lässt sich der „Second-Hand-Charakter“ von Stereotypen erkennen, der aufgrund des „ungeprüft

Übernommenen“ für eine verzerrte Darstellung der Realität kritisiert werden kann (ebd., S. 37-39). Allerdings ist anzuführen, dass dieser Maßstab für den szenischen Film im Gegensatz zum Dokumentarfilm nicht verallgemeinernd anzulegen ist. Liegt es doch gerade in der Intention der Filmschaffenden, eine fiktive und realitätsfremde Welt - vor allem im Hinblick auf die Umsetzung fantastischer oder märchenhafter Erzählstoffe - zu erschaffen. Die Verwendung klanglicher Stereotype wirkt sich dementsprechend nachhaltig auf den Wahrnehmungsprozess des Rezipienten aus, insbesondere im Hinblick auf dessen Erwartungshaltung (vgl. Kapitel 4.1.2, S.41). Hinsichtlich ihrer Gültigkeit bleiben die entstandenen Stereotype dabei kulturell und zeitlich determiniert, das heißt sie können ihre Funktionalität nur in dem Bereich und so lange aufrecht erhalten, wie ihre intertextuelle Repetition stattfindet und ein gesellschaftliches Bewusstsein ihnen gegenüber vorhanden ist (vgl. Flückiger, 2002, S. 180). Ohne kulturelles Verständnis oder im zeitlichem Abstand betrachtet, verschiebt sich ihre eigentlich beabsichtigte Wirkung oft unfreiwillig ins Absurde oder Komische, wie beispielsweise der stark überzeichnet anmutende Gestus vieler Bollywood-Produktionen oder die Klangstereotype des deutschen Krimis der 1960er Jahre zeigen: überhöht knarrende Türen und vom Wind aufgeschlagene Fenster erfahren in der heutigen Wahrnehmung weniger das intendierte Gruseln als vielmehr Belustigung (vgl. Hickethier, 2007, S. 93). Verharren etablierte Stereotype jedoch nicht starr in ihrer verfestigten Form, sondern folgen im Zuge ihrer medialen Überformung und Modifizierung der „Dynamik menschlicher Erfahrung“ - wenn auch mit der ihnen innewohnenden Trägheit – so können sie als „lebendige Größen“ gelten, auf denen wiederum die weitere filmische Textproduktion aufbauen kann (Schweinitz, 2006, S. 12 und 32).

3.1.2 Das klangliche Symbol

Eine Person, ein Objekt, Ort, Zeitpunkt oder Sachverhalt wird dann zum Symbol, wenn ihr bzw. ihm ein über seine eigene unmittelbare Bedeutung hinausgehender, auf ein anderes Phänomen hindeutender Sinngehalt zugesprochen wird. Symbole können demnach als sinnliche Zeichen beschrieben werden, die durch ihre zusätzlich mitschwingende semantische Dimension neue, profunde Zusammenhänge offenbaren können (vgl. Röll, 1998, S. 87 und Faulstich, 2008, S. 23). Die Symbolwerdung von Klängen oder Geräuschen basiert zumeist auf dem symbolischen Gehalt der mit ihnen assoziierten Individuen, Gegenstände, Vorgänge, Örtlichkeiten oder Institutionen, der sich im Rahmen der ganzheitlichen Objektwahrnehmung (vgl. Kapitel 4.1.3, S. 43) auf deren

akustische Signale überträgt. Ihre Symbolwirkung im Film erhöht sich dabei, wenn ihre Schallquelle nicht im diegetischen Kontext des Bildinhalts zu verorten ist und sie somit unabhängig von unmittelbaren Handlungsvorgängen oder gar „im Widerspruch zum visuellen Wahrnehmungsraum“ stehen (Hickethier, 2007, S. 92). Im Unterschied zu klanglichen Stereotypen, die allein im medialen Kontext existieren, verfügen Klangsymbole mehrheitlich über eine außerfilmische, zumeist in religiösen, sozialen oder mythischen Traditionen verankerte Dimension, die sie in die filmische Bedeutungssynthese miteinbringen, eher selten werden sie allein innerhalb des filmischen Umfeld generiert. Demzufolge lassen sich klangliche Symbole mit kulturellem bzw. religiösem Hintergrund und mythischem bzw. archetypischem Hintergrund unterscheiden. Der Psychologe Carl Gustav Jung bezeichnete letztere auch als „natürliche Symbole“ und betonte vor allem die Differenz zwischen bewusster und unbewusster Symbolanwendung bzw. -deutung:

> „Die [natürlichen Symbole] leiten sich von den unbewussten Inhalten der Psyche ab und repräsentieren daher eine enorme Anzahl von Variationen der wesentlichen archetypischen Bilder. In vielen Fällen kann man sie noch bis zu ihren archetypischen Wurzeln zurückverfolgen, das heißt auf Ideen und Bilder, die man in ältesten Berichten und in primitiven Gesellschaftsordnungen antrifft. Die kulturellen Symbole andererseits sind solche, die man bewusst verwendet hat, um ewige Wahrheiten auszudrücken; sie werden immer noch in vielen Religionen gebraucht. Sie haben viele Umformungen […] erlebt und sind auf diese Weise zu kollektiven Bildern geworden, die man in zivilisierten Gesellschaften anerkennt.“
>
> (Jung, 1991, S. 93)

Archetypische Symbole haben durch ihre Verankerung in der menschlichen Psyche demzufolge eine unbeschränkte Gültigkeit über kulturelle und zeitliche Grenzen hinweg, kulturelle Symbole hingegen erfahren nur in ihrem Wirkungskreis eine höhere Bedeutungszuschreibung. Vor diesem Hintergrund lassen sich beispielsweise der menschliche Herzschlag oder elementare Naturgeräusche wie Donnergrollen oder Feuerknistern als archetypische Klangsymbole einordnen, während Glockenschläge nach Jungs Definition als kulturelle, weil religiöse Klangsymbole zu verorten sind. Allerdings kann es auch zur Durchdringung beider Dimensionen kommen, wenn kulturellen Symbolen eine mythische Qualität zugesprochen wird (vgl. Flückiger, 2002, S. 166).

Ein weiterer Unterscheid zwischen Symbolen und Stereotypen besteht darin, dass Symbole im Allgemeinen keine festgeschriebenen oder erlernbaren Bedeutungen aufweisen, sie erfordern vielmehr eine „interpretatorische Anstrengung, um verstanden zu werden“ (ebd., S. 164) und exisiteren daher „ausschließlich durch ihren Interpreten“ (Wolff, 1996, S. 157). Der Grad ihrer Zeichenhaftigkeit übersteigt folglich den der Stereotypen bei weitem. Die Verwendung klanglicher Symbole im Sound Design

begünstigt somit die Mehrdeutigkeit des filmischen Texts durch die zusätzlich angebotenen Interpretationsebenen: Mittels der symbolisch verdichteten, über den unmittelbaren Inhalt des Bildes oder der Szene hinausgehenden Aussagekraft des akustischen Signals können – vorausgesetzt der Rezipient weiß die Symbole zu erkennen und zu deuten - neue Anknüpfungspunkte bereitgestellt und der filmische Sinngehalt insgesamt vielschichtiger gestaltet werden. In diesem Zusammenhang warnt die Filmwissenschaftlerin Barbara Flückiger vor einem Überinterpretations-Eifer filmische Symbole betreffend, bei dem „jedes Detail als möglicher Hinweis auf eine verborgene Wahrheit taxiert wird". Jedoch wirke der stets um universelle Verständlichkeit bemühte Mainstreamfilm dieser Gefahr entgegen, indem er die verwendete Symbolik durch den Kontext so deutlich stütze, dass sich „die Interpretationsmöglichkeiten auf die intendierte Lesart hin bewegen" (Flückiger, 2002, S. 164). Darüber hinaus führt sie an, dass sich die Verwendung klanglicher Symbolik im Mainstreamfilm auf bestimmte Filmtypen konzentriere, die ebenfalls mit bildlichen Symbolen oder psychologisch tiefergehenden Charakterstudien der Filmfiguren arbeiten (vgl. ebd. S. 165). Dieser Ansatz ist in jedem Fall nachvollziehbar, benötigen die Klangsymbole doch eine angemessene inhaltliche Plattform um ihr Wirkungspotential entfalten zu können. Gleichzeitig gibt diese schematisierte Anwendungspraktik aber ebenso eine Erklärung für die gelegentliche Stereotypisierung klanglicher Symbole bzw. der mit symbolbehafteten Objekten wie Schlüssel, Glocken oder Uhren assoziierten Geräusche, deren wiederholter Einsatz im immer gleichen Kontext eine Reduzierung ihrer ehemals vielschichten Deutungsmöglichkeiten und eine Verfestigung bzw. Autonomisierung der wiederholt angedeuteten Lesart zur Folge haben kann. Eine klare Trennung zwischen Symbolen und Stereotypen ist demzufolge nicht immer möglich.

3.1.1.3 Klang und Geräusch

In der vorliegenden Untersuchung ist zumeist von *klanglichen* Symbolen und Stereotypen die Rede. Diese Bezeichnung schließt jedoch im Rahmen dieser Arbeit ebenso *geräuschliche* Symbole und Stereotypen mit ein. Zwar wird in der Akustik hinsichtlich des Schwingungsverlaufs und Frequenzspektrums definitorisch zwischen Geräusch und Klang unterschieden – so besitzt der Klang gegenüber dem Geräusch in der Regel einen Grundton, ganzzahlig darauf aufbauende Teiltöne sowie einen periodischen Schwingungsverlauf (vgl. Wilson, 1984, S. 17) –, jedoch ist diese Differenzierung in der Praxis nicht immer eindeutig durchzuführen, viele Geräuschsignale verfügen über

harmonische Klanganteile wie beispielsweise das Quietschen einer Tür (vgl. Wolff, 1996, S. 39). Auch beschreiben einige in der folgenden Analyse herausgearbeiteten Sound-Design-Symbole bzw. -Stereotypen aufgrund ihrer objektumfassenden Wahrnehmung ganze Geräusch*komplexe* mit klanglichen Komponenten, wie zum Beispiel der des Zuges. Ferner gestaltet sich eine Abgrenzung von Geräusch und Musik vor dem Hintergrund der Entwicklungen in der Neuen Musik bzw. musique concrète sowie der Zunahme an Schlaginstrumenten und künstlichen Klangerzeugern im 20. Jahrhundert und der damit einhergehenden Integration von Geräuschmaterial in die Musik – und damit auch die Filmmusik - als zunehmend unscharf (vgl. ebd. S. 6). Aus diesem Grund sollen auditive Symbole und Stereotypen, die über einen geräuschlichen Anteil verfügen, ebenfalls unter dem Oberbegriff des Klangsymbols bzw. -stereotyps im Sinne einer einheitlichen Bezeichnung gesammelt werden.

3.2 Analyse ausgewählter Filmszenen

3.2.1 Anmerkungen zur Vorgehensweise

Als Grundlage für die Symbol- und Stereotypenanalyse dienten 22 Spielfilme unterschiedlicher Genres amerikanischer und europäischer Produktion im Zeitraum von 1957 bis 2004, darunter vor allem große Hollywoodproduktionen wie beispielsweise „E.T." oder „American Beauty" sowie populäre europäische Filme wie „Spiel mir das Lied vom Tod" oder „Das Meer in mir". Gleichzeitig wurden als Vergleichsmaterial aber auch unkonventionellere Produktionen herangezogen, wie Jean-Luc Godards „Außenseiterbande" oder der eigensinnig verschachtelte Psychothriller „21 Gramm". Eine vollständige Auflistung aller Filme ist im entsprechenden Verzeichnis ab S. 85 zu finden.

Allen analysierten Filmen gemein ist eine mehr oder weniger intensive Auseinandersetzung mit der Todesthematik. Dabei differierte die thematische Umsetzung durch die Filmschaffenden – teilweise auch innerhalb eines Films - von mythischer Verklärung (z.B. „Der Herr der Ringe") über starke Emotionalisierung (z.B. „The Green Mile") und psychische Schockwirkung (z.B. „Das Schweigen der

Lämmer“) bis hin zu betonter Lässigkeit (z.B. „Dead Man“) und Anonymisierung (z.B. „Der Soldat James Ryan“). Die vorgefundenen Klangsymbole und –stereotypen wurden anhand folgender Filmtod-Dimensionen untersucht: Tod eines Figur durch Unfall, Krankheit, Mord, Selbstmord oder Krieg sowie Nahtoderlebnisse, beispielsweise in Form von situativ bedingter, akuter Lebensgefahr (z.B. Clarice Starling im Keller des Serienmörders in „Das Schweigen der Lämmer“) oder vorübergehendem Abdriften ins Jenseits durch das Einwirken übernatürlicher, mit dem Tod assoziierter Figuren (z.B. Frodo fällt ins Schattenreich der Schwarzen Reiter in „Der Herr der Ringe“).[1] Zwar resultiert das Nahtoderlebnis strenggenommen nicht im Sterben der Figur, es ist aber eng mit dem Phänomen Tod und somit auch mit dessen klanglichen Gestaltungskonventionen verbunden. Aus diesem Grund wurde diese Dimension mit in die Analyse aufgenommen. Abbildung 2 zeigt die Anzahl der analysierten Filme pro Filmtod-Dimension in der Übersicht, wobei im Großteil der Filme sowohl mehrere Tode innerhalb einer Dimension als auch mehrere Dimensionen an sich im Verlauf des Films auftraten.

Innerhalb der einzelnen Todesdimensionen wurde hinsichtlich ihrer klanglichen Gestaltung eine chronologische Einteilung in die drei Ebenen der divinatorischen Vor-

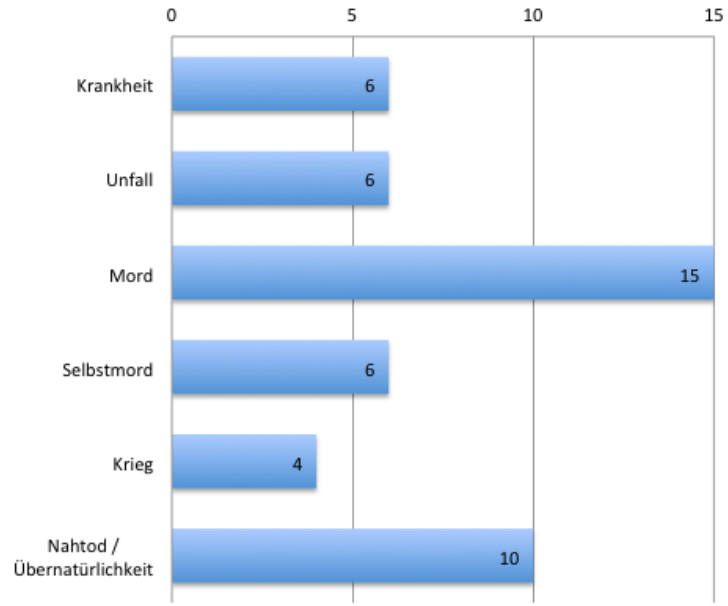


Abb.:2: Anzahl der Filme pro Filmtod-Dimension (Mehrfachnennungen möglich)

-ahnung, des eigentlichen Todesmoments und der nachträglichen Aufarbeitung vorgenommen, um Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede in der Verwendung klanglicher Symbole und Stereotypen in Bezug auf ihre zeitliche Positionierung innerhalb der Filmhandlung feststellen und analysieren zu können. Die Ebenen der Vorahnung und Aufbereitung beziehen sich somit nicht nur

[1] Die in „Green Mile“ behandelte Vollstreckung der Todesstrafe wurde aufgrund ihrer Eigenschaft als absichtliche und gezielte Tötung einer Figur sowie ihrer kritischen, den Aspekt der Unmenschlichkeit

auf die unmittelbaren Zeitpunkte vor und nach dem Filmtod, sondern können sich über den gesamten Verlauf der filmischen Erzählung erstrecken, je nachdem ob eine Anspielung oder ein Verweis auf den nahenden bzw. zurückliegenden Tod einer Figur aufgrund des inhaltlichen Kontexts interpretiert werden kann. Darüber hinaus soll in der folgenden Analyse auch auf den Aspekt der diegetischen bzw. non-diegetischen Einordnung der Schallquellen vorgefundener Klangsymbole und dem damit zusammenhängenden Grad ihrer Symbolwirkung eingegangen sowie die Rolle der eher positiven bzw. negativen Verortung der sterbenden Figur im Wertespektrums des Rezipienten für die Anwendung klanglicher Symbole und Stereotypen untersucht werden.

3.2.2 Das vorgefundene Klangmaterial im Überblick

Zunächst soll ein Blick auf das wiederholt im Zusammenhang mit den jeweiligen Filmtod-Dimensionen vorgefundene klangliche Material in den analysierten Filmen geworfen werden. Abb. 3 zeigt den Anteil der einzelnen Klangobjekte bzw. -elemente in den einzelnen Filmtod-Dimensionen. Für eine bessere Vergleichbarkeit wurden die absoluten Zahlen aufgrund der unterschiedlichen Menge der

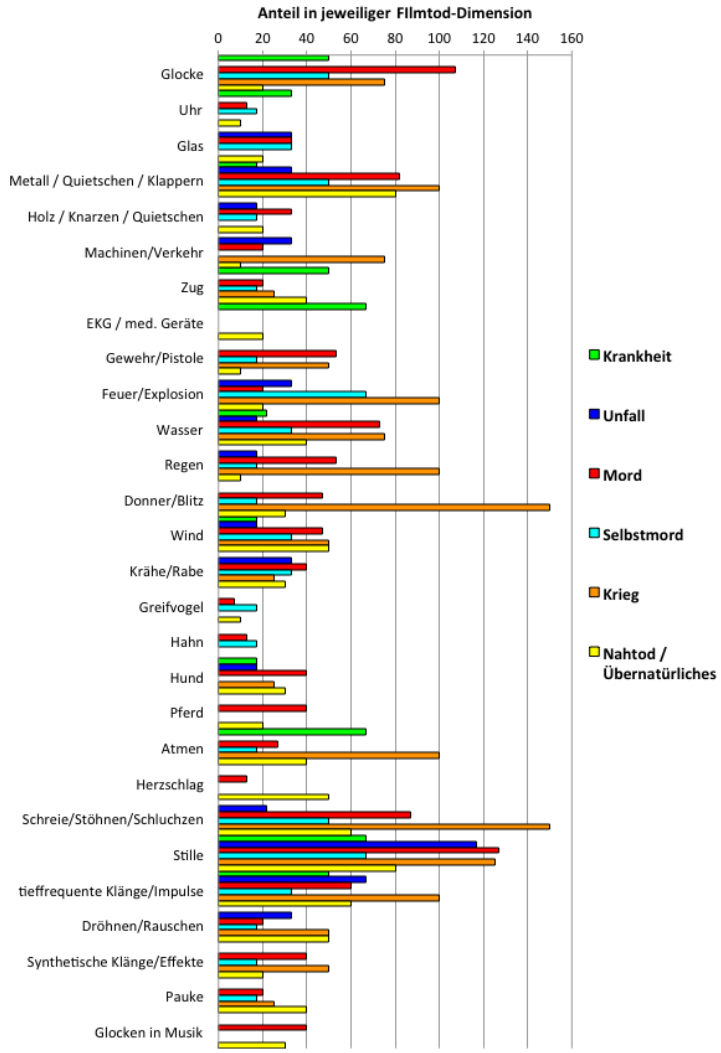


Abb.:3: Anteil der Klangobjekte und –elemente in der jeweiligen Filmtod-Dimension (Mehrfachnennungen aufgrund der Einbeziehung der zeitlichen Ebenen möglich)

vorgefundenen Filmtod-Dimensionen in Prozentwerte umgerechnet. Als Basis diente dabei jeweils die in Abb. 2 (S. 19) angegebene Anzahl der Filme, die die betreffende Dimension beinhalten. Auf diese Weise lässt sich beispielsweise vergleichen, in wieviel Prozent der Filme, die die Dimension Mord beinhalten, eine Glocke in diesem Zusammenhang zu hören ist und in wieviel Prozent der Filme, die die Dimension Krankheit behandeln, dies der Fall ist. Die eigentliche Zahl der Filmtode pro Dimension wurde für diese Übersicht an sich nicht berücksichtigt, sondern vielmehr die Frage, ob die Dimension im Handlungsverlauf überhaupt auftritt und falls ja, in welcher bzw. welchen der drei zeitlichen Ebenen symbolbehaftete Klangobjekte zum Einsatz kommen – Mehrfachnennungen waren also diesbezüglich möglich.

Das in Verbindung mit dem Filmtod vorgefundene Klangmaterial zeichnet sich bezüglich seiner Schallquellen bzw. seiner Ursprünge durch große Vielfalt aus. So sind die verwendeten Klänge auf alltägliche Gegenstände (Glocken, Uhren), unterschiedliche Materialien (Glas, Metall, Holz), Fahrzeuge und Motoren (Züge, Verkehrs- bzw. Maschinenlärm), Geräte (EKG, medizinische Apparate), Waffen und Explosionen (Gewehre, Pistolen, Bomben, Granaten), Naturelemente (Feuer, Wasser), Wetterphänomene (Regen, Donner, Blitz, Wind), Tiere (Krähen bzw. Raben, Greifvögel, Hähne, Hunde, Pferde) und lebenswichtige Grundfunktionen und nonverbale Laute des Menschen (Atmen, Herzschlag, Schreien, Stöhnen, Schluchzen) zurückzuführen. Darüber hinaus tritt die Stille als wichtiges Gestaltungsmittel in diesem Kontext wiederholt auf, die sich entweder in der kompletten Abwesenheit jeglicher auditiver Elemente oder – im Großteil der Fälle - in der Hervorhebung besonders leiser, im regulären Geräuschpegel untergehender Klänge, beispielsweise dem oben genannten Uhrenticken, deutlich macht. Auch der Einsatz atmosphärischer und zumeist synthetischer Klänge wie tieffrequente, rauschende oder dröhnende Flächen und Impulse sowie verschiedener Soundeffekte wurde in der Analyse mehrfach deutlich. Schließlich sind die in der Filmmusik zu verortenden Paukenschlägen und Glockenklänge aufgrund ihres geräuschlichen bzw. symbolbehafteten Charakters in die Auflistung mitaufgenommen worden.

Es ist darauf hinzuweisen, dass die Auflistung des klanglichen Materials – abgesehen von non-diegetisch bzw. kontrapunktisch eingesetzten Elementen - im Zusammenhang mit den jeweiligen inhaltlichen Umständen des Todes steht, jedoch kann ein hier offengelegtes Wiederholungsmuster über mehrere Filme und Dimensionen hinweg, wie

beispielsweise im Falle der mit Metall oder Wind assoziierten Geräusche auf eine gezielte Hervorhebung dieser klanglichen Elemente in Bezug auf den Tod hinweisen und ihnen diesbezüglich einen symbolischen bzw. stereotypen Charakter – zumindest im Rahmen dieser Untersuchung – attestieren. Dies soll im Folgenden anhand der Betrachtung ausgewählter Klangobjekte und -elemente in ihrem jeweiligen inhaltlichen Kontext näher untersucht werden.

3.2.3 Anwendungsanalyse ausgewählter Klangsymbole und –stereotypen im inhaltlichen Kontext

3.2.3.1 Glocke

Die Glocke bringt als Symbol vielschichtige außerfilmische Bedeutungsdimensionen in den Handlungskontext ein. So ist ihr Läuten seit der Antike durch die Verwendung als Warnzeichen eng mit drohender Gefahr auf Leib und Leben verbunden (vgl. Schewelew Anna 2008, S. 132). Im Kontext des Christentums transportiert sie Assoziationen zu diversen positiv wie negativ besetzten Ritualen wie Gottesdienste, Hochzeiten oder Beerdigungen und dient gleichzeitig als akustisches Erkennungsmerkmal der ruralen Idylle durch ihren Objektbezug zum dörflichen Kirchturm sowie ihre Funktion als zeitlicher Orientierungslaut im Sinne eines gemeinschaftlich abgestimmten Tagesablaufs. Gleichwohl verweist das an die jeweilige Uhrzeit gekoppelte Glockenläuten auch auf den Aspekt ihres unnachgiebigen Fortschreitens und der damit einhergehenden Vergänglichkeit allen Lebens:

> „The association of clocks and church bells was by no means fortuitous; for Christianity provided the rectilinear idea oft the concept of time as progress […]. Time is always running out in the Christian system and the clock bell punctuates this fact. Its chimes are acoustic signals, but even at a subliminal level the incessant rhythm of its ticking forms a keynote of unavoidable significance in the life of Western Man. Clocks reach into the recesses of night to remind man of his mortality."
>
> (Schafer, 1994, S. 56)

Das verbindende Konzept von Glocken und Sterblichkeit in der christlichen Ideologie führte schließlich zu einer tiefen Verankerung dieser Assoziation, die sich nachhaltig auf den filmischen Schaffensprozess auswirkte. Barbara Flückiger führt an, dass die Glocke in diesem Zusammenhang als das wohl „am häufigsten zitierte Klangsymbol seit Beginn der Tonfilmzeit" gelten kann (Flückiger, 2002, S. 168). Auch Theodor W. Adorno und Hanns Eisler beschreiben einen frühen Einsatz des Symbols in einer Szene des Films „Hangman also die" von Fritz Lang und Bertolt Brecht aus dem Jahr 1943, in der die Erscheinung des Sargs am Ende von einem vielschichtigen Gefüge aus Glockenklängen auf allen Ebenen der Tonspur angekündigt und begleitet wird (vgl. Adorno & Eisler, 1977, S. 149).

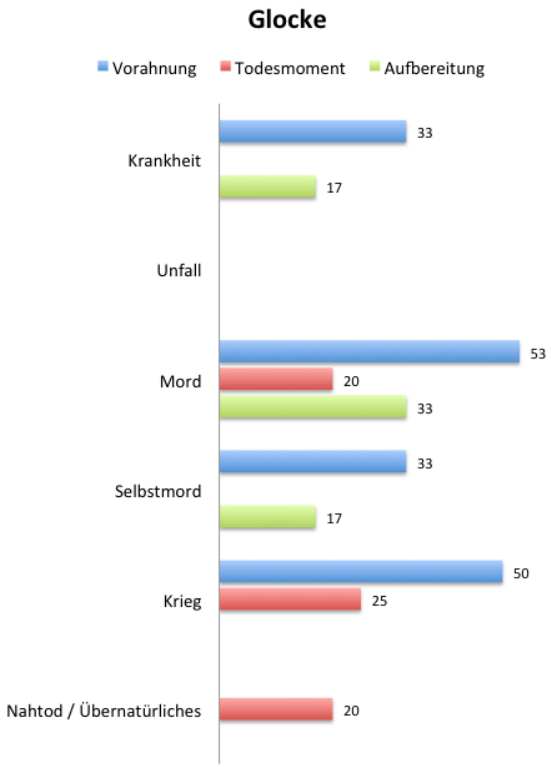


Abb.:4: Anteil der Glocke als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

Ein wiederholter Einsatz der Glocke als klangliches Todessymbol bestätigte sich auch in der eigenen Analyse, wobei sie im Rahmen der ausgewählten Filme vor allem in ihrer Rolle als Vorbote für den Tod von Figuren in den Dimensionen Krankheit, Mord, Selbstmord und Krieg auffiel (vgl. Abb. 4). So warnen ihre Schläge die Kinder einer vietnamesischen Schule vor dem todbringenden Angriff der Hubschrauberkolonne in „Apocalypse Now“ (TC 00:37:20)[2]. Ebenfalls als Vorbote fungiert die Glocke in einer späteren Szene des Films, in der Captain Willard seinem Untergebenem Hicks befiehlt, auf dem Boot zu warten, während er nach dem Verräter Kurtz sucht (TC 02:29:40). Die dabei ertönenden Glockenschläge lassen sich im Gegensatz zur vorherigen Szene nicht im diegetischen Kontext verorten und erhalten somit einen höheren Symbolwert. Hicks wird wenig später von Kurtz brutal ermordet. Als die Krankenschwester Hana den verwundeten Grafen im Film „Der Englische Patient“ pflegt, sind die dabei zu vernehmenden Kirchenglocken in der Atmo abermals als Vorzeichen für dessen baldigen Tod zu deuten (TC 00:19:15).

Im Thriller „Wenn die Gondeln Trauer tragen“ fungiert die Glocke auf mehreren zeitlichen Ebenen als Todessymbol. So weist sie auf diegetischer Ebene im Vorhinein mehrmals auf das unheilvoll endende Schicksal des Kirchenrestaurators John bei seinem Aufenthalt in Venedig hin (TC 00:07:08, 00:59:49) und begleitet ebenso dessen gewaltsame Ermordung am Ende des Films (TC 01:40:20).

[2] Die Timecode-Angaben (=TC) beziehen sich jeweils auf die im Filmverzeichnis angegebenen DVD-Ausgaben.

Noch deutlicher als klanglicher Ausdruck des unmittelbaren Todesmoments manifestieren sich die Glockenschläge in einer zentralen Szene im Finale von „Spiel mir das Lied vom Tod“. In einer Rückblende erklärt sich schließlich, warum der Unbekannte, genannt Mundharmonika, sich am Schurken Frank so vehement rächen will: Dieser hat ihn einst gezwungen, seinen Bruder, den er mit einer Schlinge um den Hals an eine Glocke gebunden hat auf den Schultern zu tragen bis er vor Erschöpfung zusammenbreche. Der Bruder verkürzt seine Qual, indem er von seinen Schultern in den Tod springt und die Glocke zum läuten bringt, während Mundharmonika zu Boden stürzt. Zwar ist die Glocke hier durch ihre handlungsbedingte bildliche Repräsentation eindeutig diegetisch zu verorten, jedoch erfährt sie durch ihre auditiv exponierte Stellung eindeutig symbolisches Wirkungspotential: Sie ist neben der Musik das einzige klangliche Element, alle anderen im Bild angedeuteten Geräusche wie auch die Sprache bleiben stumm. Im Film „Der Herr der Ringe“ ertönt eine Totenglocke im Innenhof des Palasts von Minas Tirith während zeitgleich die Soldaten im Kampf für dessen Verteidigung gegen die Schergen des dunklen Herrschers sterben, wie ihr zum Scheitern verurteilter Angriffssturm zuvor und ihre enthaupteten Leichen in einer späteren Szene andeuten („Die Rückkehr des Königs“, TC 01:29:50). Das Glockenläuten ersetzt hier somit die konkrete bildliche Darstellung des unmittelbaren Sterbens der Männer auf dem Schlachtfeld und abstrahiert ihren Tod zum unaussprechlichen Grauen.

Doch auch als Symbol der Bewältigung und Aufarbeitung des Todes tritt die Glocke in Erscheinung. So ist ihr Läuten zu hören, als FBI-Agentin Clarice Starling in „Das Schweigen der Lämmer“ zum ersten Mal mit einem der Opfer des gesuchten Serienkillers Buffalo Bill unmittelbar konfrontiert wird. Clarice ist bei der Autopsie der Leiche der jungen Frau sichtlich geschockt von der Brutalität des Mörders und den Tränen nahe. Zeitgleich sind in der Atmo Kirchenglocken zu vernehmen, die ihre Trauer um die Unbekannte klanglich unterstützen (TC 00:40:53). Eine sehr ähnliche Szene spielt sich in „Der Name der Rose“ ab, in der der Benediktinermönch William und sein Gehilfe Adson die Leiche des vergifteten griechischen Übersetzers sezieren (TC 00:25:21). Auch hier dienen die läutenden Glocken der Bewältigung seines Todes. Den vielfältigen Anwendungsfällen der Glocke als Todessymbol im filmischen Sound Design ist jedoch immer die positive Verortung der ihr zugewiesenen Figur, um die auch „getrauert werden darf“, gemein (Flückiger, 2002, S 169). Der Tod von Schurken und Mördern erhält hinsichtlich der Trauerbewältigung durch Klangsymbolik hingegen so gut wie keine auditive Beachtung.

3.2.3.2 Metall

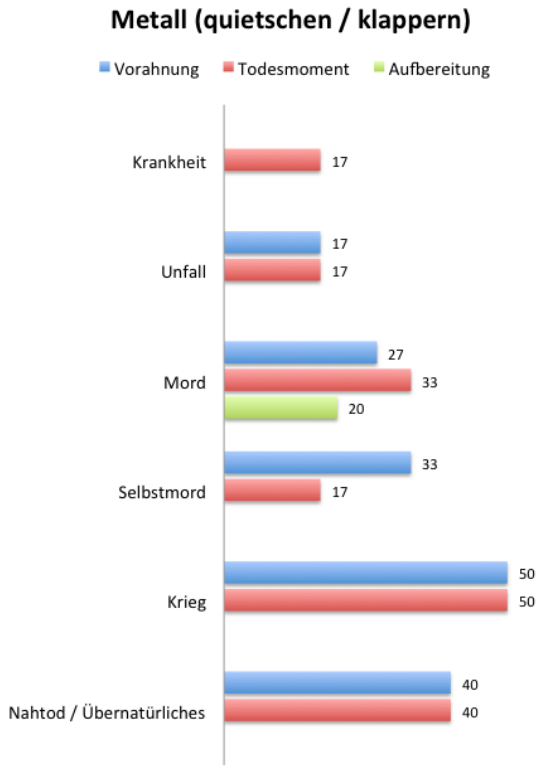


Abb.:5: Anteil symbolisch metallischer Klänge in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

Metall verfügt aufgrund seines harten und kalten Materialcharakters ebenso in seiner Klanglichkeit über eine emotional meist negative Wertung. Seine Präsenz manifestiert sich in erbarmungslos durchdringendem Quietschen und schrillen Klängen im mittleren Frequenzbereich , die sprichwörtlich durch Mark und Bein gehen (vgl. Flückiger, 2002, S. 353). Dies mag nicht zuletzt der Grund für die wiederholte Hervorhebung metallener Klänge im Kontext des Filmtodes sein, wo sie in allen Todesdimensionen als Element der Vorahnung und vor allem im unmittelbaren Moment des Sterbens selbst auftreten (vgl. Abb. 5). So charakterisiert das sich über die gesamte Szene hinziehende, grelle Quietschen des Windrades die wartenden Cowboys in der Eröffnung von „Spiel mir das Lied vom Tod“ als finstere Gesellen und verleiht der Situation eine Unheil verkündende Atmosphäre (TC 00:00:20). Und fürwahr, wenig später werden die drei Männer von Mundharmonika erschossen. In einem non-diegetischen und übernatürlichem Kontext werden hingegen im Psycho-Thriller „The Sixth Sense“ metallisches Kreischen und Quietschen als Effektklänge angewandt, wann immer der Junge Cole von den Geistern toter Menschen aufgesucht wird (TC 00:52:12, 01:12:40 u.a.).

Doch neben dem allein auf ihre auditive Qualität zurückzuführenden Einsatz in Verbindung mit Töten und Sterben im Film, liefern metallene Klänge vor allem als

Zeichen der Aggression durch ihre „archaisch anmutende Assoziation“ (ebd., S. 353) zu Waffen, Krieg und Zerstörung auch eine symbolische Deutungsebene. In „E.T. – Der Außerirdische“ werden die befremdlich anonymen Agenten auf ihrer Verfolgungsjagd unter anderem durch das permanente Klappern und Klirren ihrer Schlüssel akustisch gekennzeichnet, die im inhaltlichen Kontext und ihrer bildlichen Darstellung eher als Waffen denn als Werkzeug zu verorten sind (TC 00:05:19, 00:37:59 u.a.). Stärker ausgeprägt, allein aufgrund der narrativen Thematisierung, stellt sich die Verbindung zu Krieg und Tod im Film „Der Soldat James Ryan“ dar. Hier kündigt sich das unaufhaltsame Näherkommen des Feines zum letzten Gefecht, welches unter anderem auch für die Hauptfigur Captain Miller tödlich ausgeht - durch das gespenstisch anmutende und nervenaufreibende Quietschen und Dröhnen der Panzerkolonne an, das sich über mehrere Minuten hinweg zu einer zunehmend bedrohlich wirkenden Klangcollage verdichtet (ab TC 02:05:07). In „Der Herr der Ringe“ wird eine ganze Szenerie durchweg anhand von metallischem Schlagen, Quietschen und Stampfen sowie den scharfen Klängen der Blechbläser im filmmusikalischen Leitmotiv charakterisiert: Isengard, der Sitz des verräterischen Zauberers Saruman, verwandelt sich im Zuge des Abholzens der umliegenden Wälder und der Aufstellung einer gewaltigen Armee von Orks mehr und mehr in eine lebensfeindliche Wüste und wird somit durch seine metallene Klanglichkeit auch auf auditiver Ebene zum Symbol für die zerstörerische Kraft der Kriegsmaschinerie und die Vernichtung allen Lebens („Die Zwei Türme“, 00:19:30 TC u.a.).

Darüber hinaus zeigte sich im Verlauf der Analyse des Öfteren die Verwendung metallischer Klänge im Zusammenhang mit den ebenfalls symbolbehafteten Türen und der Thematisierung des Todes. So schließt sich die Gefängnistüre hinter dem zwar irrtümlich als Mörder verurteilten aber dennoch todgeweihten Coffey in „The Green Mile“ auf seinem Weg in den Todestrakt mit einem prägnanten metallenen Quietschen, das auf seine Isolation und bevorstehende Hinrichtung hinweist (TC 00:13:13). Eine ähnliche klangliche Qualität weist die schwere Eisentür zur Grabkammer in „Der Herr der Ringe“ auf, in der Denethor sich und seinen Sohn aufgrund der näher rückenden, übermächtigen Armee des Feindes verbrennen will. Aufgrund des Intervenierens des Zauberers Gandalf kann sein Sohn vor dem Tod gerettet werden, Denethor stirbt jedoch („Die Rückkehr des Königs“, DVD2, TC 00:13:15).

3.2.3.3 Zug

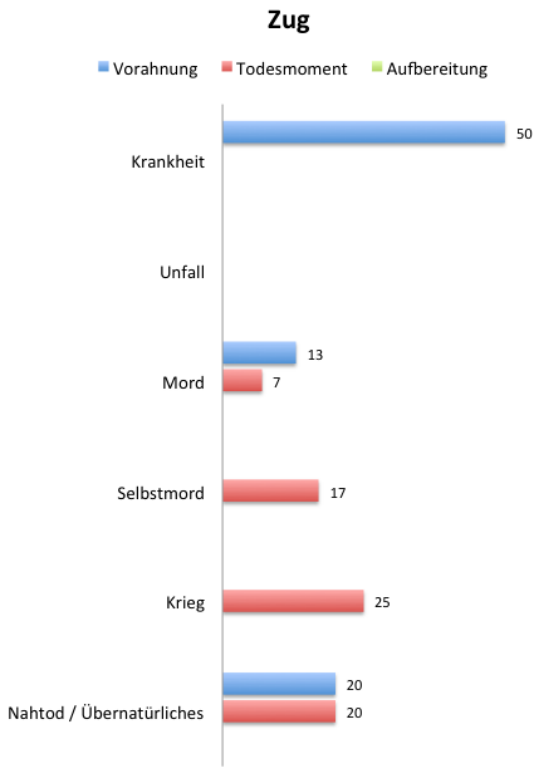


Abb.: 6: Anteil der mit Zug assoziierten Klänge in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

Der Zug bzw. die Lokomotive ist wie die Glocke als ein vielschichtiges und historisch verankertes Symbol zu deuten. Als Sinnbild der Eroberung des amerikanischen Westens steht er für Fortschritt und die Sehnsucht des Menschen nach fortwährender Grenzüberschreitung. Gleichzeitig verweisen seine gewaltigen Ausmaße und sein unerbittliches Stampfen auf die Macht der Maschine über den Menschen hin. Hinsichtlich seiner Klanglichkeit steht der Zug angesichts seiner Materialbeschaffenheit in enger Verbindung zu den oben beschriebenen Deutungsebenen der metallenen Klänge, welche wiederum aufgrund ihrer Objektbeziehung ihren symbolischen Sinngehalt auf den Zug zu übertragen imstande sind – ein schrilles Quietschen kann beispielsweise auf einen bremsenden Zug hinweisen.

Konkret thematisiert wird der Zug aufgrund der genannten Symbolfunktionen in der Regel nur im Western, ansonsten tritt er zumeist als reiner Orientierungslaut ohne bildliche Referenz in der Atmo auf, dabei jedoch auffällig häufig im Kontext des Todes:

> „Die *Zughupe / Zuvorbeifahrt entfernt* korreliert deutlich mit negativen Nachtdarstellungen in verlassenen ländlichen Gegenden, insbesondere dort, wo Mord und Totschlag stattfinden […]."
>
> (Flückiger, 2002, S. 314)

Eine Ursache für diese enge Verknüpfung wird in der genannten Quelle nicht angeführt, jedoch könnte ihre weite, film- und genre- übergreifende Verbreitung mitunter auf die erwähnte metallene Klangqualität des Zuges und der damit assoziierten (Lebens-) Bedrohlichkeit zurückzuführen sein.

Mit dem Zug verknüpfte Klänge und Geräusche waren dementsprechend auch in der eigenen Analyse in den zeitlichen Ebenen der Vorahnung und des Todesmoments zu finden (vgl. Abb. 6, S.27).

So berichtet der Gefängnisleiter dem Wärter Paul in seinem Büro in einer Szene des Films „The Green Mile" von der unheilbaren Krebserkrankung seiner Frau. Im exakt gleichen Moment ist im (geschlossenen!) Raum ein entfernt vorbeifahrender und hupender Zug zu hören, was auf eine eher non-diegetische Zuordnung dieses Klangsymbols und damit eine gezielte Hervorhebung der Assoziation Zug-(drohender) Tod schließen lässt (TC 00:48:00). In „The Sixth Sense" gibt das metallische Rattern und Hupen einer vorbeifahrenden S-Bahn in der ersten Szene nachdem der Kinderpsychologe Malcolm Crowe angeschossen wurde, durch eben diesen Symbolgehalt, einen versteckten Hinweis darauf, dass Crowe eigentlich bereits tot ist, sein Geist, der auf vor dem Haus eines Patienten wartet, davon aber nichts ahnt – ebenso wie der Zuschauer zu diesem Zeitpunkt (TC 00:10:30). Auch tritt der Zug als visueller und auditiver Platzhalter für den eigentlichen Todesmoment ein – ähnlich der Glocke im oben beschriebenen Fall. In „Spiel mir das Lied vom Tod" wird beispielsweise unmittelbar bevor Frank den Sohn des Farmers McBain kaltblütig erschießt, die Szenerie zum Bahnhof und einem ankommenden Zug gewechselt. Die Blende von Franks Revolverlauf im Close-Up zur einfahrenden Lokomotive und ihrem plötzlich einsetzenden pistolenschussartigen Dröhnen und Quietschen vermittelt die Assoziation zum Tod dabei visuell wie auditiv sehr deutlich (TC 00:22:37). In diesem Zusammenhang ist auch eine Szene des Films „Der Englische Patient" zu nennen, in der vom abgeschossenen und brennenden Propellerflugzeug des Grafen Almásy in einen fahrenden Lazarettzug geschnitten wird. Der Absturz der Maschine wird durch das vorweggenommene Kreischen des Zuges zusätzlich dramatisiert (TC 00:03:40). Zwar stirbt der Graf erst gegen Ende des Films an den Folgen des Absturzes und durch die von Hana geleistete Sterbehilfe jedoch sagt er aber in einer weiteren Szene nach dem Vorfall, dass dieser einschneidende Moment für ihn den Tod bedeutet hat (TC 02:18:00). Eine besonders intensive, non-diegetische Verwendung findet das Klangsymbol Zug im Psychothriller „21 Gramm". Aufgrund des Unfalltodes ihres Mannes findet sich Christina nach einigen Verstrickungen in einem Motelzimmer wieder, zusammen mit dem schwerkranken Paul, der das Herz ihres verstorbenen Mannes ohne ihr Wissen transplantiert bekam, sowie Jack, der dessen Unfalltod zu verantworten hat. Vor diesem emotional stark angespannten Hintergrund kommt es zum gewaltsamen Handgemenge zwischen den Figuren, infolgedessen sich Paul aus Verzweiflung versucht zu erschießen -

er stirbt anschließend im Krankenhaus. Die Szene im Motelzimmer wird, abgestimmt auf die Zuspitzung des Konflikts, mit einem zunehmend lauter werdenden tiefen Dröhnen mit dem Klangcharakter eines näherkommenden Zuges unterlegt, der wie eine Art Sog alle diegetischen Geräusche wie auch die Sprache absorbiert. Erst der abgefeuerte Schuss aus Pauls Pistole lässt die Dialoge wieder hörbar werden. Der non-diegetische Zug rollt jedoch unerbittlich weiter bis zum Ende der Szene (TC 01:49:47).

Eine ganz andere Deutung erfährt der Zug in der Komödie „Schultze gets the Blues", der von der zunehmenden Eintönigkeit und Tristesse im Leben des Frührentners Schultze in seinem sächsischen Heimatdorf handelt. Bildlich wird diese starre Monotonie durch feste Einstellungen und den weitgehenden Verzicht auf Kameraschwenks übermittelt. Lediglich in der Ferne herrscht Bewegung in Form von vorbeifahrenden Zügen. Aus Schultzes Perspektive sind diese auffällig häufig ins Bild integrierten Züge sowie deren klangliches Vorbeirauschen als Symbole seines Fernwehs und seines Wunsches nach Flucht aus dem leblosen Alltag zu deuten. Ironischerweise stirbt Schultze in dem Moment, in dem er sich diesen Wunsch schließlich erfüllt hat, an den Folgen einer zuvor immer wieder angedeuteten schweren Atemerkrankung.

3.2.3.4 Donner und Regen

Der vergleichsweise eindeutige Symbolcharakter des Donners ist auf seine in der Natur einmalig laute und bassige Klangqualität zurückzuführen. Bereits in altertümlichen Kulturen galt er daher als Zeichen göttlichen Zorns und sein Unheil verkündender, furchteinflößender Charakter dominiert bis heute die mit ihm assoziierten Vorstellungen (vgl. Flückiger, 2002, S. 356). So ist dient er auch auf der filmischen Tonspur als Instrument der finsteren (Todes-) Antizipation (vgl. Abb. 7, S. 30). In „Herr der Ringe" ist beispielsweise die akustische Atmosphäre von Mordor, dem Reich des dunkeln Herrschers, in welches Frodo seine Reise führt, durchweg gekennzeichnet von einem tiefen Donnergrollen. Als Frodo und seine Gefährten auf ihrem Weg in einem Gasthaus Rast machen, eilt ihren vom dunklen Herrscher ausgesandten Verfolgern, den Schwarzen Reitern, dieses Donnergrollen im Sinne eines bösen Omens voraus („Die Gefährten" TC 00:55:58). In „The Green Mile" nimmt der Hinrichtungsprozess eines Gefangenen auf dem elektrischen Stuhl durch eine Manipulation des perfiden Wärters Percy gespenstische Ausmaße an, als der Gefangene Del aufgrund des nicht befeuchteten Schwamms auf seinem Kopf erst nach einem grauenvollen, sich über vier Minuten hinziehenden Todeskampf unter qualvollen Schmerzens-schreien stirbt (ab TC 01:40:00). Das schaurige Szenario findet seine akustische Entsprechung in einem wild

tosenden Gewittersturm, der sich bereits vor der Hinrichtung ankündigt. Obwohl Del als Schwerverbrecher verurteilt wurde, erfährt er aufgrund seiner filmischen Inszenierung als Tierliebhaber im Gegensatz zum Widerling Percy im Vorfeld der Hinrichtung eine emotional positive Charakterisierung. Aus diesem Grund scheint sich der Zorn des himmlischen Strafgerichts in dieser Szene auch vielmehr auf Percys Verfehlungen zu beziehen, in dem es ihm sein eigenes unheilvolles Schicksal ankündigt – Percy wird im weiteren Verlauf des Films aufgrund eines Nervenzusammenbruchs in die Isolation der Psychiatrie verwiesen.

Eine überspitzte Darstellung erfährt das Gewitter im unmittelbaren Todesmoment in Jarmuschs Westernparodie „Dead Man“. Der gesetzlose William und sein Indianerfreund Nobody töten aus Langeweile in der Nacht drei Fremde am Lagerfeuer. Als Nobody einem der Männer mit einem Messer die Kehle durchschneidet, ist ein Blitz am Himmel zu sehen, begleitet von lautem Donnergrollen (TC 00:56:50). Aufgrund der saloppen Darstellung und dem trocken kommentierenden Charakter der Musik wirkt das Donnergrollen im Gesamtzusammenhang der Szene jedoch vergleichsweise komisch. Diese Darstellungsweise distanziert sich jedoch (absichtlich) vom regulären Gebrauch dieses Symbols in anderen Filmen.

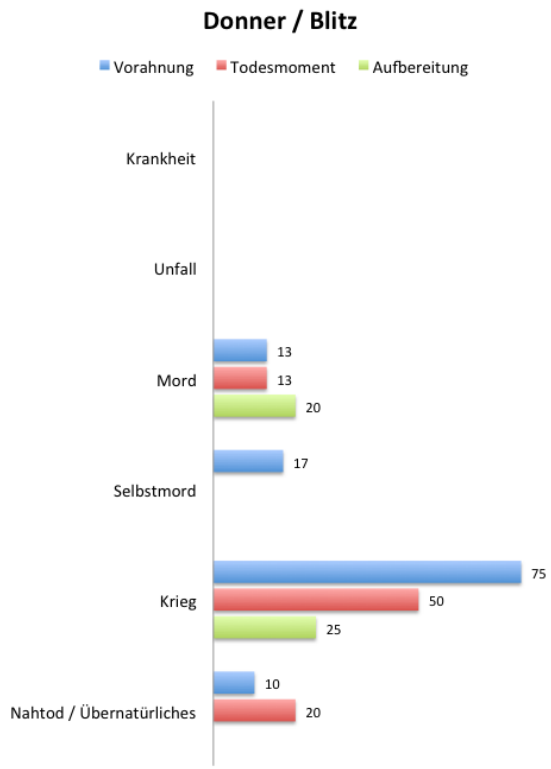


Abb.:7: Anteil des Donners (z.T in Zusammenhang mit Blitzen) als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

Donner tritt wie bereits angedeutet meist in Verbindung mit Regen auf, weshalb sich auch deren Einsatzmuster stark ähneln (vgl. Abb. 8, S. 31). Vor allem in Filmen, die den Krieg thematisieren, deuten Regen und Donner auf kommendes Blutvergießen hin, wie beispielsweise in „Der Soldat James Ryan“. In einer Szene sind die einsetzenden

Regentropfen begleitet von fernem Donnergrollen in Nahaufnahme zu verfolgen, die Wettergeräusche steigern sich zusehends analog der Intensität des Gefechtslärms in der Ferne. Donnergrollen und Explosionen verschwimmen mehr und mehr zu einem steten bedrohlichen Dröhnen (TC 00:43:47). In der gleichen Szene wird außerdem einer von Captain Millers Soldaten von einem feindlichen Scharfschützen lebensgefährlich angeschossen und verblutet - auditiv und visuell nachdrücklich begleitet vom strömenden Regen (TC 00:52:28). Auch in „Apocalypse Now" steht der Regen symbolisch für das Blutvergießen, das hier im Gegensatz zu der Szene in „Der Soldat James Ryan" bildlich nur angedeutet wird: Captain Willard wird von seinem Widersacher Colonel Kurtz gefangengenommen, während sein Untergebener Hicks allein auf dem Boot zurückbleibt. Wenig später wirft Kurtz Hicks' abgetrennte Kopf Willard in den Schoß. Währenddessen tobt ein wildes Gewitter (TC 02:39:20). Doch auch in Filmen mit kriegsfernen Inhalten dient der Regen als todbringendes Vorzeichen. So deutet er bei Marions Ankunft am Motel von Norman Bates in Hitchcocks „Psycho" auf ihr baldiges Ableben hin (TC 00:25:10) und zieht zugleich eine klanglich vorausahnende Parallele zum Umstand ihrer Ermordung, die blutig unter dem ebenfalls prasselnden Wasser aus dem Duschkopf vonstatten geht (TC 00:45:20).

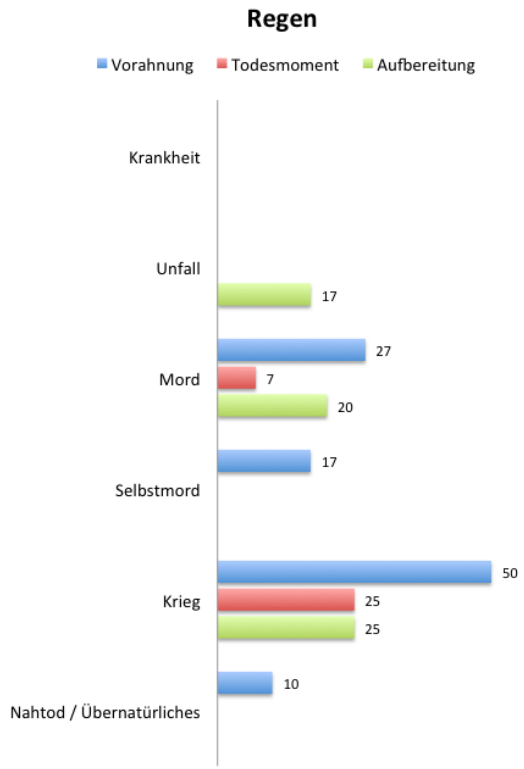


Abb.: 8: Anteil der Regens als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

Neben der Analogie zum Blutvergießen verweist der Regen metaphorisch ebenso auf das Fließen der Tränen. Daher tritt er auch gehäuft im Kontext des Trauerns und des Lebewohls auf, wie zum Beispiel bei Maggies Beerdigung in „Stadt der Engel", wo er lautstark auf die Regenschirme der Trauergemeinde prasselt (TC 01:37:51) oder in der finalen

Szene von „American Beauty“, wo er Lesters friedvolles Abschiednehmen von der Welt im Augenblick seines Todes begleitet (TC 01:46:14).

3.2.3.5 Krähen und Raben

Der krächzende, schrille Schrei des Raben und der Krähe kann neben der Glocke wohl als eines der weitverbreitetsten klanglichen Todessymbole im filmischen Sound Design gelten, vor allem in der Funktion als vorwarnendes, böses Omen (vgl. Abb. 9). Aufgrund ihres tiefschwarzen Gefieders und der Tatsache, dass Raben und Krähen zu den Aasfressern zählen, werden sie darüber hinaus seit jeher eng mit Tod, Sünde und dem Teufel verbunden (vgl. Rösch, 2008, S. 287). So ist die Tonspur in „E.T. – Der Außerirdische“ stets von ihren Schreien durchzogen, wenn die gesichtslosen Agenten dem kleinen Elliott auflauern (TC 00:15:19, 00:37:59 u.a.). In „Der Herr der Ringe“ deuten sie auf Sarumans bevorstehenden Verrat an den freien Völkern Mittelerdes und werden anschließend zu seinen Spionen („Die Gefährten“ TC 00:45:34). Als böses Vorzeichen ertönen sie des Weiteren in der Anfangssequenz von „Wenn die Gondeln Trauer tragen“ - dort sie kündigen den Unfalltod von Johns Tochter an (TC 00:01:55) – sowie in einer Szene von „Apocalypse Now“, in der sich Captain Willards Boot dem gespenstischen Reich von Colonel Kurtz im vietnamesischen Dschungel nähert (TC 02:22:12). In „Der Name der Rose“ werden die bevorstehenden Morde bei Bruder Williams Ankunft im Kloster überdeutlich prophezeit. Neben den Rabenschreien ist der Vogel auch auf dem frischen Grab des Mönchs, dessen Selbstmord im Kontext mit den folgenden Tötungen steht, im Bild deutlich zu sehen (TC 00:05:52).

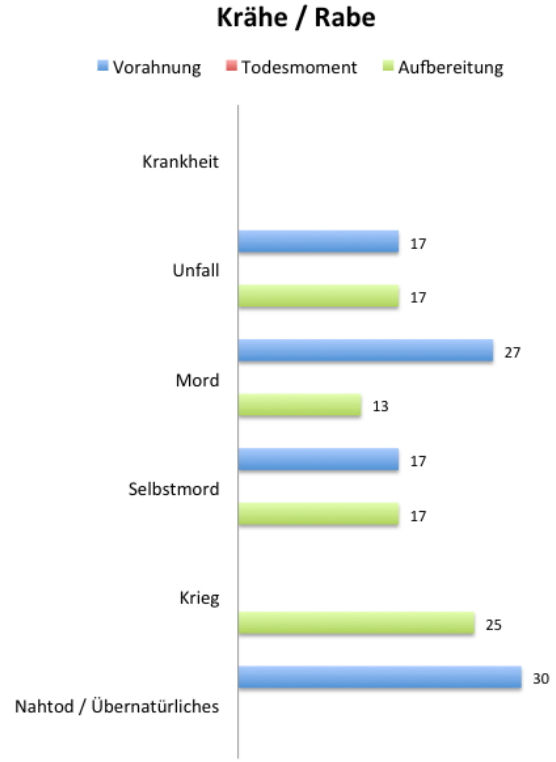


Abb.: 9: Anteil der Krähen und Rabenschreie als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

3.2.3.6 Stille

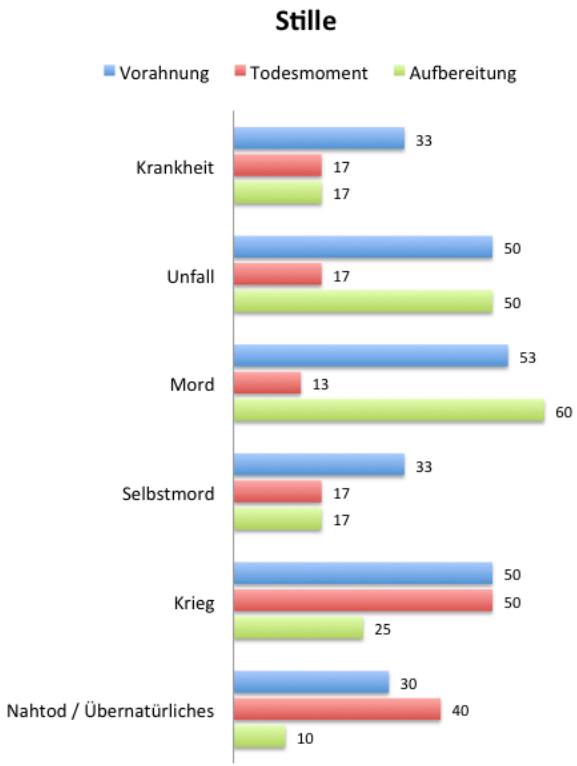


Abb.: 10: Anteil der Stille als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

Die Stille kann im engeren Sinne zunächst nicht als Klangsymbol gelten, da sie ja die Abwesenheit jedes Geräuschs, jedes Klangs beschreibt. Im Kontext des Films jedoch zeichnet sich Stille nur selten durch diese Absolutheit aus. Vielmehr wird sie durch die Hervorhebung besonders leiser, im sonstigen Geräuschpegel untergehender Töne verdeutlicht. Aus diesem Grund wurde die Stille, die ein zentrales Gestaltungsmittel des filmischen Sound Designs darstellt, vor allem im Zusammenhang mit Todesszenen, in die Analyse mit aufgenommen. Wie in Abb. 10 ersichtlich, erscheint die Stille in allen Todesdimensionen sowie auf allen zeitlichen Ebenen, sie kann daher als universelles Todessymbol bezeichnet werden. Ihren bedrohlichen Charakter erhält sie auch durch eben diese Entsprechung: „nur was tot ist, ist still“ (Flückiger, 2002, S. 233). In „E.T. – Der Außerirdische“ ist E.T.’s Tod und Wiederauferstehung durch Stille markiert (TC 01:28:53), in „Apocalypse Now“ lädt sie die Atmosphäre bei der Auseinandersetzung mit den vietnamesischen Zivilisten auf dem Boot mit einer bedrohlichen Spannung auf, die sich schließlich in deren sinnlosen Ermordung entlädt (TC 01:34:30). Frodos erste Begegnung mit den todbringenden Schwarzen Reitern in „Der Herr der Ringe“ im Wald (TC 00:51:36) sowie deren späterer Angriff im Gasthaus (TC 01:01:25) vollzieht sich ebenfalls in düsterer Stille. Vor den Hinrichtungen der Todeskandidaten herrscht des Weiteren in „The Green Mile“ eine beklemmend stille Atmosphäre im Saal, die sich durch die alleinige Präsenz eines sonst eher leisen und unbeachteten Geräuschs, nämlich das Ticken der Wanduhr - in ihrem symbolischen Gehalt hinsichtlich der

Vergänglichkeit eng verwandt mit der Glocke – verdeutlicht (TC 00:40:20, 02:40:00). Ähnlich stellt sich die Darstellung der Stille in einer Szene des Films „Rendezvous mit Joe Black“ dar, in der Joe als der personifizierte Tod dem verängstigten William zum ersten Mal erscheint. Neben dem Uhrenticken fördert auch das gelegentliche Knarzen der Holzdielen die Angespanntheit der Situation (TC 00:29:21).

Ebenso kann die Stille aber im Zeichen der Aufbereitung und Bewältigung des Todes auch andächtig oder schmerzlich wirken, wie beispielsweise im Fall von „Spiel mir das Lied vom Tod“, als die junge Witwe Jill nach ihrer Ankunft in Sweetwater um ihren aufgebahrten Ehemann McBain und dessen Kinder trauert. Die fast dreißig-sekündige Stille verdeutlicht sich durch leises Grillenzirpen und einen kalten Wind, der ihre Verzweiflung zusätzlich betont (TC 00:45:00). Weitere Beispiele für den Einsatz der Stille im Zuge der Aufbereitung zeigen sich in Godards „Außenseiterbande“, als Franz und Arthur nur noch den Tod der gefesselten, im Schrank erstickten Madame Victoria feststellen können (TC 01:23:10) sowie in „Fahrstuhl zum Schafott“, als Julien nach dem Mord an seinem Chef den in Großaufnahme gezeigten Revolver in dessen Hand legt, um die Tat zu vertuschen (TC 00:09:30). Diese Stille ist besonders wirksam, da sie im klaren Gegensatz zur auditiven Penetranz der vorherigen Szene steht – statt des eigentlichen Mordes ist stattdessen die Sekretärin bei der Bedienung des Bleistiftspitzers zu sehen, der ein kreissägenähnliche Geräusch von sich gibt. Im diesem Beispiel steht demnach eher stilles Entsetzen statt schmerzlichem Verlust im Mittelpunkt der Aufbereitung – zusätzlich verdeutlicht durch das Bildsymbol der schwarzen Katze, die Julien nach seiner Tat „ertappt“.

Im Film „Das Meer in mir“ zeigt sich schließlich ein Beispiel für die absolute Stille im Moment des Todes. Ramon, der seit seinem Badeunfall am Strand als junger Mann durch eine Querschnittslähmung ans Bett gefesselt ist und nur noch in seinen Träumen die Sehnsucht nach dem geliebten Ozean ausleben kann, wünscht sich nichts sehnlicher als endlich zu sterben, wie er es seiner Meinung nach eigentlich bei seinem Unfall bereits hätte tun sollen. Immer wieder durchlebt er die grauenvollen Sekunden seines Sturzes und der anschließenden Bewusstlosigkeit im Wasser. Nach fruchtlosen Auseinandersetzungen mit seiner Familie und den Behörden begeht er letztendlich mit Hilfe seiner Freundin Rosa Selbstmord. Im unmittelbaren Moment des Todes durchlebt er erneut den traumatischen Vorfall, doch dieses Mal wird er nicht vor dem Ertrinken bewahrt, sondern treibt leblos im Wasser bis zur Schwarzblende. Auch auf akustischer Ebene unterscheidet sich die abgeänderte Variante seines Traumas im Moment seines

Todes von vorherigen Darstellungen. Statt dem verfremdeten Wasser- und Blubbergeräuschen zeichnet sich dieser zentrale Moment im Film durch die absolute Abwesenheit jeglichen Geräusches oder Klanges für eine Dauer von fast acht Sekunden aus. Die Szene hebt sich durch ihre wahrhafte Totenstille, die jegliches Leben zu absorbieren scheint, somit deutlich vom Rest des Films ab. Das „Wegblenden" von Ramon eigentlichem Tod im Bett – er vergiftet sich mit Zyankali - zu seinem im Wasser schwebenden Körper lässt seine Sterbeszene gleichzeitig (alp-)traumhaft entrückt wirken.

3.2.3.7 Tieffrequente Klänge

Tieffrequente Klänge können aufgrund ihrer filmübergreifend wiederkehrenden Anwendung im Zusammenhang mit Todesszenen (vgl. Abb. 11 S. 36) als stereotype Gestaltungsmethode des filmischen Sound Designs gelten. Ihre Verbreitung ist nicht zuletzt auf die technischen Entwicklungen in der Kinowiedergabe, vor allem der Einführung von Raumtonsystemen zurückzuführen, die den Einsatz subfrequenter Klänge mittels LFE-Kanal körperlich spürbar machen können. Sie stehen in enger Verbindung zum stark symbolbehafteten Donnergrollen bzw. – brausen sowie weiteren Naturgewalten und –katastrophen wie Stürme, Vulkanausbrüche oder Erdbeben und fungieren daher ebenso als Unheil ankündigende Klangelemente, wenn auch auf abstrahierter Ebene (zur Wirkung tieffrequenter Klänge vgl. auch Kapitel 4.2.3.6, S. 76). Ihre Anwendung erfolgt dementsprechend auch abseits des assoziierten Katastrophenkontexts, beispielsweise zur Charakterisierung einer emotional negativ konnotierten Figur oder einer unheimlichen bzw. bedrohlichen Szenerie. So taucht Clarice beim Abstieg in den Gefängnistrakt zum Serienmörder und Kannibalen Hannibal Lecter in „Das Schweigen der Lämmer" in eine tiefwabernde, mit dem Quietschen der Metalltüren verdichtete Klangfläche, die die Warnungen des Gefängnisleiters Chilton vor der Mordlust des Gefangenen wirkungsvoll dramatisiert und seine Person als überaus bedrohlich erscheinen lässt – und das bevor er überhaupt im Bild zu sehen ist (TC 00:09:50). In „Der Herr der Ringe" geschieht die Charakterisierung aller maliziösen, monsterartigen Kreaturen visuell wie auditiv einheitlich: ihre Erscheinung als dunkle Masse des Bösen setzt sich auch in den dunklen Frequenzen fort, die sie stets begleiten. Die Schwarzen Reiter als direkte Verkörperung des Todes werden dabei als besonders düstere Gestalten hervorgehoben, beispielsweise durch das tiefe Dröhnen in der Szene, in der sie zur Verfolgung Frodos und des Rings aufbrechen („Die Gefährten" TC 00:31:22). Die schwarzen

Männer im Film „Schrei in der Stille“ weisen nicht nur durch ihre visuelle Erscheinung eine deutliche Parallele zu Tolkiens finsteren Reitern auf - wobei die Pferde hier durch ein pechschwarzes Auto ersetzt wurden -, auch hinsichtlich ihrer klanglichen Charakterisierung – einem tieffrequenten Pulsieren - lassen sich Parallelen zu den Schwarzen Reitern ziehen und sie somit als Mörder des jungen Kim und der Frau Dolphin Blue, trotz dem Fehlen eindeutiger bildlicher Beweise, verorten. Ein ebenfalls tieffrequentes, dumpfes Pulsieren ist wiederum in einer Szene von „Der Herr der Ringe“ verarbeitet, jedoch weist dieses aufgrund seiner rhythmischen Gestaltung und dem inhaltlichen Kontext vielmehr auf eine Analogie zum Herzschlag – einem selbst symbolbehafteten Klang – in stark überhöhter Form. Die betreffende Szene ist eine Rückblende zu dem Tag, an dem Gollum im Streit um den Ring seinen Freund Deagol erwürgt. Die zunehmende Dramatik des Kampfes spiegelt sich auch auf klanglicher Ebene wider: Das tiefe Pulsieren wird in der Aufregung der Auseinandersetzung zunächst immer schneller bis es sich parallel zu Deagols Sterben wieder verlangsamt und schließlich ganz abstirbt („Die Rückkehr des Königs“ TC 00:03:05).

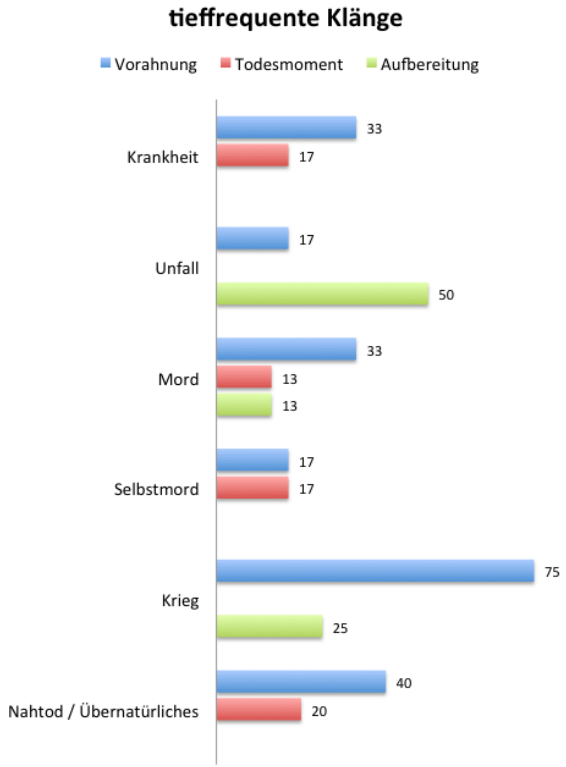


Abb.: 11: Anteil tieffrequenter Klänge in Verbindung mit Todesszenen in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen

3.2.3.8 Überhöhung und Verfremdung

Analog zum abstrakten Charakters des Todes ist auch seine klangliche Repräsentation bzw. die seines Kontexts oft durch Überhöhung- und Verfremdungsmechanismen

geprägt. Dabei hat sich vor allem der Einsatz von Halleffekten etabliert, beispielsweise für die Überhöhung von Waffen. Wenn Clarice im finsteren Keller des Serienkillers Buffallo Bill im Showdown von „Das Schweigen der Lämmer" dem Tod ins Auge blickt, scheint auch ihre Wahrnehmung davon beeinflusst. Das knackende Geräusch von Buffallo Bills Pistolenabzug ist so extrem durch Lautstärke und Widerhall in den Vordergrund gehoben, dass man dessen klangliche Beschaffenheit nur durch Clarices gesteigerte Aufmerksamkeit in ihrer Todesangst erklären kann (TC 01:44:42). Die psychologische Stress-Situation, in der sich Clarice in diesem Moment befindet, manifestiert sich filmisch folglich durch ein „Auseinanderklaffen von visueller und auditiver Raumwahrnehmung" (Flückiger, 2002, S. 400). Diese Subjektivierung bzw. das Eintauchen in die Hörperspektive einer Figur durch Halleffekte in lebensbedrohlichen Situationen tritt auch verstärkt in Verbindung mit einem anderen Geräusch auf: dem Atmen, das aufgrund seiner, dem Herzklopfen sehr ähnlichen, symbolischen Zuschreibung des Lebens und der Lebendigkeit vor allen in Momenten der Todesgefahr als Mittel zur Spannungssteigerung gerne zitiert wird (vgl. ebd. S. 405). In einer Szene von „Der Herr der Ringe" zeigt sich dies sehr deutlich. Beim Angriff der Schergen Sarumans wird Boromir bei der Verteidigung der Hobbits von mehreren Pfeilen durchbohrt, trotzdem kämpft er tapfer weiter, um das Leben der beiden zu retten. Seine zunehmende Erschöpfung und die Konzentration auf seine eigenen Vitalfunktionen angesichts der ihm zugefügten lebensbedrohlichen Verletzungen erfahren wir dabei durch den Wechsel in seine subjektive Hörperspektive: sein Atmen ist schwer und durch Hall und Lautstärke stark exponiert, alle andere Geräusche treten in den Hintergrund („Die Gefährten" DVD2, TC 01:19:35). Die Reduzierung bzw. der komplette Wegfall von Geräuschen in lebensbedrohlichen Situationen simuliert aufgrund der Abkopplung von der Lautsphäre dabei einen Realitätsverlust der Figur (vgl. ebd., S. 397), der wiederum auf den abstrakten Charakter des Todes zurückzuführen ist. Visuell ist dieser Vorgang zumeist durch den Einsatz von Zeitlupeneffekten markiert, wie beispielsweise im Falle des „Shell Shocks", den Captain Miller während der Schlacht am Omaha Beach durchlebt. Aufgrund des Brutalität der Schlacht – seine Kameraden werden reihenweise um ihn herum erschossen und von Granaten getötet -verfällt er kurzzeitig in eine Art traumatischen Schockzustand. Durch die Subjektivierung erlebt der Rezipient die verstörende Grausamkeit des Kriegsgeschehens aus Millers Perspektive hautnah mit. Auf auditiver Ebene erfolgt die Abstrahierung der Wahrnehmung durch die zunehmende Absorption der Gefechtsgeräusche sowie der Schreie seiner Kameraden durch ein diffuses, ohrenbetäubendes Dröhnen (TC

00:08:36). Durch den Wechsel in die subjektive Hörperspektive einer Figur wird die Identifikation mir ihr und ihrem Schicksal geradezu erzwungen. Dies führt vor allem im Kontext von Todesszenen zur starken Emotionalisierung der filmischen Handlung.

4. WAHRNEHMUNG VON KLANGSYMBOLIK UND -STEREOTYPEN

4.1 Relevante Prozesse der audiovisuellen Wahrnehmung des Rezipienten

Die Wahrnehmung der von unserer Umwelt zur Verfügung gestellten Stimuli erfolgt in vielen Einzelprozessen und ist als „Endergebnis komplexer Vorgänge hinter den Kulissen, von denen viele [dem] bewussten Erleben nicht zugänglich sind“ (Goldstein, 2008, S. 3) zu beschreiben. Vor diesem Hintergrund sollen im Rahmen des Untersuchungsgegenstandes und im Hinblick auf den folgenden Hörversuch grundlegende, für die Rezeption von Klangsymbolen und –stereotypen im filmischen Sound Design relevante Mechanismen der audiovisuellen Wahrnehmung kurz erläutert werden, die jedoch lediglich als Teilprozesse und -aspekte im größeren Gesamtkontexts der Wahrnehmung zu verstehen sind.

4.1.1 Aufmerksamkeit, Selektion und die Rolle des Unbewussten

Angesichts der Flut der auf den Zuschauer einwirkenden auditiven und visuellen Stimuli bei der Filmrezeption ergibt sich die Notwendigkeit, dieses komplexe Reizangebot so zu strukturieren und zu filtern, dass dessen kognitive Verarbeitung effizient zu bewältigen bleibt, die Aufmerksamkeit hat demzufolge eine begrenzte Kapazität, sie ist selektiv. Die Filterung der im sensorischen Speicher vorübergehend gesammelten und zu kompakten Konstellationen zusammengefügten Erregungsmuster (vgl. Wolf, 1996, S. 114) erfolgt im Kurzzeitgedächtnis, das in Form eines Durchgangskanals mit begrenztem Aufnahme- und Speichervermögen die „Enge des Eingangs zum Bewusstsein“ markiert (Wuss, 1999, S. 42). Die nach Kriterien wie Neuigkeit, Bedeutsamkeit, oder Überraschungseffekt ausgewählten Erregungsmuster werden dort unter Zuhilfenahme der im Langzeitspeicher abgelegten Gedächtnisrepräsentationen, respektive individuellen Erfahrungen und Erinnerungen entschlüsselt und identifiziert. Erst nach dieser Identifizierung können die Reize als fassbare, manifeste Information für das Individuum gelten (Wolff, 1996, S. 115 und 121).Vor diesem Hintergrund ist die Wahrnehmung weniger als ein Prozess der Informationsverarbeitung, sondern eher der „Informationsbewältigung“ zu verstehen (ebd., S. 116), die Aufmerksam-

keit kann somit auch als Investition seitens des Rezipienten beschrieben werden:

> „Aufmerksamkeit ist eine kognitive und emotionale Leistung des Zuschauers: Durch die kognitive Anstrengung des Filmverstehens und in dem er affektive Widersprüche der dargestellten Situation zu seinen Wünschen auf sich nimmt, ‚investiert' der Zuschauer in den Rezeptionsprozess. Das wird in der Regel mehr als wettgemacht durch angenehme Gefühle und Empfindungen sowie Erkenntnisgewinne."
>
> (Eder, 2007, S. 18)

Wird dem Zuschauer jedoch keine hohe kognitive und affektive Investition durch das vom Film bereitgestellte Reizangebot abverlangt, verliert er das Interesse und wendet seine Aufmerksamkeit ab (vgl. ebd.).

Doch kann der Film als vielschichtiger Reizlieferant nie in seiner komplexen Gänze im vollen Aufmerksamkeitsfocus des Rezipienten liegen. Die nicht bewusst erfassten Reize gehen dabei aber nicht verloren, sondern beeinflussen vielmehr die unbewusste Komponente der Wahrnehmung. Dies trifft vielfach auch auf die von der Ebene des Sound Designs ausgehenden Reize zu, die in ihrer ständigen Konkurrenz zu visuellen, phonischen und musikalischen Stimuli in der Regel nicht dauerhafte bewusste Beachtung erfahren und ihre Wahrnehmung sich daher größtenteils unterschwellig vollzieht (vgl. ebd. S. 119). Darüber hinaus bleiben die zur Emotionalisierung der Handlung auf der Ebene der auditiven und visuellen Gestaltungsmittel eingesetzten Werkzeuge und Stilmittel dem normalen Filmzuschauer meist verborgen:

> „Er mag über die Bedeutung, über den Sinn eines Films inhaltsbezogen reflektieren, aber es wird kaum die spezifische Weise und Form erkennen, in der diese Bedeutung konstituiert und transportiert oder evoziert wird."
>
> (Faulstich, 2008, S. 20)

Hinsichtlich stereotyper filmischer Strukturen ist außerdem in diesem Zusammenhang anzumerken, dass der ihnen innewohnende Gewöhnungseffekt zu deren Verinnerlichung und unbewussten Wahrnehmung beiträgt (vgl. Wuss, 1999, S. 60).

Aufgrund des Stellenwerts der unbewussten Komponente beim filmischen Rezeptionsprozess wurden immer wieder Parallelen zum Traum gezogen. Nicht umsonst wird Hollywood auch seit jeher als „Traumfabrik" bezeichnet. Schon Siegfried Kracauer betont den auf den Wünschen und Wachträumen der Zuschauer zurückzuführenden Traumcharakter der filmischen Erzählung (vgl. Kracauer, 1985, S. 222 f.) und Walter Murch vergleicht die Abruptheit des Filmschnitts mit den bruchstückhaften Bildern des Traums (vgl. Murch, 2004, S. 58). Im Traumcharakter des Films kann schließlich auch eine Ursache für dessen vielfältige Verwendung von Symbolismen gesehen werden, die analog zum Traum als chiffrierte Projektionsflächen für unter-

bewusste bzw. verdrängte Wunschvorstellungen, Sehnsüchte und Ängste dienen (vgl. Faulstich, 2008, S. 21ff.). Der Film als zunächst kollektiver Traum wird durch das bereitgestellte Angebot an Symbolik im Zuge der individuellen Identifizierung und Bedeutungszuschreibungen seitens des Rezipienten schließlich zu dessen ganz eigenem.

Die Steuerung der Aufmerksamkeit an sich muss ebenfalls nicht immer willentlich geschehen, wie die reflexartigen Orientierungsreaktionen auf bestimmte Reize, genannt „Taxien", zeigen. Basierend auf der evolutionsgeschichtlichen Entwicklung des Menschen erfolgt bei Hinweisen auf eine drohende Gefahr oder eine mögliche Beute meist unbewusst eine Aufmerksamkeitsfokussierung des auditiven und visuellen Wahrnehmungssystems auf die betreffenden Reize, weshalb dieser Vorgang auch als „passive Aufmerksamkeit" bezeichnet wird (vgl. Wolff, 1996, S. 117). Dieses tief verwurzelten Mechanismus' kann sich das filmische Sound Design zunutze machen, indem es die Aufmerksamkeit des Zuschauers durch entsprechende, mit Bedrohung und (Lebens-) Gefahr assoziierte Stimuli gezielt an dramaturgisch entscheidenden Stellen auf sich lenkt. Vor allem erhalten auditive Reize abseits des abgebildeten Bildausschnitts – wie es ja bei Klangsymbolen meist der Fall ist – gesteigerte Aufmerksamkeit, denn „schon immer waren es Geräusche am Rande des Wahrnehmungsfeldes, die auf Gefahrenquellen hinweisen und somit unsere Sinne aktivierten" (Mikunda, 2002, S. 187).

4.1.2 Lernprozess und Erwartungshaltung

Infolge der Entwicklung massenmedialer Verbreitungsmöglichkeiten und der dauerhaften Abrufbarkeit und Konsumierbarkeit medialer Inhalte spielte auch der Film vor allem ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts eine zunehmend bedeutende und selbstverständliche Rolle als Sozialisierungsinstanz in unserer Gesellschaft: „immer größere Teile der Lebenszeit werden audiovisuell erzählten Geschichten gewidmet" (Eder, 2007, S. 8). Im Laufe langjähriger Rezeption verfestigen sich in Form eines Lernprozesses formelhafte filmische Strukturen im Gedächtnis der Zuschauer, für die diese letztendlich zu autonomen Bedeutungsträgern werden:

> „Die so erworbenen latenten Kenntnisse gehören in den Bereich dessen, was man gern als Medienkompetenz bezeichnet. Die dahinter stehenden Stereotype formieren und strukturieren die intersubjektive Imaginationswelt unserer Tage. Die Stereotype des populären Films avancieren daher zugleich zu kulturellen Zeichen."
>
> (Schweinitz, 2006, S. xii)

Diese Zeichenwerdung führt durch ihre komplexitätsreduzierende Wirkung und der bereitgestellten „Prä-

information“ zugleich zur kognitiven Entlastung der informationsbewältigenden Prozesse in der audiovisuellen Wahrnehmung des Rezipienten (Wuss, 1999, S. 60). Darüber hinaus verleiht der rituelle Charakter stereotyper Strukturen der Filmrezeption eine beruhigende Konstante, die negative Emotionen wie Angst und Stress zu einer genussvollen Erfahrung macht:

> „Eine massenhafte Verwendung von Stereotypen gibt dem Zuschauer die Sicherheit, auch in extremen Situationen nie den Halt zu verlieren, weil Grenzen strukturell nie wirklich gesprengt werden. Aus diesem Grund sind besonders die gewalttätigen Genres – Action, Science-Fiction- und Horrorfilme – signifikant häufiger von Stereotypen übersäht.“
>
> (Flückiger, 2002, S. 178f.)

Der Zauber des Vertrauten und Verlässlichen führt damit zur affektiv positiven Bestätigung von stereotypen Strukturen vor allem bei Filmen, die Gewalt und Tod thematisieren. Dieses Phänomen des emotionalen Ausgleichs kann demzufolge nicht zuletzt mit als Ursache für die vielfältige Verwendung klanglicher Todessymbole und –stereotypen im filmischen Sound Design gelten.

Ein zentraler Aspekt des Lernprozesses ist darüber hinaus auch immer seine Einbindung in die individuell konstruierte Realität jedes Einzelnen. Die Vorstellung von Wirklichkeit als individuellem, auf persönlichen Erfahrungen basierendem Konstruktsystem geht auf den Psychologen G.A. Kelly zurück. Sein Ansatz vergleicht den Entstehungsprozess dieses Gebildes mit der Vorgehensweise eines Forschers:

> „Menschen gehen im Alltag wie Wissenschaftler vor, sie bilden Hypothesen über die Welt, prüfen diese an der Alltagserfahrung und modifizieren ihre Vorstellungen entsprechend - das Ergebnis dieser Erfahrungen und Überlegungen ist ein Konstruktsystem bzw. eine Art ‚Weltbild‘. Jede Person verfügt über ein individuelles Konstruktsystem, das sich im Laufe des Lebens verändert und handlungsleitend ist.“
>
> (Bortz & Döring, 2006, S. 187)

Die Abbildung der Außenwelt zu einer Art internem Modell funktioniert dabei wiederum über die Ebene symbolischer Zeichen. Anhand erkannter Gesetzmäßigkeiten – wie sie auch wiederkehrende, stereotypische Strukturen im Film darstellen - werden einzelne Ereignisse wie auch umfassende Prozesse antizipiert (vgl. Wuss. 1999, S. 35f.). Die Erwartungshaltung des Zuschauers formt sich im Einzelnen durch hypothetische Antworten auf selbstgestellte, zumeist unbewusste und emotional aufgeladene Fragen bezüglich des Fortgangs der Handlung. Im Verlauf des Films werden seine Hypothesen durch die nachfolgenden Ereignisse entweder bestätigt oder widerlegt und in diesem Fall durch neue Vermutungen ersetzt (vgl. Eder, 2007, S. 16f.). Der wiederkehrende Einsatz assoziativ- und symbolbehafteter Klangelemente im Sound Design in stets ähnlichen oder gleichen inhaltlichen Kontexten – wie beispielsweise in ihrer Funktion als Zeichen für den imminenten Tod einer Figur – konditioniert die Hypothesenbildung des Rezipienten im

Zuge des Lernprozesses und festigt dessen Erwartungshaltung zugunsten dem wiederholt bestätigten Entwicklungsverlauf der Handlung im gegebenen Kontext. Daraus ergibt sich die Möglichkeit der affektiven Steuerung der Wahrnehmungsreaktion durch die Verwendung emotional aufgeladenen Klangmuster wie dem Glocken-läuten:

> „Das Glockenläuten als solches aktiviert ein emotionales Skript, das mit Trauer und Tod korreliert. Es tritt ein Optimierungseffekt der affektiven Kontrolle der Rezipienten ein, jenes unausweichlich suggestive Moment, in dem die Massen synchron zu den Taschentüchern greifen […]."
>
> (Flückiger, 2002, S. 179)

Gefestigte Klangsymbole verfügen demnach über eine gewisse emotional vereinheitlichende Kraft, jedoch können sich die mit ihnen assoziierten Sinngehalte aufgrund individuell unterschiedlicher Erfahrungshintergründe und den damit zusammenhängenden Wirklichkeitskonstrukten auch stark unterscheiden. Trotz der bis zu einem gewissen Grad möglichen Kollektivierung der Rezeption ist der Einfluss des individuell geprägtes Weltbild des Zuschauers und die daran gekoppelten Interpretations- und Deutungsansätze auf dessen Erwartungshaltung somit nicht zu unterschätzen.

4.1.3 Pars pro toto: Objektwahrnehmung von Klängen

Abschließend soll noch auf das stellenweise bereits zuvor angedeutete Phänomen der Objektwahrnehmung eingegangen werden, das vor allem bei der Rezeption symbolbehafteter Klängen im Film eine zentrale Rolle spielt. So weist der Rezipient den auditiv wahrgenommenen Reizen bei ihrer Identifizierung nicht die eigentliche akustische Quelle zu, also den Ort, das Instrument oder den Apparat, an dem die Schallschwingung unmittelbar erzeugt werden, sondern schließt umgehend auf das schallerzeugende Objekt in seiner Gesamtheit und den damit assoziierten Tätigkeiten, Funktionen, Verhaltensweisen, Instanzen oder Lokalitäten (vgl. Wolff, 1996, S. 56f.). Das Signal des Bellens wird beispielsweise nicht auf den Stimmapparat eines Hundes, sondern auf ihn als Objekt-Einheit zurückgeführt. Bei symbolisch stark konnotierten Klängen wie den Glockenschlägen erweitert sich deren Bezugscharakter dementsprechend vom gegenständlichen (Kirchturm) zum abstrakten (Christentum).

Eine mögliche Ursache für die Objektwahrnehmung kann im prioritätenzuweisenden Charakter der Geräuschwahrnehmung gesehen werden. Demnach besteht dessen Hauptaufgabe weniger in der unmittelbaren Identifizierung der exakten Schallquelle als vielmehr der „Aktion, der das aufgenommene Schallsignal entspringt"

(ebd., S. 123). Die wahrgenommenen Geräusche und Klänge werden anschließend generellen Klassen von Objekten zugeordnet, wie beispielsweise „Auto“ oder „Hund“. Eine genauere Identifizierung (Fabrikat bzw. Rasse) erfolgt in der Regel nur bei geübten Hörern oder in entsprechenden Kontexten, die eine Differenzierung erfordern.

4.2 Hörversuch zu Möglichkeiten der Einflussnahme auf den Wahrnehmungsprozess des Rezipienten

4.2.1 Vorbereitungen

4.2.1.1 Hypothese und Vorüberlegungen

Ergänzend zu den vorangegangenen theoretischen Aspekten der Untersuchung soll nun anhand eines im Rahmen der Arbeit durchgeführten Hörversuchs empirisch beleuchtet werden, inwiefern mit Hilfe klanglicher Todessymbolik und -stereotypen Einfluss auf den Wahrnehmungsprozess des Rezipienten, insbesondere dessen Erwartungshaltung genommen werden kann. Dafür wurde eine Befragung zur Wirkung einer ausgewählten Filmszene durchgeführt. Die dem Versuch zugrunde liegende Hypothese lautete dabei:

> „Wenn in einer Filmszene mit dem Tod assoziierte Klangsymbolik eingesetzt wird, dann erwartet der Rezipient eher, dass der Tod einer Figur auch eintreten wird.“

Im Gegensatz zu herkömmlichen Hörversuchen, in denen von den Probanden in der Regel Beurteilungen zur An- und Abwesenheit oder auch Lokalisation akustischer Signale - zumeist Sinustöne - gefordert wird, zielt dieser Hörversuch auf die emotionale Wirkung eines filmischen Sound Designs ab. Der vorliegende Versuch erhält somit zum einen durch die um die visuelle Ebene erweiterte Reizeinheit eine komplexere Dimension und zum anderen durch die Befragung zu emotionalen Werten einen höheren Abstraktionsgrad. Antwortmöglichkeiten können schwerer eingegrenzt und eindeutig kategorisiert werden, Ergebnisse bilden sich folglich eher subtil ab.

Neben der Befragung zur Filmszene wurde den Probanden in einem weiteren Abschnitt des Versuchs ein kurzes, mit Bedrohung bzw. Tod verknüpftes Klangsymbol ohne Bild mit der Aufforderung präsentiert, all ihre damit verbundenen Assoziationen, ob positiv oder negativ zu notieren sowie sich eine zum Klang passende Filmszene auszudenken und zu beschreiben. Die Absicht hinter dieser im Vergleich zum ersten Versuchsteil umgekehrten

Herangehensweise war es, den Bedeutungsgehalt eines klanglichen Todessymbols frei von seinem bildlichen Bezug zu untersuchen und durch die Schnittmenge der individuellen Assoziationen und Filmfantasien Aufschluss über etwaige kollektive Deutungsansätze der Rezipienten hinsichtlich des gewählten Symbols zu bekommen. Auch dieser Versuchsteil erforderte eine offene Fragestellung ohne Kategorienbildung, um eine Beantwortung gemäß der individuellen Empfindungen zu gewährleisten.

4.2.1.2 Erläuterungen zur Auswahl und Präparation der Filmszene

Als Filmbeispiel für den Hörversuch diente eine kurze Szene aus dem historischen Dokudrama „A.D. 235 – Schatten über dem Limes“. Der an der Hochschule der Medien produzierte 80-minütige Film behandelt die Schwierigkeiten zwischen Römern und Germanen am Limes im 3. Jahrhundert nach Christus in Baden-Württemberg, die zur Ermordung des römischen Kaisers Marcus Julius Severus Alexander führten. Zu den entscheidenden Faktoren für die Auswahl einer Szene dieses Films zählten neben unten erläuterten inhaltlichen Kriterien die Möglichkeit des flexiblen Eingriffs in die einzelnen Tonspuren, da die Verfasserin dieser Arbeit selbst die Gestaltung des Sound Designs für diesen Film übernommen hat, vor allem aber die für den Hörversuch unbedingt erforderliche Garantie, dass der erst kürzlich fertiggestellte Film den Probanden unbekannt war und somit eine Verzerrung der Versuchsergebnisse durch Voreingenommenheit bzw. Beeinflussung der Erwartungshaltung, ob bewusst oder unbewusst, aufgrund bereits bekannter Inhalte ausgeschlossen werden konnte.

Bei der ausgewählten Filmszene handelt es sich um einen Ausschnitt aus einer Flashback-Sequenz, die die Erinnerungen der Germanin Ursilla an den blutigen Feldzug des ehemaligen römischen Kaisers Caracalla in ihrer Kindheit darstellt. Ursilla ist als junges Mädchen zu sehen, das sich ängstlich in einem dunklen Haus vor einem Soldaten versteckt, der es mit seinem Schwert verfolgt. Parallel zu dieser Szene ist die Verfolgung und Ermordung ihrer Familie durch einen römischen Trupp montiert. Das Mädchen entrinnt dem Tod schließlich nur knapp durch ihre Flucht in den Wald.

Für den Hörversuch galt es die Szene so umzuschneiden und zu kürzen, dass Ursillas letztendlich erfolgreiche Flucht vor dem Soldaten weder zu sehen ist, noch im Bild im Vorhinein angedeutet wird. Vielmehr sollte den Probanden ein visuell offener Ausgang in Form eines Cliffhangers präsentiert werden, um gemäß der oben genannten

Hypothese durch die klangliche Gestaltung auf deren Erwartungshaltung einzuwirken zu können. Auch die eingeschobenen Bilder der Ermordung Ursillas' Familie wurden entfernt, um die Aufmerksamkeit der Probanden ganz auf die Ereignisse im Haus zwischen dem Mädchen und dem Soldaten zu konzentrieren. Die aus diesen Änderungen resultierende Szene war mit einer Dauer von ca. 30 Sekunden relativ kurz. Dafür bot sie den Probanden durch die Darstellung einer universell nachvollziehbaren Problematik – die Furcht allein im Dunkeln und die Bedrohung durch einen finsteren, immer näher kommenden Eindringling, sozusagen die „Angst vorm schwarzen Mann" – einen unmittelbaren emotionalen Bezugspunkt und stellte damit ein hohes Identifikationspotential mit der Figur des Mädchens bereit. Dies ermöglichte einen schnellen Einstieg ins Geschehen, ohne dass die Bereitstellung von Hintergrundinformationen für das grundlegende Verständnis notwendig waren. Die dargestellte Problematik und das damit einhergehende ungleiche Machtverhältnis der Figuren verleiht der Szene darüber hinaus eine negative emotionale Färbung: der Soldat verkörpert die übermächtige Bedrohung, das Mädchen sein hilfloses Opfer. Auch die visuelle Gestaltung unterstreicht diesen Ansatz. Das auf die Sequenz angewandte Colour Grading im Low Key-Stil betont die dunklen Farbtöne im Bild. Hart fallende Schatten

Abb.: 12: Screenshots aus der Filmszene

tauchen mit dem herannahenden Soldaten ganze Bildbereiche in tiefes Schwarz und unterstreichen die düstere Atmosphäre der Szene (vgl. Abb. 12, S. 46). Für den Versuch wurde jedoch bewusst keine völlig neutrale Filmszene als Beispiel gewählt, da der Einsatz klanglicher Todessymbolik bei dem durch den Versuch bedingten, für einen Spielfilm jedoch ungewöhnlich kurzen dramaturgischen Spannungsbogen der Szene nachvollziehbar bleiben muss und der Tod einer Figur am Ende der kurzen Szene für den Probanden als eine mögliche Option in Betracht kommen soll. Die Beeinflussung der Erwartungshaltung auf lange Sicht durch eine kontinuierlich aufgebaute Entwicklung des Sound Designs sowie eine klangliche Charakterisierung der Figuren wie sie im Spielfilm möglich ist, war im zeitlich begrenzten Rahmen eines Hörversuchs in diesem Ausmaß nicht realisierbar. Trotz ihrer emotionalen Färbung bleibt die Szene aber mehrdeutig lesbar – beispielsweise könnte es sich lediglich um ein Versteckspiel handeln oder der Soldat möchte das Mädchen vor einer dritten Person beschützen - und lässt dem Probanden somit den erforderlichen Freiraum, seine individuelle Interpretation auf Basis der eingesetzten Klangsymbolik zu vollziehen. Die Abwesenheit von Dialogen und Sprache – ein ursprünglich der Szene aufgelegtes Voice Over der erwachsenen Ursilla wurde für den Versuch entfernt – verhindert, dass zu viele Informationen zu den jeweiligen Beweggründen der involvierten Figuren preisgegeben werden und unterstützt den mehrdeutigen Charakter der Szene noch. Dieser Umstand gewährt dem Sound Design als alleiniges auditives Gestaltungsmittel das nötige Wirkungspotential.

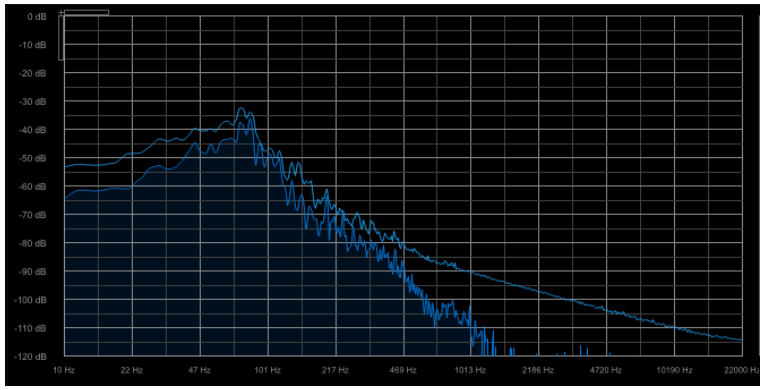


Abb.:13: Frequenzspektrum der tieffrequenten Klangflächen, Höchstanteil bei ca. 80 Hz (Momentaufnahme)

Für den Hörversuch wurden fünf Varianten der Szene unter Verwendung des Audio-Programms Pro Tools angefertigt, wobei sich diese jeweils nur um einen klanglichen Parameter unterschieden. So war es in der Auswertung möglich, Bewertungsverschiebungen von einer Variante zu anderen gezielt auf den jeweils abgeänderten Parameter zurückzuführen. Als Parameter dienten zum einen die folgenden drei, mit Todesgefahr verknüpften klanglichen Symbole und Stereotypen: durchgängige Glockenschläge in

der Atmo, eine Überhöhung der bedrohlich wirkenden Bewegungen des Soldaten (das Ziehen des Schwerts sowie das ruckartige Zurückschlagen des Lakens) durch einen mit Hall versehenen, metallisch scharfen Sound-Effekt und die auf das Näherkommen des Soldaten angelegten tieffrequenten Klangflächen und Impulse (vgl. Abb 13, S. 47).

Als vierter Parameter verwies das Vogelzwitschern als stereotypes Zeichen der „heilen Welt" dagegen ins andere Extrem und soll Aufschluss darüber geben, inwiefern ein unbeschwerteres Sound Design die beschriebene visuell eher düstere Stimmung in der Wahrnehmung der Probanden zu kompensieren oder gar positivieren vermag. Konstant in jeder Variante blieben Bewegungs- bzw. Kleidungsgeräusche der Figuren, das Quietschen der Haustür beim Eintritt des Soldaten, das Prasseln des Feuers sowie das Wimmern und Atmen des Mädchens. Zu diesen konstanten Elementen wurden folgende Kombinationen der oben genannten Parameter gewählt:

Variante **A**:	Vogelzwitschern
Variante **B**:	Glocke + Vogelzwitschern
Variante **C**:	Schwert + Glocke + Vogelzwitschern
Variante **D**:	tiefe Klangflächen + Schwert + Glocke + Vogelzwitschern
Variante **E**:	tiefe Klangflächen + Schwert + Glocke - Vogelzwitschern

Die gewählten Kombinationen verfolgen den Ansatz, das Sound Design der Szene von Variante A hin zu Variante E durch die kontinuierlich hinzugefügten klanglichen Todessymbole bzw. -stereotypen mehr und mehr in seiner Bedrohlichkeit zu verdichten und so im Hinblick auf die Hypothese des Versuchs den Tod des Mädchens als möglichen Ausgang der Szene in der Erwartung der Probanden zunehmend in Betracht kommen zu lassen. Interessant dabei ist sicherlich, ob und bei welchem Parameter diese Tendenz nachweisbar sein wird und ob das Vogelzwitschern, das sich hier als positives Element zu einem immer stärker werdenden Kontrapunkt im zunehmend negativ gefärbten Sound Design gestaltet, der Todeserwartung entgegenwirken kann.

Abb.: 14: Screenshot der Pro Tools Session

4.2.1.3 Erläuterungen zum Fragebogen

Die Fragebögen (vgl. DVD im Anhang) wurden aus Gründen der Übersichtlichkeit fortlaufend nummeriert in die drei Teilbereiche „Angaben zur Person“, „Filmbeispiele“ und „Klangbeispiel“ gegliedert. Die persönlichen Angaben umfassten dabei folgende Merkmale: Alter, Geschlecht, Studiengang bzw. Beruf, theoretische und praktische Erfahrungen im Bereich Filmton sowie Informationen zum alltäglichen Filmkonsum und gattungs- bzw. genre-spezifische Vorlieben. Mit Hilfe dieser Angaben sollten in der Auswertung Rückschlüsse auf eventuelle Zusammenhänge zwischen diesen Merkmalen und der Erwartungshaltung möglich sein.

Die Fragestellung zur Wirkung der jeweiligen Szenen-Variante im zweiten Teilbereich des Fragebogens war als semantisches Differential bzw. Polaritätsprofil formuliert, ein 1957 von Charles E. Osgood entwickeltes Skalierungsinstrument zur Messung gefühlsmäßiger Affinitäten durch bipolare Ratingskalen (vgl. Bortz & Döring, 2006, S. 185). In einer Tabelle werden hierbei gegensätzliche Adjektivpaare zeilenweise aufgelistet. Der Proband hat die Möglichkeit, seine Empfindung zwischen den beiden Extremen gemäß den gegebenen Abstufungen abzuwägen und die für ihn zutreffende Spalte zu markieren. Auch die Option einer neutralen Antwort ist durch die mittlere Spalte („weder noch“) gegeben. Für die Untersuchung wurden folgende Adjektivpaare gewählt:

	sehr	etwas	weder noch	etwas	sehr	
friedlich						bedrohlich
spannend						langweilig
traurig						fröhlich
unangenehm						angenehm
ernst						lustig
stimmig						unstimmig

Abb.:15: Semantisches Differential

Um ein nachlässiges bzw. „blindes“ Ankreuzen zu vermeiden, wurden Adjektive mit positivem und negativem Bedeutungsgehalt beidseitig angeordnet. Die Adjektivpaare „friedlich – bedrohlich“, „fröhlich – traurig“, „angenehm – unangenehm“ sowie „lustig – ernst“ stellen vor allem eine gefühlsmäßige Bewertung dar, die Adjektivpaare „spannend – langweilig“, sowie „stimmig – unstimmig“ erweitern diese um eine qualitativ beurteilende Dimension.

Das semantische Differential erwies sich als geeignete Befragungsmethode für die Wirkungsanalyse der variierenden Klangsymbole, da es durch seine Ratingstruktur eine Kategorisierung affektiver Werte und somit einen statistischen Vergleich emotionaler Bewertungen mehrerer Urteilsobjekte - im vorliegenden Fall die fünf Szenen-Varianten - ermöglicht. Es ist anzunehmen, dass sich das jeweils darstellende Stimmungsbild des Rezipienten hinsichtlich des Urteilsobjekts indirekt auch in der Tendenz seiner Erwartungshaltung widerspiegelt, da diese mit den genannten Empfindungen ja in einem gewissen Zusammenhang steht. Nichtsdestotrotz sollten die Probanden in einer gesonderten, offen gestellten Frage die Möglichkeit haben, ihre Erwartungshaltung an den weiteren Verlauf der jeweiligen Szenen-Variante frei von jeglicher kategorialer Einschränkung zu formulieren. Als Hilfestellung wurden dafür weitere Teilfragen integriert („Was macht das Mädchen / der Soldat als nächstes? Was passiert mit ihr / mit ihm?“). Um die angegebenen Erwartungen in ihrer Aussagekraft näher beurteilen zu können, wurden die Probanden anschließend aufgefordert, ihre Antwort nach dem Grad ihrer Überzeugung („eher überzeugt“ oder „eher zweifelnd“) einzuschätzen. Die Auswertung einer solch offenen Fragestellung gestaltet sich als weitaus schwieriger, da die Verortung der Antworten nach bestimmten Tendenzen sowie ihr Vergleich subjektiv im Ermessen des Auswertenden bleibt, erlaubt jedoch die im Fall der Analyse der Erwartungshaltung notwendige Freiheit der individuellen und damit unverzerrteren Beantwortung. Die genaue Ausprägung des oben genannten Zusammenhangs zwischen dem emotionalen Stimmungsbild des Probanden zur Szenen-Variante und dessen Erwartungshaltung an

deren Ausgang wird sich in der Auswertung möglicherweise näher beschreiben lassen. Auch die Fragen im dritten Teilbereich zum präsentierten Klangbeispiel folgten dem offenen Ansatz aus den genannten Gründen.

4.2.1.4 Auswahl und Einladung der Probanden

Der Hörversuch war zunächst als reine Expertenbefragung ausgelegt. Als Experten gelten in diesem Zusammenhang Probanden mit theoretischer und bzw. oder praktischer Erfahrung im Bereich der filmischen Tonpostproduktion, insbesondere Sound Design und Filmmischung. Daneben erschien es aber auch sehr interessant, die Experten mit einer Gruppe von Laien zu vergleichen. Als Laien gelten Probanden, die keinerlei postproduktionsspezifische Vorkenntnisse im Bereich Filmton mitbringen und die dem Sound Designer zur Verfügung stehenden Werkzeuge somit nicht kennen. Die Probanden wurden gezielt nach diesen Kriterien ausgewählt, mit einer persönlichen E-Mail zum Hörversuch eingeladen und für die Sicherstellung eines reibungslosen Versuchsablaufs einen Tag vor dem vereinbarten Termin nochmals an ihre Teilnahme erinnert. Um die gleichen Voraussetzungen zu schaffen, war der Einladungstext mit Ausnahme der persönlichen Anrede jeweils identisch und enthielt Informationen zum Anlass, Ort, den angesetzten Terminen und dem zeitlichen Rahmen des Versuchs. Zum Untersuchungsgegenstand wurden hingegen keine Details mitgeteilt, lediglich die Information, dass sich der Hörversuch um Filmton drehe, um eine Verfälschung der Versuchsergebnisse durch überhöhte Aufmerksamkeit auf die eingesetzte Klangsymbolik sowie potentiell entstehenden Erwartungsdruck zu vermeiden und stattdessen eine möglichst alltägliche Filmwahrnehmung zu simulieren. Erst in der Nachbesprechung erfolgte gemäß der Informationspflicht (vgl. Bortz & Döring, 2006, S. 44) eine nähere Erläuterung des Untersuchungsgegenstandes.

4.2.2 Versuchsdurchführung

Der Hörversuch fand am 24., 28. und 29. Januar 2011 in der für Filmtonbearbeitung ausgelegten Regie B des AM-Tonstudios an der Hochschule der Medien in Stuttgart statt. Der Versuchsraum wurde zuvor entsprechend präpariert: Die Glasfront zum Studioflur wurde mit Molton komplett abgedunkelt. Dies sollte zum einen eine kinoartige und entspannte Atmosphäre schaffen, zum anderen aber auch eine Ablenkung der Probanden durch an der Regie vorbeigehende Personen während des Versuchsdurchgangs verhindern. Ein Sitzplatz mit Schreibtisch und Lampe wurde für die Probanden ca. zwei Meter vor dem Flachbildschirm

Abb.:16: Sitzplatz des Probanden am Schreibtisch

und mittig zwischen dem L- und R-Kanal der Studiolautsprecher – die Filmbeispiele waren in Stereo gemischt - eingerichtet, so dass Bild und Ton optimal wahrgenommen werden konnten (siehe Abb. 16, Anmerkung: Bei den im Foto zu sehenden Lautsprechern handelt es sich um die Nahfeldmonitore, nicht um die für den Versuch verwendete Abhöre, weitere Abbildungen im Anhang A.1, S. 90).

Die Abhöre wurde auf angenehme Heimkinolautstärke gestellt. Funktionsleuchten und aktiven Kanäle der Pro Tools zugehörigen D-Command-Konsole vor dem Schreibtisch waren auf das nötigste reduziert, um die Aufmerksamkeit durch blinkende Lichter oder fahrende Fader nicht zu stören und der zum Probanden gewandte Computerbildschirm wurde abgeschaltet. Der Sitzplatz der Versuchsleiterin befand sich - für den Probanden nicht sichtbar – hinter einem Notenpult sowie dem zweiten, vom Probanden abgewandten und zur Steuerung von Pro Tools verwendeten Computermonitor mit dem Ziel, einer Verunsicherung bzw. Beeinflussung der Probanden durch Sichtkontakt zur Versuchsleiterin vorzubeugen und eine prüfungsartige, von Leistungsdruck geprägte Situation zu vermeiden. Die Reihenfolge der Filmbeispiele sollte stets variieren, um eventuell auftretende Gewöhnungs- oder Abstumpfungseffekte sowie vergleichende Abwägungen bei später gesehenen Varianten zu kompensieren. Aus diesem Grund wurde für jeden Probanden mittels eines Online-Zufallsgenerators (vgl. Haahr, 2011) vorab eine individuelle

Abfolge der Szenen-Varianten ermittelt und der jeweilige Schlüssel für die spätere Auswertung mit der Nummer des Fragebogens vermerkt. Um den Ablauf des Hörversuchs auf etwaige Schwachstellen zu überprüfen, wurde nach Abschluss der Vorbereitungen außerdem ein Probedurchlauf mit einem Test-Probanden durchgeführt.

An den Versuchstagen selbst gewährleistete das pünktliche Erscheinen der Teilnehmer einen reibungslosen Ablauf. Vor der Regie war ein Warteraum mit Sitzmöglichkeiten sowie Getränken und Snacks aufgebaut, um für ankommende und eventuell nervöse Versuchsteilnehmer sogleich eine gelöste Atmosphäre zu schaffen und eventuelle Wartezeiten angenehmer zu gestalten. Jeder Proband wurde persönlich begrüßt und nach einem kurzen auflockernden Gespräch in den Versuchsraum geleitet. Die Befragung fand jeweils einzeln statt und dauerte ca. 20 Minuten. Nachdem der Proband am Schreibtisch Platz genommen hatte, wurde er unter Zusicherung der Anonymität gebeten, zunächst die persönlichen Angaben auf der ersten Seite des zuvor bereitgelegten Fragebogens auszufüllen. Anschließend wurden dem Teilnehmer die Instruktionen zum Versuchsablauf und zur Beantwortung der Fragen stets wie folgt erläutert:

Instruktionen zum Ablauf:

> „Du[3] siehst nun mehrmals hintereinander die gleiche kurze Filmszene in leicht abgeänderten Varianten: Szenen-Variante A, B, C, D und E. Der Ausgang der Szene bleibt jeweils offen."
>
> „Nach jeder Variante hast Du Zeit, die zugehörigen Fragen zu beantworten. Das sind bei jeder Variante die gleichen drei Fragen."

Instruktionen zur Beantwortung der Fragen zu den Filmbeispielen (die Versuchsleiterin verwies währenddessen auf die jeweilige Stelle im Fragebogen und las die Fragen einzeln laut vor):

> Frage 1: „In der Tabelle siehst Du pro Zeile jeweils ein gegensätzliches Adjektivpaar. Bitte wäge deine Antwort zwischen diesen beiden Extremen ab und kreuze die für dich zutreffende Spalte an. Setze pro Zeile jeweils ein Kreuz."
>
> Zur Erklärung: „Mit dem Adjektivpaar stimmig – unstimmig ist gemeint, ob die Szene für Dich in sich schlüssig war, oder ob Dich was gestört hat."
>
> Frage 2: „Ich werde die Szene an einer Stelle abbrechen und möchte von Dir wissen, wie es Deiner Meinung nach weitergeht."
>
> „Es kann durchaus sein, dass sich deine Erwartung an den

[3] Da die Versuchsteilnehmer größtenteils dem persönlichen Bekanntenkreis bzw. einem studentischen Umfeld entstammten, erfolgte deren Anrede meist in der 2. Person und nur selten in der Höflichkeitsform. Letztere ist daher aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht zusätzlich mit aufgeführt.

Ausgang der Szene mit der von anderen Varianten überschneidet. Du musst nicht bei jeder Variante zwanghaft eine neue Alternative bereit haben, sondern sollst unabhängig davon so antworten, wie Du in dem Moment empfindest!“

Frage 3, Zusatz: „Die Frage ist gemeint im Sinne von: Würdest Du auf Deine Einschätzung wetten oder nicht?“

Allgemeine Hinweise zum Ausfüllen:

„Wichtig ist, dass Du nicht lange nachdenkst oder analysierst, sondern spontan und intuitiv aus dem Bauch heraus antwortest!“

„Es gibt kein richtig oder falsch! Was zählt ist Dein persönlicher Eindruck!“

Weitere Instruktionen zum Ablauf:

„Wenn Du zwischendurch Fragen hast oder eine Variante nochmal sehen möchtest, kannst Du Dich jederzeit melden.“

„Wenn Du mit dem Fragenkomplex zu einer Variante fertig bist, sage kurz Bescheid, damit ich die nächste Variante starten kann.“

Absicht war es, die Instruktionen so neutral wie möglich zu formulieren, um den Probanden nicht unbewusst in eine bestimmte Richtung zu drängen. Außerdem wurde die Versuchsperson während der Instruktionsphase immer wieder persönlich angesprochen und der Augenkontakt gesucht zur Schaffung einer, den erfolgreichen Versuchsablauf fördernden, positiven emotionalen Atmosphäre (vgl. Bortz & Döring, 2006, S. 82). Besonders hervorgehoben und auch im Fragebogen nochmals vermerkt wurden des weiteren die oben genannten allgemeinen Hinweise zum Ausfüllen mit dem Ziel, ein möglichst aussagekräftiges, den spontanen – und damit oft unbewussten - Empfindungen entsprechendes Ergebnis zu erzielen sowie den Erwartungsdruck von den Teilnehmern bei der Beantwortung der Fragen im Hinblick auf eine Minimierung des Verfälschungsfaktors zu nehmen. Dieser Erwartungsdruck ist auf das Phänomen der sozialen Erwünschtheit zurückzuführen, das eine möglichst konforme, der allgemeinen Meinung angepasste Beantwortung aus Angst vor sozialer Verurteilung beschreibt (vgl. ebd., S. 232 f.).

Nach den Instruktionen nahm die Versuchsleiterin ihren Platz hinter dem Monitor ein und spielte die Szenen-Varianten nach der zuvor ausgewählten zufälligen Reihenfolge ab, wobei dem Probanden zwischen den einzelnen Beispielen die nötigen Pausen zur Beantwortung der zugehörigen Fragen gewährt wurden. Da die Versuchspersonen ihre Empfindungen ja spontan eintragen sollten, verlief die Beantwortung der Fragenkomplexe aber relativ zügig. Nur wenige Probanden wünschten die Wiederholung einer Szenen-Variante. Nach Abschluss der

Befragung zu den Filmbeispielen folgte eine kurze Instruktion zur Bearbeitung der beiden letzten, zur Klangsequenz gehörigen Fragen:

> „Du hörst nun ein kurzes Klangbeispiel ohne Bild. Beantworte die beiden Fragen wieder möglichst intuitiv! Schreibe alles auf, was dir spontan in den Sinn kommt bzw. welche Bilder Du im Kopf hast! Sieh es wie eine Art Brainstorming! Du kannst beim Anhören gerne die Augen schließen, wenn Dir das hilft."

Auch die Klangsequenz wurde auf Wunsch wiederholt. Bei dem Beispiel handelte es sich um eine Collage aus Geräuschen eines kontinuierlich näherkommenden und schließlich vorbeifahrenden Zuges mit einer Dauer von ca. 50 Sekunden. In der Collage enthalten waren das metallische Klappern und Quietschen der Waggons, ein tieffrequentes Donnern beim unmittelbaren Vorbeirauschen des Fahrzeugs sowie das Pfeifen des Zughorns gegen Ende der Sequenz. Die Auswahl und Zusammenstellung dieser Geräusche basierte auf den Erkenntnissen der vorangegangenen Filmanalysen, in denen sich die mit einem Zug assoziierten Geräusche und Klänge wiederholt als auditive Vorboten oder Begleiterscheinungen des Sterbens im Film erwiesen hatten. Diese eher abstrakte Verknüpfung sollte durch die genannten Assoziationen der Probanden auf ihren umgekehrten Verbindungsgrad hin überprüft werden.

In der abschließenden Nachbesprechung wurden dem Teilnehmer die Hintergründe des Hörversuchs erläutert sowie sich nach dessen Eindruck beim Ausfüllen des Fragebogens erkundigt. Es zeigte sich, dass die Frage nach der Erwartungshaltung sehr unterschiedlich bezüglich ihrer Schwierigkeit eingestuft wurde. Manchen Probanden fiel die Beantwortung sehr leicht, andere wiederum empfanden es unter Anführung der Ähnlichkeit einiger Varianten eher als schwierig, ihre Erwartungen zu formulieren. Diese variierenden Eindrücke traten allerdings unabhängig von filmtonspezifischen Vorkenntnissen bei sowohl bei Experten als auch Laien auf.

Während der Versuchsdurchführung traten soweit keine Störungen oder Probleme auf. Die Technik lief mit Ausnahme eines kleinen, schnell behobenen Zwischenfalls, bei dem der Flachbildschirm kurz ausfiel, stets einwandfrei. Einem aus dem Ausland stammenden Versuchsteilnehmer, der die Fragen in deutscher Sprache zwar verstand, aber Ausdrucksschwächen anführte, wurde der Wunsch, seine Antworten stattdessen auf Englisch zu formulieren, selbstverständlich gestattet. Außerdem nahm ein zu der Versuchsgruppe der Experten zählender Proband aufgrund mangelnder Zeit für die Anreise auf eigenen Wunsch und unter genauer Anweisung von zu Hause aus am Versuch teil. Dessen Abhöre entsprach nach eigener Aussage der am

Versuchsort aufgestellten professionellen Studiolautsprecher.

4.2.3 Auswertung und Interpretation

4.2.3.1 Zusammensetzung und Erfahrungshintergrund der Probanden

Insgesamt nahm die für eine statistische Auswertung ausreichende Anzahl von 42 Probanden, zum Großteil Studenten verschiedener Studiengänge (71%) und Mitarbeiter (12%) der Hochschule der Medien, aber auch externe Sound Designer und Toningenieure sowie Angehörige fachlich fremder Berufsgruppen (17%) freiwillig am Hörversuch teil, wobei ein Fragebogen wegen fehlenden Angeben ungültig war und nicht ausgewertet werden konnte. Die Basis beläuft sich somit im Folgenden auf insgesamt 41 Versuchspersonen. Die Altersspanne lag zwischen 21 und 49 Jahren, der Durchschnitt insgesamt bei 27,2 Jahre. Ein Versuchsteilnehmer machte zu seinem Alter allerdings keine Angaben. Die genaue Zusammensetzung der Probanden nach filmtonspezifischen Kenntnissen und Geschlecht zeigt folgendes Diagramm:

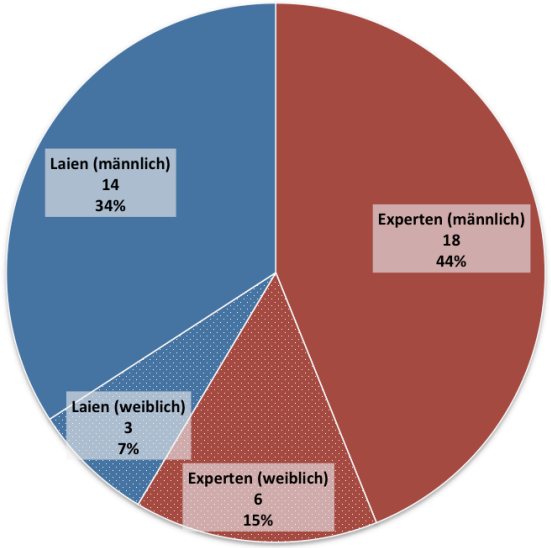


Abb. 17: Aufteilung der Probanden nach Erfahrung und Geschlecht in absoluten Zahlen und prozentualem Anteil

Der Anteil der weiblichen Versuchsteilnehmer machte mit 22% nur knapp ein Viertel der Probanden insgesamt aus, die Verteilung der Experten und Laien hingegen gestaltete sich mit 59% zu 41% etwas ausgeglichener. Der Erfahrungshintergrund der Experten umfasste die für die Gruppenzuweisung erforderlichen Kenntnisse im Bereich der filmtonspezifischen Postproduktion (88% praktisch, 67% theoretisch[4]), des weiteren Kompetenzen im Bereich Set-Ton (63% praktisch, 71% theoretisch), ferner filmmusikalische Kompositionserfahrung (jeweils 42%) und

[4] Mehrfachnennungen waren möglich

sonstige Nennungen[5] (jeweils 8%) wie folgende Grafik veranschaulicht:

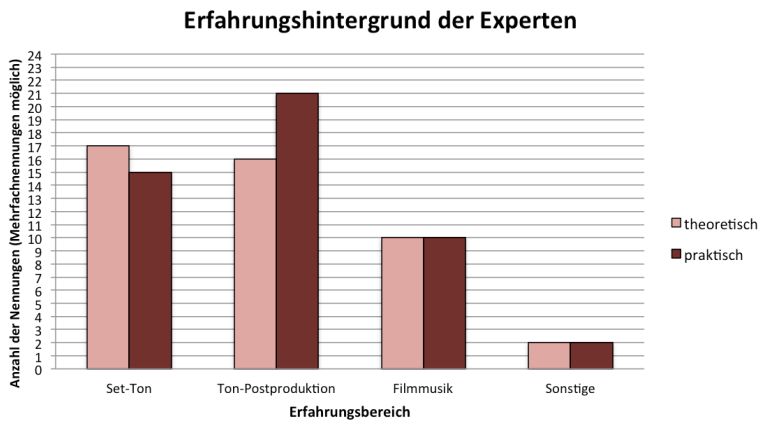


Abb.: 18: Erfahrungshintergrund der Experten

Die Gewohnheiten der Experten und Laien die Kinobesuche und den alltäglichen Filmkonsum betreffend erwiesen sich als nahezu identisch. Die Angehörigen beider Gruppen gaben zu fast gleichen Anteilen an, alle paar Monate (46% der Experten und 47% der Laien) oder ein bis zwei Mal pro Monat ins Kino zu gehen (50% der Experten und 41% der Laien). Mehr als zwei Kinobesuche pro Monat gaben lediglich 4% der Experten und 12% der Laien an. Die Option, nie ins Kino zu gehen, kreuzte keiner der Probanden an:

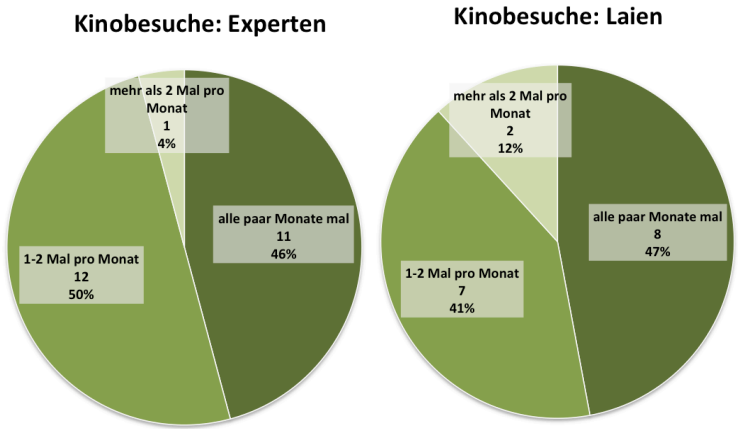


Abb.: 19: Häufigkeit der Kinobesuche von Experten und Laien im Vergleich

Ähnliche Verteilungen finden sich auch beim alltäglichen Filmkonsum: Die Mehrheit beider Gruppen (67% der Experten und 59% der Laien) gab an, sich ein paar Mal pro Monat einen Film zuhause im Fernsehen, auf DVD oder im Internet anzusehen. Es folgte jeweils die Nennung, sich mehrmals pro Woche einen Film anzuschauen (33% der Experten und 35% der Laien). Alle paar Monate mal taten dies 0% der Experten und lediglich 6% der Laien. Auch die Option, sich nie einen Film zuhause anzusehen, kreuzte keine der Versuchspersonen an:

[5] Sound Design für andere Medien

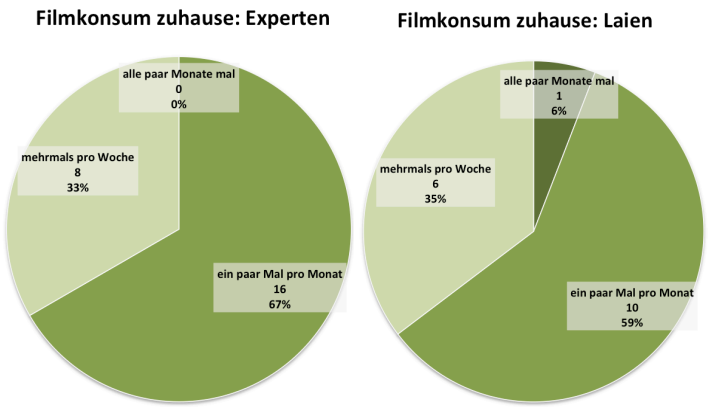


Abb.: 20: Filmkonsum zuhause: Experten und Laien im Vergleich

Der Filmkonsum bewegt sich demnach sowohl bei den Experten wie auch den Laien im durchschnittlichen Mittel. Extremnennungen in die eine oder andere Richtung, die die Bildung weiterer Versuchsgruppen (z.B. Probanden mit sehr geringer Seherfahrung) rechtfertigen würde, gab es so gut wie keine. Auch der den Angaben zufolge relativ hohe Aufmerksamkeitsgrad beim alltäglichen Filmkonsum zeigt sich gleichermaßen in beiden Gruppen: 79% der Experten und 71% der Laien verfolgen die Filme zuhause in der Regel sehr aufmerksam, die restlichen 21% der Experten und 29% der Laien ziemlich aufmerksam. Die Option „Nicht sehr aufmerksam, nebenher mach ich meist etwas anderes“ bekam wiederum keine Nennung. Als bevorzugte Filmgattung wählten 96% der Experten sowie 100% der Laien den Spielfilm, 59% der Experten sowie 53% der Laien den Dokumentarfilm, 46% der Experten sowie 47% der Laien den Animationsfilm und 25% der Experten sowie 18% der Laien den Kunst- bzw. Experimentalfilm.[6] Als bevorzugtes Genre nannte die Mehrheit den Action- bzw. Abenteuerfilm (79% der Experten sowie 88% der Laien), die Komödie bzw. Satire (79% der Experten sowie 82% der Laien), den Thriller bzw. Krimi (75% der Experten sowie 59% der Laien) und den Science-Fiction- bzw. Fantasyfilm (58% der Experten sowie 53% der Laien, Anteile der restlichen Genres und entsprechende Diagramme im Anhang A.3, S.99).[7] Es ist demnach anzunehmen, dass Experten wie Laien durch ihre Sehgewohnheiten und Vorlieben klangspezifischen Symbolen und Stereotypen in szenischen Filmen in dem Maße ausgesetzt waren, dass sie diese – ob bewusst oder unbewusst - verinnerlichten und deren Bedeutungshorizonte damit Einfluss auf ihre Erwartungshaltung nehmen können.

[6] Mehrfachnennungen waren möglich
[7] Mehrfachnennungen waren möglich

4.2.3.2 Wirkung der Szenen-Varianten im Vergleich

Die durch die Ratingskalen des semantischen Differentials ermöglichte Kategorisierung der von den Probanden genannten emotionalen Ausprägungen erlaubt wie oben beschrieben einen Wirkungsvergleich der verschiedenen Szenen-Varianten. Um diesen Vergleich anzusetzen, ist zunächst die Übersetzung der sprachlich abgestuften Ratingskalen in Ordnungszahlen erforderlich. Um die Polarisierung der Skala zu verdeutlichen, wurden negative Zahlenwerte für das eine Extrem und positive Zahlenwerte für das gegensätzliche Extrem der jeweiligen Adjektivpaare gewählt, wie folgendes Beispiel stellvertretend für alle Ratingskalen verdeutlicht:

	sehr	etwas	weder noch	etwas	sehr	
friedlich	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**	bedrohlich

Abb.:21: Ratingskala

Die mittige neutrale Stufe („weder noch“) erhält folglich den Wert 0. Durch diese Bezifferung ist es nun möglich, die Häufigkeit, mit der die jeweilige Skalenstufe von den Probanden genannt wurde, in einem Histogramm anhand von Säulen abzubilden.[8] Die x-Achse gibt dabei die den Skalenstufen zugewiesenen Ordnungszahlen an, die y-Achse die in absoluten Zahlen dargestellte Anzahl der Beobachtungen (=Häufigkeit). Die Basis (=N) beträgt bei allen Histogrammen den Wert 41 gemäß der Gesamtanzahl der Nennungen pro Ratingskala.

Außer der Häufigkeit der jeweiligen Nennungen, sind im Histogramm noch drei weitere Werte angegeben: der Mittelwert, die Standardabweichung sowie die Normalverteilungskurve. Diese Werte geben Aufschluss über Schwerpunkt und Streuungsmaß der Antworten:

Der **Mittelwert** oder das arithmetische Mittel **($\bar{x}$)** gibt den Schwerpunkt der Häufigkeitsverteilung an und berechnet sich durch die Summe aller vorliegenden Werte eines Merkmals dividiert durch die Anzahl der aufsummierten Werte (vgl. Hagl, 2008, S. 59):

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} x_i}{n} = \frac{x_1 + x_2 + \ldots + x_n}{n}$$

Die **Standardabweichung (s)** gibt die Dispersion bzw. Variabilität eines Datensatzes an und ist ein abgeleitetes Variationsmaß der mit quadrierten Einheiten operierenden

[8] Die Histogramme wurden mit dem Programm Microsoft Excel unter der Zuhilfenahme der Statistik-Software StatPlus erstellt.

Varianz (s^2). Diese stellt die mittlere quadrierte Abweichung aller Messwerte vom arithmetischen Mittel dar. Die Standardabweichung berechnet sich demzufolge aus der Wurzel der Varianz (vgl. Bortz & Döring, 2006, S. 741 & 744 und Hagl, 2008, S. 70):

$$s^2 = \frac{1}{n}\sum_{i=1}^{n}(x_i - \bar{x})^2$$

$$s = \sqrt{s^2}$$

Die **Normalverteilung** oder Gaußverteilung stellt sich als Approximation der empirischen Verteilung in Form einer glockenförmigen Kurve dar, wobei der Mittelwert den zentralen Punkt und die Standardabweichung die Güte der Kurve definiert (vgl. Hagl, 2008, S.151).

Im Folgenden sollen nun Histogramme ausgewählter Ratingskalen näher betrachtet werden. Da sich die Häufigkeitsverteilungen der Wirkungsbewertungen von Experten und Laien kaum bzw. nur in einzelnen Kategorien leicht unterschieden (vgl. S 69), repräsentieren die Histogramme jeweils die Nennungen aller 41 Probanden. Eine Zusammenstellung sämtlicher Histogramme befindet sich im Anhang A.2 ab S. 92.[9]
Die dunkel markierten Bereiche der Säulen geben die Häufigkeit der Nennungen der Erstseher an. Als Erstseher gelten jeweils diejenigen Versuchspersonen, die die betreffende Szenen-Variante in der ihnen zugeteilten Reihenfolge als erste bewerteten und ihre Entscheidungen somit unabhängig von Vergleichsanstellungen oder Gewöhnungseffekten trafen.

Das folgende Histogramm zeigt die Häufigkeitsverteilung für die Ratingskala – nachfolgend als Dimension bezeichnet – „bedrohlich – friedlich" der Szenen Variante B mit der Kombination „Glocke + Vogelzwitschern":

[9] Zur der im Fragebogen enthaltenen Dimension „traurig – fröhlich" wurden keine Histogramme erstellt, da sich diese Bewertungskategorie aufgrund der in allen Szenen-Varianten mehrheitlich genannten neutralen Option („weder noch") als nicht relevant für die Wirkungsanalyse erwies, wie die Auswertungstabellen der semantischen Differentiale im Anhang A.4 auf der DVD zeigen.

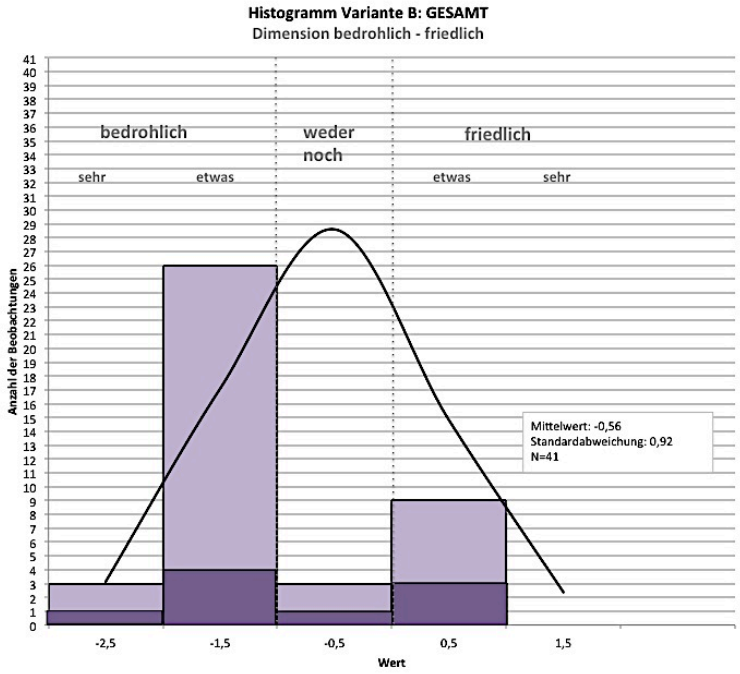


Abb.: 22: Histogramm Variante B: Dimension bedrohlich - friedlich

Die Verteilung der Nennungen bildet sich hier eher breitgefächert ab: eine Mehrheit von 29 Probanden beurteilte diese Variante zwar entweder als „etwas bedrohlich“ (63%) oder „sehr bedrohlich“ (7%), immerhin neun Versuchspersonen (22%) gaben mit „etwas friedlich“ jedoch einen eher gegensätzlichen Eindruck an. Die restlichen drei Probanden (7%) wählten die neutrale Option „weder noch“. Wie an den dunkleren Flächen zu erkennen ist, stellen sich die Beurteilungen der Erstseher in einer quasi analogen Verteilung dar, wobei die Mehrheit im negativen Bereich anteilig kleiner ist als die der Gesamtverteilung. Der Mittelwert von -0,56 bewegt sich zwischen der Merkmalsausprägung „weder noch“ (=0) und „etwas bedrohlich“ (= -1) mit leichter Tendenz zum negativen Wert. Die Standardabweichung beträgt 0,92.

Im Vergleich dazu bildet sich die Dimension „bedrohlich – friedlich“ in Szenen-Variante E mit der Kombination „tiefe Klangflächen + Schwert + Glocke – Vogelzwitschern“ sehr differenziert ab. Die Verteilung der Nennungen hat sich stark in den negativen Bereich verschoben. Bis auf zwei Probanden, die mit „sehr“ bzw. „etwas friedlich“ eine emotional positive Bewertung abgaben, empfanden 35 Probanden (85%) diese Version der Szene als „sehr bedrohlich“ und vier Probanden (10%) als „etwas bedrohlich“, die neutrale Option wurde nicht genannt. Auch die Urteile der Erstseher decken sich mit dieser Tendenz, die Mehrheit plädiert klar für „sehr bedrohlich“.

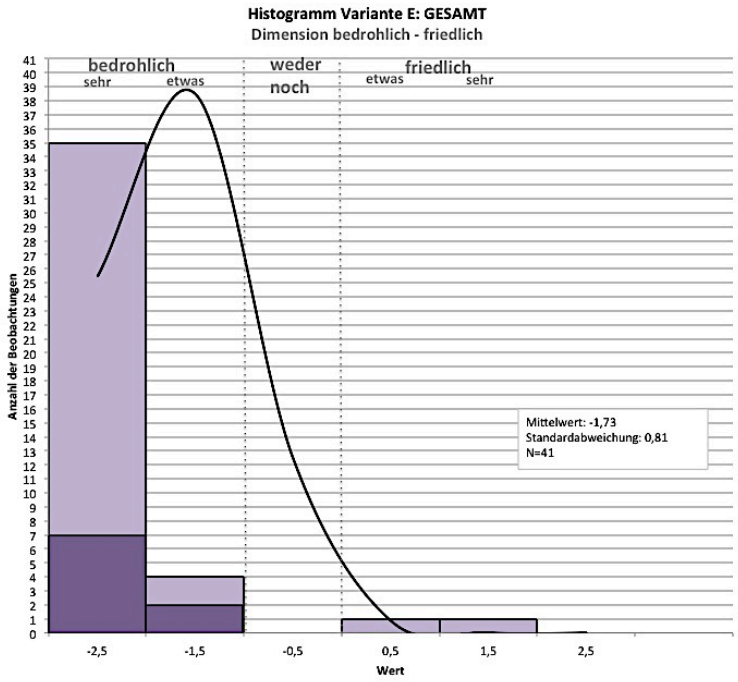


Abb.: 23: Histogramm Variante E: Dimension bedrohlich - friedlich

Der Mittelwert von -1,73 hat sich folglich stark verkleinert und neigt sich der Ratingstufe „sehr bedrohlich“ zugewiesenen Ordnungszahl (= -2) zu. Gleichzeitig hat sich auch der Wert der Standardabweichung im Vergleich zu Variante B von 0,92 auf 0,81 verringert, was wiederum die stärkere Konzentration der Antworten um den im negativen Bereich ansässigen Mittelwert widerspiegelt, wie die schmälere Normalverteilungskurve veranschaulicht. An diesen im Vergleich sehr unterschiedlichen Häufigkeitsverteilungen der Szenen-Varianten B und E bezüglich der Dimension „friedlich – bedrohlich“ lässt sich das Einflussvermögen des veränderten Sound Designs erkennen. Die neu hinzugekommenen tieffrequenten Klangflächen, die Überhöhung des Schwerts sowie das herausgenommene Vogelzwitschern[10] verschoben nicht nur die von den Versuchspersonen wahrgenommene Bedrohlichkeit der Szene deutlich hin zum negativen Extrem, sondern einten auch deren Empfindungen zu einem insgesamt geschlosseneren Urteil. Inwiefern die stärker empfundene Bedrohlichkeit dieser Szenen-Variante Einfluss auf die Erwartungshaltung der Probanden, insbesondere im Hinblick auf einen möglichen Tod des Mädchens hat, wird sich im weiteren Verlauf der Auswertung (vgl. Analyse der Erwartungshaltungen ab S. 70) zeigen.

Zunächst soll anhand des Beurteilungsvergleichs zur Stimmigkeit zweier Szenen-Varianten noch ein detaillierterer Blick auf eine der qualitativen Bewertungsdimensionen geworfen werden. Bleiben wir bei der eben betrachteten Variante E. Das Histogramm zur Dimension „stimmig – unstimmig“ stellt sich hier folgendermaßen dar:

[10] Welchen Anteil die angeführten Sound-Design-Elemente an dieser veränderten Wirkungsweise im Einzelnen haben, wird in der Verlaufsanalyse ab S. 65 untersucht.

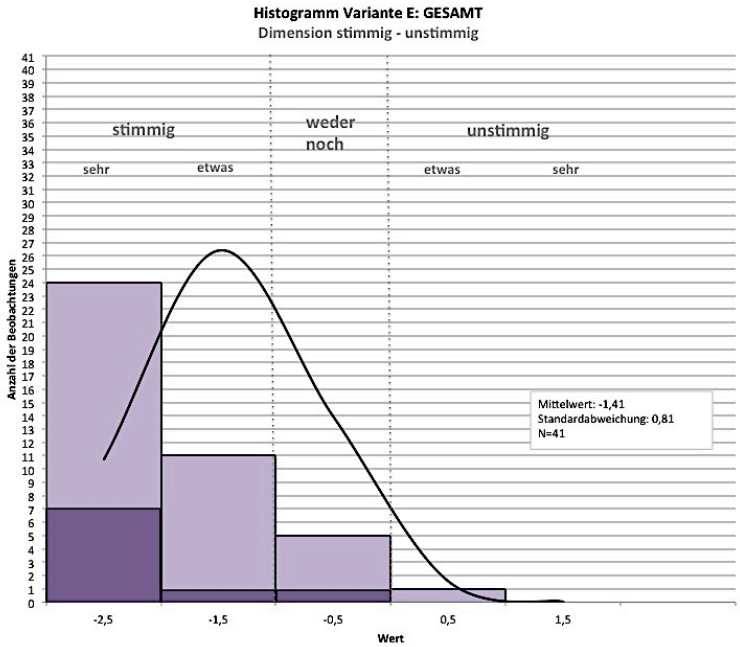


Abb.: 24: Histogramm Variante E: Dimension stimmig - unstimmig

Für eine deutliche Mehrheit von 35 Probanden (85%) gestaltete sich diese Variante als in sich stimmig, wobei 25 Versuchspersonen „sehr stimmig“ und 11 Versuchspersonen „etwas stimmig“ als Urteil abgaben. Dagegen empfand nur ein Proband die Szene in dieser Version als „etwas unstimmig“, die restlichen fünf Teilnehmer gaben eine neutrale Bewertung ab. Die Mehrheit der Erstseher stufte die Variante ebenfalls als „sehr stimmig“ ein. Der Mittelwert liegt demnach mit -1,41 zwischen den den Ratingstufen „etwas stimmig“ (= -1) und „sehr stimmig“ (=-2) zugewiesenen Ordnungszahlen. Die Standardabweichung beträgt 0,81, die Normalverteilungskurve hat somit wiederum einen vergleichsweise schmalen Verlauf.

Im Gegensatz zur eher starken Konzentration der Beurteilungen zur Stimmigkeit der Szenen-Variante E zeigt sich im Histogramm zur Version D, die sich in ihrer klanglichen Kombination lediglich durch die Anwesenheit des Vogelzwitscherns unterscheidet, ein ganz anderes Bild. Hier sind die Bewertungen der Probanden breiter über das ganze Spektrum verteilt:

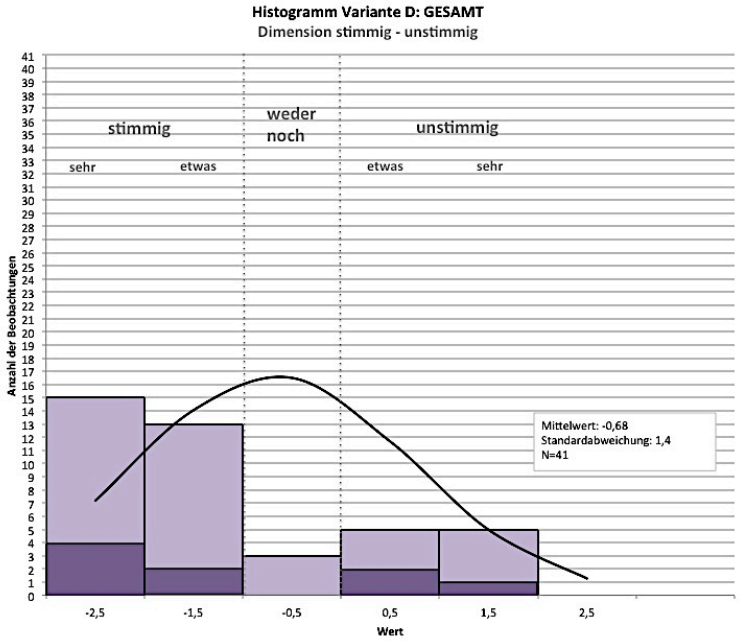


Abb.: 25: Histogramm Variante D: Dimension stimmig - unstimmig

Insgesamt 28 Versuchspersonen (68%) empfanden Variante D als stimmig, 10 Versuchspersonen (24%) hingegen als unstimmig, wobei sich eine gleichmäßige Verteilung der Merkmalsausprägungen „etwas“ und „sehr“ sowohl im negativen wie auch im positiven Bereich auf jeweils beide Rangstufen zeigt. Nur drei Versuchspersonen (7%) blieben neutral in ihrem Urteil. Diese breite Streuung schlägt sich auch im Mittelwert nieder, der hier mit -0,68 im Vergleich deutlich gemäßigter ausfällt. Der Wert der Standardabweichung von 1,4 hat sich im Hinblick auf Szenen-Variante E nahezu verdoppelt und ist im Gesamtvergleich mit allen Varianten und Bewertungsdimensionen zugleich der größte. Die Einstufung der Stimmigkeit von Variante D ist demnach die am insgesamt kontroversesten ausfallende Beurteilung im allgemeinen Wirkungsvergleich und steht in krassem Gegensatz zu der großen Übereinstimmung der Urteile bezüglich der Stimmigkeit in Version E. Es ist anzunehmen, dass die Ursache für diese breite Streuung der Nennungen in Variante D in der oben erläuterten starken kontrapunktischen Verortung des positiv konnotierten Vogelzwitscherns im Vergleich zum restlichen, durch Todessymbolik und –stereotypen geprägten Sound Designs begründet liegt, da die Entfernung dieses Elements die in Variante E beschriebene stimmigkeitsbefürwortende Verschiebung und gleichzeitige Konzentration der Urteile mit sich führt.

Die anhand der Histogramme angestellten Einzelfallanalysen sollen nachfolgend in den Kontext einer vergleichenden Wirkungsanalyse aller fünf Szenen-Varianten gestellt werden.

4.2.3.3 Verlaufsanalyse anhand des Vergleichs der Mittelwerte und Standardabweichungen

Für die Analyse der durch das jeweils hinzugefügte bzw. entfernte Klangsymbol hervorgerufenen Wirkungsverlagerung im Verlauf der Szenen-Varianten A bis E, ist es sinnvoll, die Mittelwerte der einzelnen Dimensionen in Abhängigkeit ihrer Standardabweichung miteinander zu vergleichen. So lassen sich Verschiebungen der Beurteilungsschwerpunkte sowie deren jeweiligen Streuungsmaße von einer Version zur anderen schnell erkennen.

Auch hier sollen ausgewählte Diagramme näher betrachtet werden. Eine komplette Zusammenstellung findet sich im Anhang A.3 ab S. 100.

Im oben angestellten Vergleich der Dimension „bedrohlich – friedlich“ zwischen der Szenen-Variante B und E wurde ein deutlicher Sprung in den Bewertungen zugunsten des negativen Extrems in Version E, die sich durch die hinzugefügten Klangparameter Schwert und tieffrequente Klangflächen sowie das Entfernen des Vogelzwitscherns unterscheidet, ersichtlich. Welches Element diese Wirkungsverschiebung nun genau in der Wahrnehmung der Versuchspersonen hervorgerufen hat, verdeutlicht folgende Übersicht der Mittelwerte und Standardabweichungen dieser Dimension für alle Szenen-Varianten:

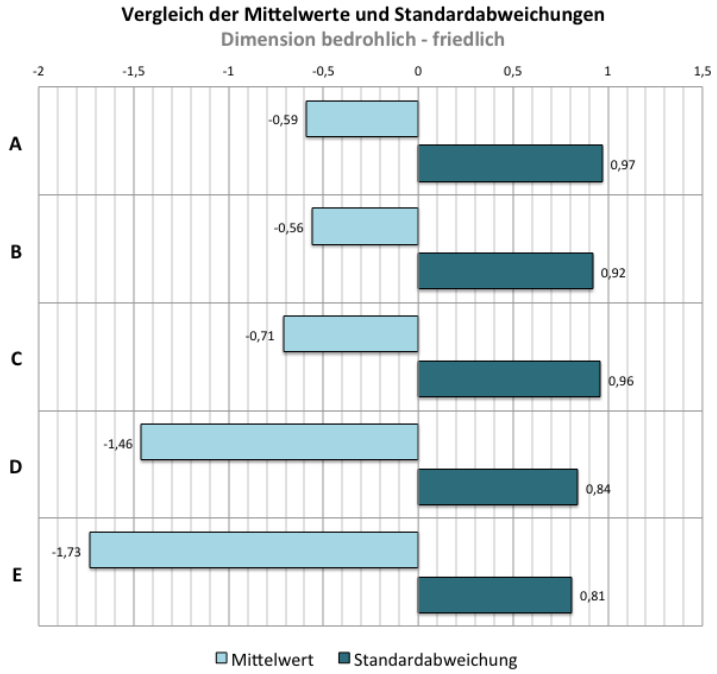


Abb.:26: Vergleich der Mittelwerte und Standardabweichungen der Dimension „bedrohlich – friedlich“ in Szenen-Varianten A bis E

Anhand des Diagramms ist zunächst zu erkennen, dass sich alle Mittelwerte im negativen Bereich befinden, demnach alle fünf Varianten mehrheitlich als mehr oder weniger bedrohlich eingestuft wurden. Des Weiteren lässt sich eine kontinuierliche Verringerung der Mittelwerte von Variante A nach E, von anfangs -0,59 auf schließlich -1,73, und somit

eine Annäherung zum negativen Extremwert von -2 und der damit zugeordneten Bewertungsstufe „sehr bedrohlich“ feststellen. Ausnahme bildet hier einzig Variante B, bei der der Mittelwert im Vergleich zu Version A von -0,59 auf -0,56 geringfügig zunimmt, die Version mit der Klangkombination „Glocke + Vogelzwitschern“ demnach als die am insgesamt wenigsten bedrohliche von den Probanden empfunden wurde. Bei der sonst stetigen Verkleinerung der Mittelwerte ist außerdem eine durch das Hinzufügen des Schwerteffekts zu begründende aber eher gering ausfallende Abnahme auf -0,71 bei Variante C sowie ein markanter Sprung auf -1,46 bei Variante D auszumachen, der sich folglich auf die Ergänzung der tieffrequenten Klangflächen zurückführen lässt. Das Entfernen des Vogelzwitscherns aus der Klangkombination in Version E führt letztendlich noch einmal zu einer Verkleinerung des Werts auf -1,73.

Betrachtet man im Zusammenhang nun die Werte der zugehörigen Standardabweichungen, wird analog zur Entwicklung der Mittelwerte eine konstante Verringerung der Standardabweichungen von zunächst 0,97 auf schließlich 0,81 ersichtlich, wobei hier Variante C mit einem geringfügigen Anstieg des Werts von 0,92 bei Variante B auf 0,96 die Ausnahme bildet. Der deutlichste Sprung vollzieht sich wiederum bei Variante D durch eine Abnahme auf 0,84. Bei Variante E sinkt der Wert der Standardabweichung letztendlich auf 0,81. An diesem Verlauf lässt sich erkennen, dass das Streuungsmaß der Nennungen von Variante A nach Variante E stetig abnimmt, die Probanden sich demnach in ihren Beurteilungen zunehmend einig waren und dies in Abhängigkeit des von ihnen als stetig wachsend eingestuften Bedrohlichkeitsgrades geschah: je bedrohlicher die Variante von den Versuchspersonen beurteilt wurde, desto größer war auch die Übereinstimmung ihrer Beurteilungen. Diese zunehmende Kongruenz ist vor allem wieder auf das Hinzufügen der tieffrequenten Klangflächen zurückzuführen, wie die sprunghafte Verringerung der Standardabweichung von Variante C zu D zeigt. Variante C bildet hier wie gesagt eine Ausnahme. Die Kombination „Schwert + Glocke + Vogelzwitschern“ führte zu einer breiteren Verteilung der Bewertungen als bei Variante B, ausgelöst durch die Ergänzung des Schwerteffekts. Eine mögliche Ursache könnte die dadurch stärkere kontrapunktische Verortung des Vogelzwitscherns sein, das im Zusammenklang mit Glocke und Schwert diese Streuung hervorruft. Zwar positioniert sich das Vogelzwitschern in Variante D als noch gegensätzlicher, jedoch überwiegt hier wohl die im Hinblick auf die Beurteilung des Bedrohlichkeitsgrades vereinheitlichende Wirkung der tieffrequenten Klangflächen.

In diesem Zusammenhang ist ein Blick auf die Entwicklung der Mittelwerte und Standardabweichungen für die Dimension „stimmig – unstimmig“ interessant:

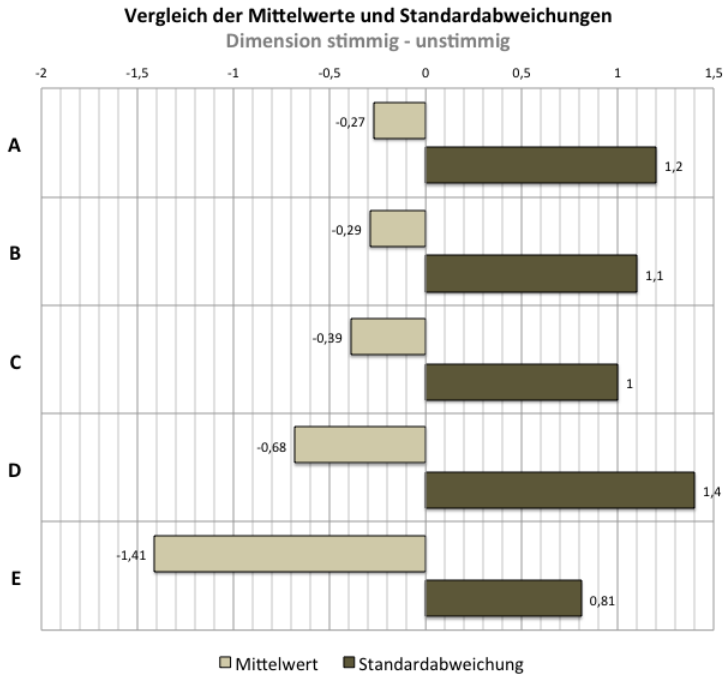


Abb.: 27: Vergleich der Mittelwerte und Standardabweichungen der Dimension „stimmig – unstimmig“ in Szenen-Varianten A bis E

Auch hier bewegen sich die Mittelwerte von Variante zu Variante stetig dem negativen Extremwert von -2 zu, werden demnach als zunehmend stimmig beurteilt. Version D wirkt mit einem zur Rangstufe „etwas stimmig“ (= -1) tendierenden Wert von -0,68 gleichwohl schlüssiger auf die Probanden als Variante C mit einem der neutralen Beurteilungskategorie näheren Wert von -0,39 („weder noch“ = 0). Die tieffrequenten Klangflächen begünstigten demnach den Grad der Stimmigkeit in der Wahrnehmung der Versuchspersonen, die präsentierte Klangkombination fügte sich ihren Beurteilungen nach in dieser Variante besser zur düsteren Bildgestaltung bzw. dem in der Szene angedeuteten Geschehen. Diese Verschiebung legt eine Übereinstimmung mit dem oben angeführten Erklärungsversuch nahe, wonach Variante D eine durch die gesteigerte Bedrohlichkeit vereinheitlichende Wirkung besitzt und folglich auch als stimmiger empfunden wird. Allerdings verfügt Variante D wie im Balkendiagramm ersichtlich ist und auch in der oben angeführten Einzelfallanalyse anhand des Histogramms erläutert wurde, zugleich über die größte Standardabweichung in dieser Beurteilungsdimension. Die zuvor vereinheitlichende Wirkung der tieffrequenten Klangflächen ist in der Beurteilungsdimension der Stimmigkeit quasi ins Gegenteil einer breiten Streuung der Nennungen verkehrt, die im Hinblick auf die vergleichsweise stark minimierte Standardabweichung bei Variante E ebenfalls auf den kontrapunktischen Effekt des heiteren Vogelzwitscherns in Variante D zurückzuführen ist. Dieser Kontrapunkt fällt demnach bei der Beurteilung der Stimmigkeit deutlich mehr ins Gewicht als bei der der Bedrohlichkeit, hier blenden die

tieffrequenten Klangflächen die gegensätzliche Wirkung des Vogelzwitscherns größtenteils aus. Die unterschiedlich ausfallende Manifestierung der beiden Sound-Design-Elemente in den beschriebenen Bewertungsdimensionen lässt deren konträr ausgeprägtes Einflussvermögen auf den ihnen vom Rezipienten zugewiesenen Bedeutungswert im jeweiligen Kontext erkennen und damit auf die hohe Komplexität des klangsymbolischen Wahrnehmungs-prozesses schließen.

Zuletzt soll ein kurzer Blick auf die Entwicklung der Mittelwerte und Standardabweichungen der restlichen Dimensionen im Gesamtkontext (vgl. Abb. 28, S. 69) geworfen werden. Die Dimension „spannend – langweilig“ ist im Gegensatz zu den vorherig beschriebenen Kategorien nicht von einer kontinuierlichen Verringerung der Werte sondern einem eher sprunghaften Verlauf geprägt, sowohl was die Mittelwerte als auch die Standardabweichungen angeht. Interessanterweise wurde Variante D mit einem Mittelwert von -1,44 als geringfügig spannender von den Probanden empfunden als Variante E mit -1,41. Damit ist dies die einzige Dimension, in der sich in Variante E nicht der dem negativen Extrem nächste Mittelwert verortet. Als am wenigsten spannend wurde Variante B mit einem der neutralen Ratingstufe nächsten Mittelwert von -0,56 beurteilt. Im Gegensatz dazu zeigen die Dimensionen „unangenehm – angenehm“ sowie „ernst – lustig“ einen stetigen Verlauf von abnehmenden Mittelwerten und Standardabweichungen, abgesehen von einem leichten Anstieg der Standardabweichung der Kategorie „unangenehm – angenehm“ bei Variante D. Die Szenen-Varianten wirkten demnach als zunehmend unangenehm und ernst auf die Versuchspersonen, wobei Variante E aufgrund ihrer überwiegend kleinsten Mittelwerte und Standardabweichungen insgesamt als bedrohlichste, unangenehmste, ernsteste und zugleich stimmigste Version bei geringstem Streuungsmaß der Nennungen bewertet wurde und somit die Vermutung nahelegt, vermehrt Todeserwartungen bei den Probanden zu evozieren.

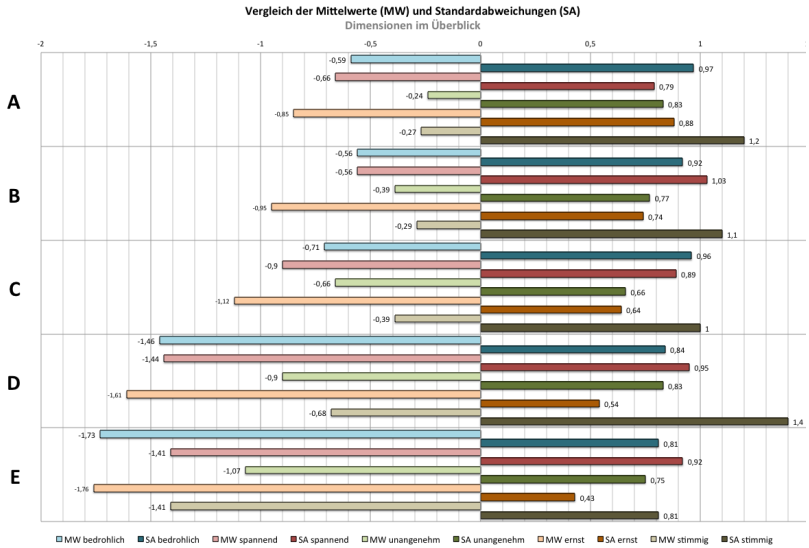


Abb.: 28: Vergleich der Mittelwerte (MW) und Standardabweichungen (SA) in den Szenen-Varianten A bis E

4.2.3.4 Vergleich einzelner Versuchsgruppen

Da die Auswertung der semantischen Differentiale der einzelnen Versuchsgruppen (Experten, Laien, Ersteher, Frauen und Männer) größtenteils mit der Gesamtverteilung übereinstimmte und nur vereinzelt Unterschiede auftraten bzw. die Gruppengröße mit zum Teil weniger als zehn Personen für eine statistisch fundierte Aussage zu gering sind, wurden für die Nennungen der einzelnen Versuchsgruppen keine eigenen Histogramme erstellt. Die wenigen Auffälligkeiten sollen stattdessen im Folgenden kurz zusammengefasst werden. (Eine Auflistung aller die Versuchsgruppen betreffenden Auswertungstabellen findet sich auf der DVD im Anhang)

Experten bewerten im Vergleich zur Gruppe der **Laien** Szenen-Varianten B und D insgesamt etwas kritischer was die Stimmigkeit angeht, ein höherer Anteil beurteilt diese Versionen jeweils als unstimmig. Als mögliche Erklärung wäre, dass sich die Laien im Gegensatz zu den Experten eher keine kritische Meinung zu der ihnen professionell unvertrauten Materie des Sound Designs zutrauen. Zugleich empfanden 17% der Experten Variante D als „etwas langweilig“, jedoch keiner der Laien, die mit Ausnahme einer neutralen Nennung zu gleichen Anteilen „etwas“ bzw. „sehr spannend“ als Urteil angaben. Ursache könnte hier sein, dass dem betreffenden Anteil der Experten das Vogelzwitschern bewusst als wenig origineller Stereotyp aufgefallen ist und sich dies in einer qualitativ negativen Bewertung niedergeschlagen hat. Darüber hinaus empfand die Mehrheit der Experten Varianten C und D als „etwas unangenehm“, die Mehrheit der Laien hingegen favorisierte beide Male die neutrale Option.

Wie in den Einzelfallanalysen der Histogramme bereits angedeutet, unterscheiden sich auch die Nennungen der

Erstseher kaum von der Gesamtverteilung. Die Reihenfolge der Szenen-Varianten spielte demnach für die Bewertung so gut wie keinen Unterschied. Lediglich in den ersten drei Szenen-Varianten A, B und C ist eine leichte Tendenz zu negativen Extremwerten erkennbar, vor allem Varianten A und C wurden von der Mehrheit der Erstseher im Unterscheid zur gemäßigteren bzw. vereinzelt auch positiven Einschätzung der restlichen Versuchspersonen als „sehr bedrohlich" und „sehr ernst" eingestuft. Es ist anzunehmen, dass sich die Aufmerksamkeit des Probanden – analog zum alltäglichen Filmkonsum - beim ersten Sehen vor allem auf das Bild sowie die dargestellte Handlung konzentriert und die auditive Ebene eher unbewusst wahrgenommen wird. Da die Erstseher noch keine Vergleichsmöglichkeiten haben, ist ihre Beurteilung folglich etwas stärker von der bildlich vermittelten, düsteren Atmosphäre geprägt, was sich in der leichten Tendenz zu emotionale negativeren Bewertung niederschlägt. Diese Beobachtung kann jedoch aufgrund der geringen Probandenzahl dieser Versuchsgruppe[11] keinen allgemeinen Geltungsanspruch erheben.

Im Hinblick auf geschlechtsspezifische Unterschiede ist festzustellen, dass die **Frauen** Szenen-Varianten A, D und E anteilig unangenehmer empfanden als die **Männer**. Außerdem bewerteten die weiblichen Versuchspersonen Varianten B und C insgesamt kritischer was die Stimmigkeit angeht, ihre männlichen Kollegen hingegen beurteilten mehrheitlich Variante A als „etwas unstimmig". Auch hier ist allerdings anzumerken, dass eine statistisch repräsentative Aussagekraft der Versuchsgruppe der Frauen mit insgesamt nur neun Personen eher fraglich ist.

[11] Die Anzahl der zu der Gruppe der Erstseher zählenden Probanden variierte je nach der ihnen zugeteilten Reihenfolge der Szenen-Varianten zwischen sieben und neun Personen.

4.2.3.5 Vergleich der Erwartungshaltungen

Die Auswertung der Erwartungshaltungen gestaltete sich aufgrund der offenen Fragestellung als ungleich schwieriger. Um trotzdem Vergleiche zwischen den einzelnen Szenen-Varianten ziehen sowie eventuelle Tendenzen feststellen zu können, wurden die individuellen Aussagen der Probanden zunächst ihrem Ausgang nach in positive, negative sowie neutrale Erwartungen kategorisiert. Anschließend wurde versucht, in den beiden erstgenannten Kategorien jeweils eine Abstufung in mehr oder weniger positive bzw. negative Erwartungen zu finden. Zum Beispiel wurde die Formulierung einer bloßen Absicht einer Figur nicht so gewichtig eingestuft wie die einer vollzogenen Tat. Es ist anzumerken, dass diese Kategorisierung und Abstufung der Erwartungshaltungen im Ermessen der Versuchsleiterin geschah und nicht mit einer rein objektiven Auszählung der

Nennungen wie beispielsweise der obigen Auswertung der semantischen Differentiale vergleichbar ist.

Im Folgenden sollen zunächst Diagramme zur Erwartungshaltung ausgewählter Szenen-Varianten näher analysiert werden, anschließend erfolgt ein auf die jeweiligen Anteile der positiven und negativen Erwartungen sowie Todeserwartungen im speziellen bezogener Vergleich aller Varianten. Eine komplette Auflistung der Diagramme befindet sich im Anhang A.3 ab S. 102.

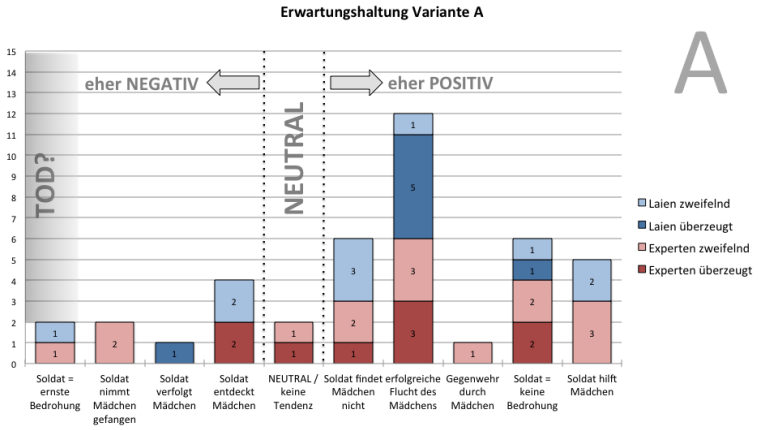


Abb.: 29: Erwartungshaltungen zum Ausgang von Szenen-Variante A

Abb. 29 zeigt die Erwartungshaltungen der Probanden zum Ausgang der Szenen-Variante A. Anhand der y-Achse lässt sich dabei die absolute Anzahl der jeweiligen Antworten ablesen. Die x-Achse gibt Auskunft über die Oberkategorien (von negativ über neutral bis positiv) sowie die Feinabstufung der Antwortkategorien: je weiter links die Antwortkategorie auf der Achse verortet ist, desto eine negativere Tendenz wies sie nach Einschätzung der Versuchsleiterin auf, umgekehrt, je weiter rechts die Antwortkategorie aufgelistet ist, desto positiver wurde ihre Tendenz bewertet. Erwartungshaltungen mit einer negativen Tendenz, die den Tod des Mädchens implizieren bzw. diesen als mögliche Konsequenz erscheinen lassen – in Variante A wäre dies beispielsweise die Antwortkategorie „Soldat = ernste Bedrohung“ -, wurden durch ein grau schattiertes Feld im negativen Extrembereich hervorgehoben, Erwartungshaltungen, die den Tod des Mädchens definitiv aussprechen zusätzlich als solche kenntlich gemacht. Die Farben der Balken informieren indessen über die Zugehörigkeit der Antwort zur jeweiligen Versuchsgruppe (Experten = rot, Laien = blau), die Farbstärke über die Überzeugung, mit der der genannte Ausgang der Szene erwartet wird (hell = eher zweifelnd, dunkel = eher überzeugt). Es ist deutlich zu sehen, dass die positiven Erwartungshaltungen zum Ausgang von Szenen-Variante A überwiegen (insgesamt 30 von 41), jeweils die Mehrheit der Experten und Laien glaubte an eine erfolgreiche Flucht des Mädchens (insgesamt 12). Fünf

Versuchspersonen waren sogar der Ansicht, dass der Soldat dem Mädchen helfen wird. Die Mehrheit der Antworten im negativen Bereich (insgesamt 4) hatte hingegen nur eine schwach negative Tendenz („Soldat entdeckt Mädchen"). Nur die von zwei Probanden geäußerte Erwartungshaltung („Soldat bedroht Mädchen") ließ die Option ihres Todes als möglichen Ausgang der Szene zu, wobei beide dazu eher zweifelnd standen.

Stellt man die beschriebenen Beobachtungen den Erwartungshaltungen zu Szenen-Variante B gegenüber, ist eine Verschiebung der Antworten vom positiven zugunsten des negativen Bereichs festzustellen:

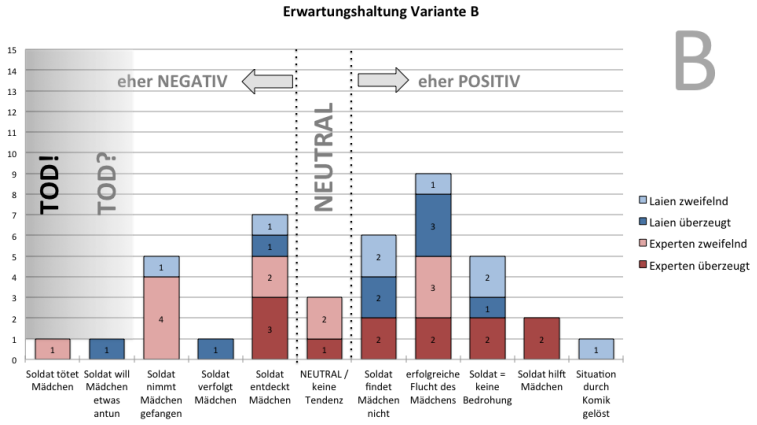


Abb.: 30: Erwartungshaltungen zum Ausgang von Szenen-Variante B

Zwar glaubt hier immer noch die Mehrheit der Probanden an eine erfolgreiche Flucht des Mädchens, jedoch ist die Anzahl der dieser Kategorie zugeordneten Antworten auf neun gesunken. Gleichzeitig erwarten sieben Versuchsteilnehmer, dass der Soldat das Mädchen entdecken wird. Fünf Probanden gehen indes noch einen Schritt weiter und vermuten die Gefangennahme des Mädchens durch den Soldaten. Eine Versuchsperson glaubte sogar an den sicheren Tod des Mädchens als Ausgang dieser Szenen-Variante. Die genannten Verschiebungen in den Erwartungshaltungen sind folglich auf das in Variante B ergänzte Klangsymbol (Glockenschläge) zurückzuführen, dessen Einfluss auf den Wahrnehmungsprozess sich im Vergleich der Erwartungshaltungen demnach stärker zeigt als bei der obigen emotionalen Wirkungsanalyse der Szenen. Hier wurde Variante B im Vergleich zu Variante A als weniger bedrohlich und weniger spannend beurteilt. Die Annahme eines direkten Zusammenhangs zwischen der emotionalen Wirkung der Szene und der Erwartungshaltung hinsichtlich ihres Ausgangs scheint sich zumindest bei dieser Variante, respektive den Glockenschlägen, nicht zu bestätigen.

Anders sieht es dagegen bei Variante E aus, die unter anderem als eindeutig bedrohlichste, unangenehmste sowie stimmigste Version bewertet wurde. Diese Tendenz setzt sich hier auch in den Erwartungshaltungen fort. Eine

Mehrheit von 24 Probanden glaubt an einen negativen Ausgang der Szene, davon gehen drei Versuchspersonen vom sicheren Tod des Mädchens aus, vier halten diesen für möglich („Soldat hat Absicht, sie zu töten“ bzw. „Mädchen wird evtl. sterben“) und fünf Probanden erwarten die Ausübung von Gewalt durch den Soldaten bzw. die Absicht dazu („Soldat greift Mädchen an“ bzw. „Soldat will Mädchen etwas antun“); Erwartungen, die nach Einschätzung der Versuchsleiterin auch die Möglichkeit dessen Todes implizieren, wie das sich im Vergleich zu Variante B weiter ausgebreitete grau schattierte Feld verdeutlicht.

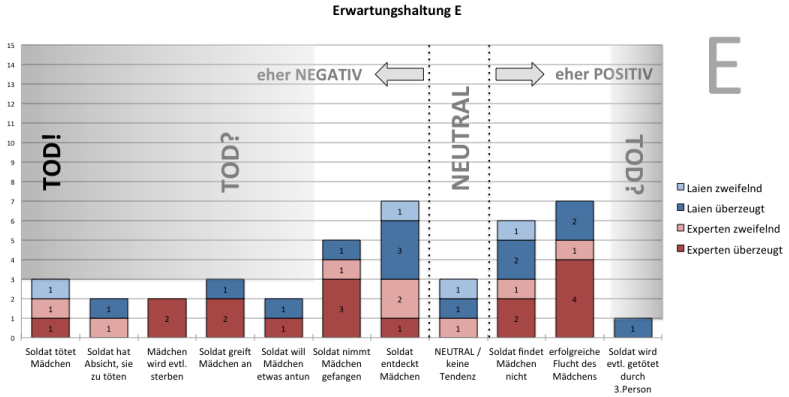


Abb.: 31: Erwartungshaltungen zum Ausgang von Szenen-Variante E

Die Erwartungshaltung eines Probanden bewegt sich indessen ins andere Extrem. Dieser war überzeugt vom Tod des Soldaten durch eine in der Szene auftauchende dritte Person, was aufgrund der an den Blickpunkt des Mädchens und ihrer Opferrolle gekoppelten Tendenzzuschreibung als maximal positiver Ausgang (Tod des Bösewichts) verortet wurde. Die generelle Negativierung der Erwartungshaltungen ist somit bei Variante E gleichzeitig von einer deutlichen Zunahme der Todeserwartungen geprägt.

In welchen Schritten sich die Verschiebung der Mehrheit von positiven zur negativen Erwartungshaltungen von Variante zu Variante vollzogen hat, veranschaulicht folgendes Säulendiagramm:

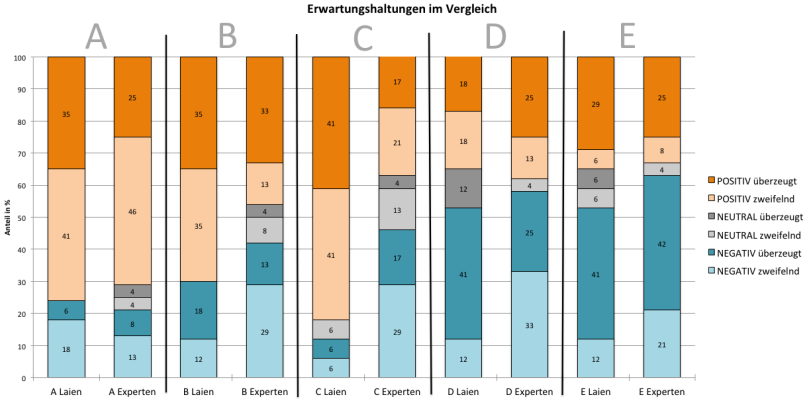


Abb.: 32: Erwartungshaltungen von Laien und Experten zu allen Szenen-Varianten im Vergleich

Für jede Variante ist jeweils - nach Laien und Experten getrennt - der prozentuale Anteil der negativen (blau),

neutralen (grau) und positiven (orange) Erwartungshaltungen[12] sowie deren Überzeugungsgrad (eher zweifelnd = hell, eher überzeugt = dunkel) aufgeführt. Bei den Experten (jeweils die rechte Säule) ist ein stetiger Zuwachs der negativen Erwartungshaltungen von Variante A (21%) bis E (62%) zu erkennen, wobei diese zu einem immer größeren Anteil überzeugt von ihren unguten Vorausahnungen waren. Die jeweils hinzugefügten (bzw. im Falle des Vogelzwitscherns entfernten) Klangsymbole und –stereotypen haben hier folglich eine zunehmend negativierende Wirkung auf die Erwartungshaltungen. Bei Variante C zeigten sich die Experten insgesamt am unentschlossensten: 17% formulierten hier eine neutrale Erwartungshaltung. Bei den Laien hingegen steigt der Anteil der Antworten mit negativer Tendenz von Variante A (24%) nach B (30%) durch die Glockenschläge zwar ebenfalls an, knickt dann aber abrupt bei Version C zugunsten der positiven Erwartungshaltungen auf nur noch 12% ein. Der Schwerteffekt scheint hier demnach einen geradezu gegenteiligen Effekt zu haben. Von Variante C nach D vergrößert sich der Anteil der negativen Erwartungshaltungen bei den Laien wieder mit einem großen, auf die tieffrequenten Klangflächen zurückzuführenden Sprung auf 53%. Bei Variante E stagniert dieser Wert schließlich und auch die Verteilung der Antworten mit zweifelnder und überzeugter Tendenz bleibt exakt gleich. Die An- bzw. Abwesenheit des Vogelzwitscherns macht bei den Laien hier folglich keinen Unterschied aus.

Konzentriert man die Betrachtung nun nur auf die Antworten, in denen der Tod des Mädchens (bzw. im genannten Einzelfall auch der des Soldaten) für sicher gehalten bzw. als mögliche Konsequenz angedeutet wird, zeichnet sich im Verlauf der Szenen-Varianten ein sehr geradliniger Zuwachs ab, sowohl bei den Experten als auch den Laien, wie im folgenden Diagramm veranschaulicht wird:

[12] Der Grad der negativen bzw. positiven Tendenz der Erwartungshaltungen wurde in diesem Diagramm nicht berücksichtigt.

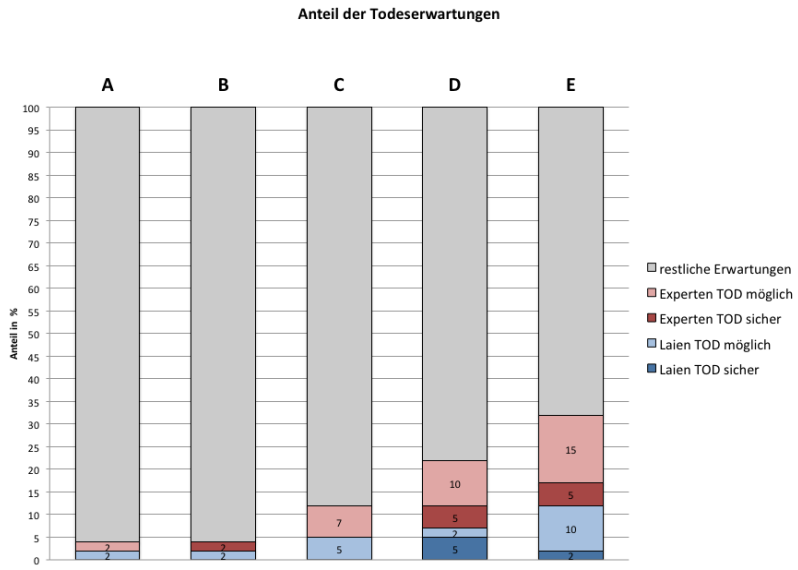


Abb.: 33: prozentualer Anteil der Todeserwartungen von Laien und Experten

Die Farbe der Säulenbereiche weist wiederum auf die Zugehörigkeit zur Versuchsgruppe (rot = Experten, blau = Laien), die Farbstärke auf die Aussagetendenz (dunkel = Tod tritt sicher ein, hell = Tod tritt möglicherweise ein) hin. Der restliche Anteil der Erwartungshaltungen, egal ob negativ, neutral oder positiv, ist grau markiert.

Bereits in Variante A implizieren jeweils 2% der Experten und Laien den Tod des Mädchens in ihren Erwartungshaltungen. Durch das Hinzufügen der Glockenschläge in Variante B steigert sich der Anteil zwar nicht, aber die Erwartungshaltung der Experten dramatisiert sich dafür vom möglichen zum sicheren Tod. Der Schwerteffekt in Variante C bringt einen Zuwachs der Todeserwartungen auf insgesamt 12 %, die tieffrequenten Klangflächen erhöhen den Anteil auf 22% und das Entfernen des Vogelzwitscherns steigert diesen schließlich auf 32%. Dabei ist der Anteil der Todeserwartungen der Experten in Szenen-Varianten C bis E etwas größer als der der Laien. Interessanterweise hält die Mehrheit der Laien in Variante D den Tod des Mädchens für sicher, in Variante E hingegen nur für möglich, wobei sich der Anteil der Todeserwartungen der Laien aber insgesamt von 7% bei D auf 12% bei E gesteigert hat. In der Nachbesprechung mit einem der Laien führte dieser das Argument an, dass das Vogelzwitschern für ihn in Variante D im Zusammenspiel mit den tieffrequenten Klangflächen eine weitaus unheimlichere Atmosphäre schaffe, da es als akustisch realer Gegensatz zu den abstrakten Klangflächen die nötige Spannung erzeuge. Diese Aussage deckt sich auch mit der in der Wirkungsanalyse gemachten Beobachtung des empfundenen Spannungsmaximums bei Variante D. Das Vogelzwitschern hat das Mädchen also in Variante D für diese und eventuell weitere Versuchspersonen nicht vor dem Tod „gerettet“, sondern diesen eher noch aufgrund seiner starken kontrapunktischen Verortung und der damit zusammenhängenden Spannungssteigerung begünstigt. An diesem Beispiel wird wiederum die individuelle

Deutungsvielfalt der Klangsymbole in ihren jeweiligen Kombinationen deutlich.

4.2.3.6 Filmbeispiele: Zusammenfassung und Hypothesenprüfung

Auf Basis der sich anhand der emotionalen Wirkungsanalyse abzeichnenden, teilweise sehr unterschiedlichen Stimmungsbilder und Lesarten der einzelnen Szenen-Varianten konnte die Untersuchung der jeweilig zugehörigen Erwartungshaltungen durch den damit gelieferten Anknüpfungspunkt in einem umfassenderen Kontext des audiovisuellen Wahrnehmungsprozesses geschehen. Es wurde deutlich, wie stark die eingesetzten Klangsymbole und – stereotypen die Wirkung einer durch die Bildgestaltung bereits emotional gefärbten Szene und darauf aufbauend auch den Anteil der positiven und negativen Erwartungshaltungen sowie letztendlich der Todeserwartungen von Sound-Design-Experten und -Laien mit weitgehend gleichem Filmsozialisationshintergrund zu beeinflussen vermögen. Dabei konnten teilweise unterschiedliche Wirkungspotentiale der einzelnen Klangsymbole und –stereotypen in ihrer jeweiligen Kombination festgestellt werden. So zeigte die Glocke als kulturell zu verortendes Klangsymbol in Variante B (noch) wenig Einfluss auf die Wirkung, jedoch einen signifikanten Effekt auf die Erwartungshaltung. Das Hinzufügen der tieffrequenten Flächen als eine sich an archetypischen Klängen, wie beispielsweise Donnergrollen oder Erdbeben, anlehnende, weit verbreitete Sound-Design-Konvention erwies sich dagegen im Hinblick auf die markanten Verschiebungen bei einem Großteil der Bewertungsdimensionen der Wirkungsanalyse zugunsten des emotional negativen Extrems bzw. des erhöhten Stimmigkeits- und Spannungsgrades sowie der eindeutigen Negativierung der Erwartungshaltungen bis hin zu einem gesteigerten Anteil an Todeserwartungen seitens der Probanden als mit Abstand wirkungsvollste Methode, Einfluss auf den Wahrnehmungsprozess zu nehmen. Mögliche Ursache dafür könnte der psychoakustische Effekt sein, „bestimmten Frequenzbereichen instinktiv entsprechende Wertigkeiten“ zuzuordnen (Allary, 2008) und den im Bereich um die 80 Hertz angesiedelten Klangflächen somit aufgrund ihrer archetypischen, mit Naturkatastrophen assoziierten klanglichen Charakteristik eine universelle Bedrohlichkeit zu attestieren. Damit zusammenhängend und zusätzlich emotionalisierend wirkt dabei sicherlich das jedem bekannte über das reine Hören hinausgehende Erfahren von sehr tiefen Frequenzen: die in der Bauchgegend fühlbaren leichten Erschütterungen, mit denen eine „existentielle Angst“ in den Körper kriecht (Schneider, 2005, S. 61). Die durch den wiederholten filmischen Einsatz begünstigte

Stereotypisierung tiefer Frequenzen zu einem eng mit Bedrohung bzw. Lebensgefahr assoziierten Sound-Design-Element über die situative Verbindung zur Darstellung von Naturkatastrophen hinaus, mag dabei nicht unwesentlich auf die Erwartungshaltung eingewirkt haben. Das Vogelzwitschern und die Überhöhung des Schwerts zeigten letztendlich eine teilweise ambivalente Einordnung im Wirkungsgefüge der Klangkombinationen, doch vermochten auch sie ihren Einfluss auf die Erwartungshaltung der Probanden den Vermutungen entsprechend geltend machen. Vor diesem Hintergrund kann die zu anfangs formulierte Hypothese für Experten wie Laien gleichermaßen bestätigt werden:

> „Wenn in einer Filmszene mit dem Tod assoziierte Klangsymbolik eingesetzt wird, dann erwartet der Rezipient eher, dass der Tod einer Figur auch eintreten wird."

Das Wort „eher" beschreibt gemäß der Versuchsauswertung die folgende zahlenmäßige Tendenz: Insgesamt 2% der Probanden äußerten hinsichtlich des Ausgangs von Szenen-Variante A, in der keine klangliche Todessymbolik eingesetzt wurde, mit dem Tod verknüpfte Erwartungen, bei der mit Todessymbolik angereicherten Variante E waren es schließlich 32%. Damit stieg der Anteil im Verlauf der Varianten um 30%. Dieser vielleicht eher gering erscheinende Wert ist im Gesamtkontext des Versuches und der damit verbundenen Einschränkungen bzw. Einflussfaktoren zu betrachten. Zunächst handelt es sich hier wie anfangs erwähnt um einen sehr subtilen Hörversuch, bei dem sich die einzelnen Versuchsobjekte (Szenen-Varianten) in jeweils nur einem einzigen Parameter unterschieden und die Fragen sehr offen formuliert waren. Ergebnisse bilden sich daher eher anhand der Entwicklung von Tendenzen als absoluten Mehrheiten ab. Des Weiteren kann die mit einer Versuchssituation stets verbundene Anspannung nicht bei jedem Probanden vollkommen gelöst und eine alltägliche Filmwahrnehmung wie im heimischen Wohnzimmer oder im abgedunkelten Kinosaal nie 100%ig simuliert werden. Die Präsentation der Filmszene geschah aufgrund des zeitlich beschränkten Rahmens eines Hörversuchs auch nicht im Gesamtkontext eines kompletten Films, sondern als isolierte Bedeutungseinheit, wodurch der Aufbau einer durch audiovisuelle Gestaltungsmittel längerfristig angelegten und auf ausgiebigen Figuren- und Milieucharakterisierungen basierenden Erwartungshaltung beim Probanden nicht möglich war. Die Figur des hilflosen kleinen Mädchens begünstigte in der Kürze der Zeit zwar eine relativ unmittelbare Identifikation, brachte aber gleichzeitig eine andere Problematik mit sich: ihre engelsgleiche Erscheinung könnte eventuell einen kulturell bedingten Reflex bei der Bildung der Erwartungshaltung des Rezipienten freisetzen,

der den Tod einer solch unschuldigen Figur kategorisch untersagt.

4.2.3.7 Klangbeispiel: Auswertung und Zusammenfassung

Abschließend soll noch ein Blick auf die Auswertung der beiden offenen Fragen zur Klangcollage des vorbeifahrenden Zuges geworfen werden. Wie auch bei der Analyse der Erwartungshaltungen wurde hier versucht, die von den Probanden genannten Assoziationen und geschilderten Filmbilder in positive, neutrale und negative Antwortkategorien zu sortieren. Dabei war eine graduelle Unterteilung dieser Kategorien nur schwer möglich, da die genannten Assoziationen und Filmbilder mehrheitlich von abstrakten Emotionen geprägt waren (z.B. Einsamkeit oder Traurigkeit), die stets an einen subjektiven Standpunkt gekoppelt sind und sich daher nur schwer in ein allgemeingültiges Ratingschema pressen lassen. Das durch die Antworten abgedeckte Spektrum an Assoziationen und Filmbilder gestaltete sich aufgrund des durch die offenen Fragen ermöglichten individuellen Beantwortungsfreiraums sehr breit, was die große Deutungsvielfalt des Zugs als Klangsymbol erkennen lässt. Für die Auswertung wurde jeweils die komplette Antwort des Probanden als Einheit berücksichtigt. Manche Antworten beinhalteten unterschiedliche Aspekte bzw. emotional sowohl positiv als auch negativ zu verortende Assoziationen und Filmbilder. In diesem Fall wurde versucht, den Kern der Antwort für ihre jeweilige Verortung im Kategorienfeld zu finden. Glichen sich negative und positive Tendenzen nach Einschätzung der Versuchsleiterin aus, wurde die Antwort hingegen als neutral bewertet.

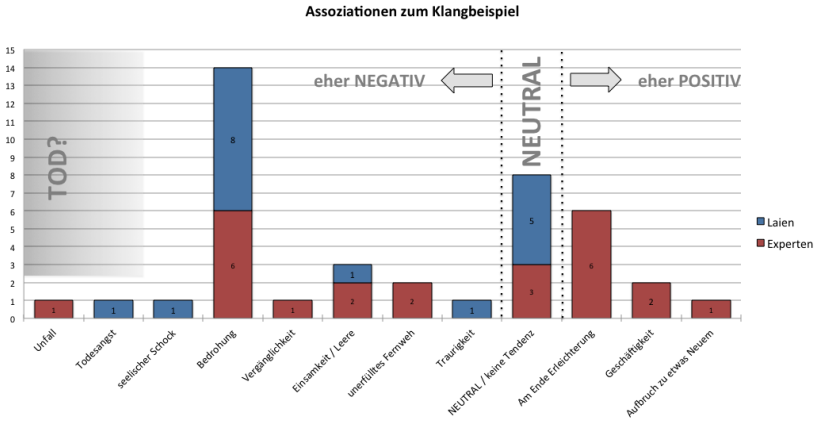


Abb.: 34: Assoziationen der Probanden zum Klangbeispiel Zug

Die persönlichen Assoziationen der Versuchspersonen erstreckten sich von positiven Kategorien wie „Geschäftigkeit“ oder „Erleichterung am Ende / keine Bedrohung“ über eher negativen Kategorien wie „unerfülltes Fernweh“, „Einsamkeit / Leere“ oder „seelischer Schock“. Insgesamt wurden mehrheitlich negative Tendenzen in den Assoziationen festgestellt (bei 24 Probanden bzw. 59%), davon verknüpften allein 14

Probanden mit der Zugcollage in erster Linie eine „Bedrohung“ im Sinne des unaufhaltsamen Herannahens einer massiven Gestalt bzw. eines Unheils. Zwei Probanden führten auf den Tod hinweisende Assoziationen an („Todesangst“ und „Unfall“). Neun Probanden (22%), davon alle Experten, gaben dagegen positive Assoziationen an.

Bei der Auswertung der geschilderten Filmbilder - manche Probanden nannten lediglich ein ihrer Einschätzung nach passendes Genre wie Western oder Thriller, andere beschrieben Szenerien, auftretende Figuren oder ganze Handlungsstränge - zeichnet sich ein ähnliches Bild, die Verteilung auf positive, neutrale und negative Antwortkategorien bleibt anteilig gleich mit Ausnahme der Verschiebung einer positiven in eine neutrale Nennung.

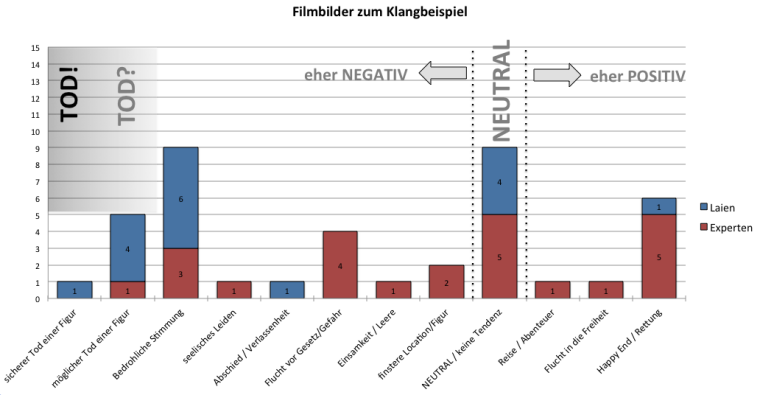


Abb. 35: Beschriebene Filmbilder zum Klangbeispiel Zug

Wiederum stellen die Experten die Mehrheit der positiv verorteten Antworten, die Kategorien wie „Happy End / Rettung“ und „Reise / Abenteuer“ umfassen. Im negativen Feld finden sich unter anderem die Kategorien „finstere Location oder Figur“, „Flucht vor dem Gesetz“ sowie die mehrheitliche Betonung einer „bedrohlichen Stimmung“ (9 Probanden bzw. 22%). Interessanterweise hat sich im Vergleich zur Assoziationsauswertung die Zahl der Probanden, die den Tod als sichere bzw. mögliche Konsequenz in ihre Antwort miteinbezieht, von zwei auf sechs (15%) erhöht. Werden persönliche Assoziationen auf filmische Bilder und damit nicht auf die eigene, sondern eine andere, fiktive Person projiziert, scheinen extreme Ausprägungen der emotionalen Verknüpfungen eher als Option in Betracht zu kommen.

Insgesamt sind demnach sowohl bei den Assoziationen wie auch den daran gekoppelten Filmbildern mehrheitlich emotional negativ geprägte Deutungsansätze zum Klangsymbol Zug – zumindest in der für den Versuch gewählten Klanglichkeit – festzustellen, die sich vor allem in der Betonung der Bedrohlichkeit manifestieren. Die konkrete Einbeziehung des Todes tritt dabei nur als ein Aspekt von vielen auf, jedoch lassen sich Nennungen von „Vergänglichkeit“, „Einsamkeit“ und „Abschied“ in

metaphorische Verbindung zum Sterben stellen. Gleichzeitig evoziert die Collage auch positive Assoziationen. Diese Tendenz zeigt sich jedoch fast ausschließlich nur bei den Experten, für die die mit der Zugcollage verbundene Wirkungspalette somit insgesamt breiter ausfällt als für die Laien, die sich nahezu komplett auf den negativen Bereich konzentrierten. Die abstrakte Verknüpfung der mit einem Zug assoziierten Geräusche und Klänge und dem Tod im Film konnte folglich nur zu einem gewissen Grad nachgewiesen werden. Der Zug als komplexer Klangkörper bleibt damit aufgrund seines breiten Assoziationsspektrums ein vielschichtiges und facettenreiches Symbol, das je nach filmischem Kontext emotional positiv wie negativ ausgeprägte Interpretationsansätze bereitstellt.

5. FAZIT

Wie in der vorangegangenen Untersuchung mehrfach deutlich gemacht wurde, spielen Klangsymbole und –stereotypen eine essenzielle Rolle im filmischen Sound Design. Als bewährte und verinnerlichte Gestaltungsmuster verleihen sie dem Handlungsverlauf Stabilität und offerieren durch ihren Verweischarakter weiterführende Anknüpfungspunkte, die zu einem umfassenderen Verständnis des Films beitragen. Ebenso entlasten sie die kognitiven Verarbeitungsprozesse in der audiovisuellen Wahrnehmung des Rezipienten und nehmen nachhaltig Einfluss auf dessen Erwartungshaltung. Darüber hinaus sind sie – vor allem im Hinblick auf klangliche Todessymbole und –stereotypen - aufgrund ihrer im Zuge des medialen Lernprozesses gefestigten und immanenten Bedeutungsdimensionen imstande, die Handlung effektiv zu dramatisieren und emotionalisieren und den Film somit zu einem mitreißenden Erlebnis zu machen.

Gleichwohl besitzen filmische Zeichen, insbesondere Symbole angesichts ihres vielschichtigen Bedeutungsdimensionen auch immer eine hohe Komplexität. Für die Deutung ihres Sinngehalts sind sie demnach nicht isoliert, sondern immer in ihrem jeweiligen Wirkungskontext mit anderen filmischen Zeichensystemen zu betrachten. So generiert sich die Bedeutung eines symbolbehafteten Geräuschs bzw. Klangs auch erst in der Interaktion aller gestalterischen Ebenen des Films. Vor diesem Hintergrund ist eine Bereitschaft zur intensiven Auseinandersetzung mit filmischen Texten erforderlich, um die in ihnen absichtsvoll verwobenen Hinweise und Suggestionen im Sinne einer erweiterten filmischen Sprachkompetenz besser verstehen und tiefgehender deuten zu können. Das Entdecken verborgener Bedeutungspotentiale führt nicht zuletzt auch zu einem gesteigerten Filmgenuss.

LITERATURVERZEICHNIS

Die in Klammern gesetzte Jahreszahl bezieht sich auf die jeweils verwendete Ausgabe, nicht auf die Ersterscheinung des Werks.

Adorno, Theodor W. & Eisler Hanns (1977):
Komposition für den Film. Leipzig: VEB Deutscher Verlag für Musik.

Allary, Mathias (2008):
Psychoakustik. Letzter Zugriff am 10.02.2011 unter: *http://www.movie-college.de/filmschule/ton/psychoakustik.htm*

Arnheim, Rudolf (2002):
Film als Kunst. Berlin: Suhrkamp.

Bienk, Alice (2006):
Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. Marburg: Schüren Verlag.

Bortz, Jürgen & Döring, Nicola (2006):
Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Heidelberg: Springer Medizin Verlag.

Campbell, Joseph (1999):
Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt am Main: Insel Verlag.

Croy, Peter (1972):
Die Zeichen und ihre Sprache. Göttingen: Musterschmidt.

Dästner, Corinna (2005):
Sprechen über Filmmusik. Der Überschuss von Bild und Musik. In: Segeberg, Harro & Schätzlein, Frank (Hrsg.): *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Marburg: Schüren Verlag. S. 83 - 95

Eder, Jens (2007):
Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg: LIT Verlag.

Faulstich, Werner (2008):
Grundkurs Filmanalyse. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

Field, Syd (2009):
Going to the Movies. Grundkurs Film. Berlin: Autorenhaus Verlag.

Flückiger, Barbara (2002):
Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren Verlag.

Goldstein, Bruce E. (2008):
Wahrnehmungspsychologie. Der Grundkurs. Berlin: Spektrum Akademischer Verlag.

Haahr, Mads (2011):
Random.Org. True Random Number Service. Online Zufallsgeneratoren. Letzter Zugriff am 23.01.2011 unter: *http://www.random.org/lists/*

Hagl, Stefan (2008):
Schnelleinstieg Statistik. München: Haufe Verlag.

Hickethier, Knut (2007):
Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart: Metzler Verlag.

Hickethier, Knut (2002):
Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen (Hrsg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender Verlag. S. 62 – 96

Huntley, Chris (2007)
A Comparison of Seven Story Paradigms. Letzter Zugriff am 21.02.2011 unter:
http://www.dramatica.com/downloads/Dramatica%20paradigms-0707.pdf

Jung, Carl Gustav (1991):
Der Mensch und seine Symbole. Olten: Walter Verlag.

Keller, Matthias (1996)
Stars and Sounds: Filmmusik – Die dritte Dimension. Kassel: Bärenreiter Verlag.

Kracauer, Siegfried (1985):
Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Krützen, Michaela (2004):
Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.

Lissa, Zofia (1965):
Ästhetik der Filmmusik. Berlin: Henschelverlag.

Mikos, Lothar (2003):
Film- und Fernsehanalyse. Konstanz: UVK.

Mikunda, Christian (2002):
Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien: WUV Universitätsverlag.

Murch, Walter (2004):
Ein Lidschlag, ein Schnitt. Die Kunst der Filmmontage. Berlin: Alexander Verlag.

o.N. (2006):
Der „ungereche" Tod – Darstellung des Sterbens im Kino. Letzter Zugriff am 22.11.2010 unter:
http://www.katholische-filmarbeit.de/news/06-05-19.htm

Raffaseder, Hannes (2010):
Audiodesign. München: Carl Hanser Verlag.

Röll, Franz Josef (1998):
Mythen und Symbole in populären Medien. Der wahrnehmungsorientierte Ansatz in der Medienpädagogik. Frankfurt am Main: GEP.

Rösch, Gertrud Maria (2008):
Artikel: *Rabe*. In: Butzer, Günter & Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzlers Lexikon literarischer Symbole*. Stuttgart: Metzler Verlag. S. 287

Schafer, Murray (1994):
The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Rochester, Vermont: Destiny Books.

Schewelew, Anna (2008):
Artikel: *Glocke*. In: Butzer, Günter & Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzlers Lexikon literarischer Symbole*. Stuttgart: Metzler Verlag. S. 132

Schneider, Enjott (2005):
Komponieren für Film und Fernsehen. Ein Handbuch. Mainz: Schott.

Schweinitz, Jörg (2006):
Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses. Berlin: Akademie Verlag.

Serauky, Walter (o.J.):
Artikel: *Affektenlehre*. In: Blume, Friedrich (Hrsg.): *Die Musik in Geschichte und Gegenwart*. Digitale Bibliothek. CD-Rom-Version. Kassel: Bärenreiter Verlag.

von Wahlert, Christiane (1993):
Die dunkle Kammer. Präliminarien zu „Film und Tod". In: Karpf, Ernst, Kiesel, Doron & Visarius, Karsten (Hrsg.): *Kino und Tod. Zur filmischen Inszenierung von Vergänglichkeit*. Marburg: Schüren Verlag. S. 17 - 24

Wilson, Peter (1984):
Empirische Untersuchungen zur Wahrnehmung von Geräuschstrukturen. Hamburg: Karl Dieter Wagner Verlag.

Wolff, Harald (1996):
Geräusche und Film. Materialbezogene und darstellerische Aspekte eines Gestaltungsmittels. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Wuss, Peter (1999):
Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess. Berlin: Sigma.

FILMVERZEICHNIS

Die Filme sind nach ihrem Originaltitel geordnet. Der deutsche Titel ist in Klammern angegeben, falls er vom Original abweicht. Vorangestellte Artikel wurden bei der Anordnung nicht berücksichtigt. Angaben zu Personen und Produktionsdaten stammen (falls nicht im Abspann genannt) von der „Internet Movie Database“ (www.imdb.com).

American Beauty
USA 1999
Regie: Sam Mendes
Musik: Thomas Newman
Sound Design: Scott Martin Gershin
Mischung: Bob Beemer, Scott Millan
Paramount, Unterföhring 2006

Apocalypse Now - Redux
USA 1979
Regie: Francis Ford Coppola
Musik: Carmine Coppola, Francis Ford Coppola
Sound Design: Walter Murch
Mischung: Walter Murch, Thomas Scott, Dale Strumpell
Buena Vista Home Entertainment, o.O. 2002

21 Grams (21 Gramm)
USA 2004
Regie: Alejandro Gonzalez Iñarritu
Musik: Gustavo Santaolalla
Sound Design: Martín Hernández, Roland N. Thai
Mischung: Brad Sherman, Jon Taylor
Constantin Film, München 2004

Ascenseur pour l`échafaud (Fahrstuhl zum Schafott)
Frankreich 1957
Regie: Louie Malle
Musik: Miles Davis
Ton: Raymond Gauguier
Süddeutsche Zeitung Cinemathek, München 2006

Band à part (Die Außenseiterbande)
Frankreich 1964
Regie: Jean-Luc-Godard
Musik: Michel Legrand
Ton: Antoine Bonfanti, René Levert
Universum Film, München 2006

City of Angels (Stadt der Engel)
USA 1998
Regie: Brad Silberling
Musik: Gabriel Yared
Sound Design: John Pospisil
Mischung: Michael Herbick, Robert J. Litt, Elliot Tyson
Warner Brothers, Hamburg 2001

Dead Man
USA, Japan, BRD 1995
Regie: Jim Jarmusch
Musik: Neil Young
Sound Design: Robert Hein
Mischung: Keith Culbertson, Hextro
Kinowelt, Leipzig 2002

Don't look now (Wenn die Gondeln Trauer tragen)
GB 1973
Regie: Nicolas Roeg
Musik: Pino Donaggio
Ton: Peter Davies, Rodney Holland
Kinowelt, Leipzig 2001

The English Patient (Der Englische Patient)
USA 1996
Regie: Anthony Minghella
Musik: Gabriel Yared
Sound Design: Walter Murch
Mischung: Walter Murch, Mark Berger, David Parker
Kinowelt, Leipzig 2008

E.T. - The Extra-Terrestrial (E.T. - Der Außerirdische)
USA 1982
Regie: Steven Spielberg
Musik: John Williams
Sound Design: Ben Burtt, Charles L. Campbell
Mischung: Robert Knudson, Robert Glass, Don Digirolamo
Universal Pictures, Hamburg 2002

The Green Mile
USA 1999
Regie: Frank Darabont
Musik: Thomas Newman
Sound Design: Eric Lindemann
Mischung: Michael Herbick, Robert J. Litt, Elliott Tyson
Warner Brothers, Hamburg 2003

The Lord of the Rings - Trilogy (Der Herr der Ringe - Trilogie)
USA, Neuseeland 2001-2003
Regie: Peter Jackson
Musik: Howard Shore
Sound Design: David Farmer, Ethan von der Ryn, Michael Hopkins
Mischung: Christopher Boyes, Michael Semanick, Gethin Creagh, Michael Hedges, David Abrahamsen
Warner Brothers, Hamburg 2005

Mar Adentro (Das Meer in mir)
Spanien, Frankreich, Italien 2004
Regie: Alejandro Amenábar
Musik: Alejandro Amenábar
Sound Design: Juan Ferro, Maria Steinberg, Ricardo Steinberg
Mischung: Juan Ferro, Maria Steinberg, Ricardo Steinberg
Universum Film, München 2005

Meet Joe Black (Rendezvous mit Joe Black)
USA 1998
Regie: Martin Brest
Musik: Thomas Newman
Sound Design: Scott Hecker
Mischung: Ron Bartlett, Chris Jenkins, Mark Smith
Universal Pictures, Hamburg, 2003

Der Name der Rose
Frankreich, Italien, BRD 1986
Regie: Jean-Jacques Annaud
Musik: James Horner
Sound Design: Milan Bor, Heinz Dittlein
Mischung: Milan Bor, Heinz Dittlein
Warner Brothers, Hamburg 2004

Once Upon a Time in the West (Spiel mir das Lied vom Tod)
Italien, USA 1968
Regie: Sergio Leone

Musik: Ennio Morricone
Ton: Fausto Ancillai, Luciano Anzellotti, Roberto Arcangeli
Paramount, Unterföhring 2003

Psycho
USA 1960
Regie: Alfred Hitchcock
Musik: Bernard Hermann
Ton: William Russel, Wadon O. Watson
Universal Pictures, Hamburg 2006

Reflecting Skin (Schrei in der Stille)
GB, Kanada 1990
Regie: Philip Ridley
Musik: Nick Bicat
Sound Design: Gary Fiferman, Alan Knight
Mischung: Gary Fiferman
Cine Plus Home Entertainment, Offenbach, 2004

Saving Private Ryan (Der Soldat James Ryan)
USA 1998
Regie: Steven Spielberg
Musik: John Williams
Sound Design: Gary Rydstrom, Shannon Mills
Mischung: Gary Rydstrom, Matt Colleran, Andy Nelson, Gary Summers
Paramount, Frankfurt am Main, 2002

Schultze gets the Blues
BRD 2003
Regie: Michael Schorr
Musik: Thomas Wittenbecher, Dirk Niemeier
Sound Design: Dirk Niemeier
Mischung: Christian Lerch
Paramount, Frankfurt am Main, 2004

The Silence of the Lambs (Das Schweigen der Lämmer)
USA 1991
Regie: Jonathan Demme
Musik: Howard Shore
Sound Design: Skip Lievsay
Mischung: Tom Fleischman, Douglas Murray
Twentieth Century Fox, Frankfurt 2006

The Sixth Sense
USA 1999
Regie: M. Night Shyamalan
Musik: James Newton Howard
Sound Design: Michael Kirchberger
Mischung: Michael Kirchberger, Reilly Steele
Warner Brothers, Hamburg 2008

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb.:1: 3-Akt-Struktur der Filmdramaturgie nach Syd Field, Quelle: *http://www.sydfield.com/paradigm.pdf,* S. 8

Abb.:2: Anzahl der Filme pro Filmtod-Dimension (Mehrfachnennungen möglich), S. 19

Abb.:3: Anteil der Klangobjekte und –elemente in der jeweiligen Filmtod-Dimension (Mehrfachnennungen aufgrund der Einbeziehung der zeitlichen Ebenen möglich), S. 20

Abb.:4: Anteil der Glocke als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S.23

Abb.:5: Anteil symbolisch metallischer Klänge in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S. 25

Abb.:6: Anteil der mit Zug assoziierten Klänge in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S.27

Abb.:7: Anteil des Donners (z.T in Zusammenhang mit Blitzen) als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S. 30

Abb.:8: Anteil der Regens als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S. 31

Abb.:9: Anteil der Krähen und Rabenschreie als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S. 32

Abb.:10: Anteil der Stille als Todessymbol in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S. 33

Abb.:11: Anteil tieffrequenter Klänge in Verbindung mit Todesszenen in den einzelnen Filmtod-Dimensionen und zeitlichen Ebenen, S. 36

Abb.:12: Screenshots aus der Filmszene, S. 46

Abb.:13: Frequenzspektrum der tieffrequenten Klangflächen, Höchstanteil bei ca. 80 Hz (Momentaufnahme), S. 47

Abb.:14: Screenshot der Pro Tools Session, S. 49

Abb.:15: Semantisches Differential, S. 50

Abb.:16: Sitzplatz des Probanden am Schreibtisch, S. 52

Abb.:17: Aufteilung der Probanden nach Erfahrung und Geschlecht in absoluten Zahlen und prozentualem Anteil, S. 56

Abb.:18: Erfahrungshintergrund der Experten, S. 57

Abb.:19: Häufigkeit der Kinobesuche von Experten und Laien im Vergleich, S. 57

Abb.:20: Filmkonsum zuhause: Experten und Laien im Vergleich, S. 58

Abb.:21: Ratingskala, S. 59

Abb.:22: Histogramm Variante B: Dimension bedrohlich – friedlich, S. 61

Abb.:23: Histogramm Variante E: Dimension bedrohlich – friedlich, S. 62

Abb.:24: Histogramm Variante E: Dimension stimmig – unstimmig, S. 63

Abb.:25: Histogramm Variante D: Dimension stimmig – unstimmig, S. 64

Abb.:26: Vergleich der Mittelwerte und Standardabweichungen der Dimension „bedrohlich – friedlich“ in Szenen-Varianten A bis E, S. 65

Abb.:27: Vergleich der Mittelwerte und Standardabweichungen der Dimension „stimmig – unstimmig“ in Szenen-Varianten A bis E, S. 67

Abb.:28: Vergleich der Mittelwerte (MW) und Standardabweichungen (SA) in den Szenen-Varianten A bis E, S. 69

Abb.: 29: Erwartungshaltungen zum Ausgang von Szenen-Variante A, S. 71

Abb.:30: Erwartungshaltungen zum Ausgang von Szenen-Variante B, S. 72

Abb.:31: Erwartungshaltungen zum Ausgang von Szenen-Variante E, S.73

Abb.:32: Erwartungshaltungen von Laien und Experten zu allen Szenen-Varianten im Vergleich, S. 73

Abb.:33: prozentualer Anteil der Todeserwartungen von Laien und Experten, S. 75

Abb.:34: Assoziationen der Probanden zum Klangbeispiel Zug, S. 78

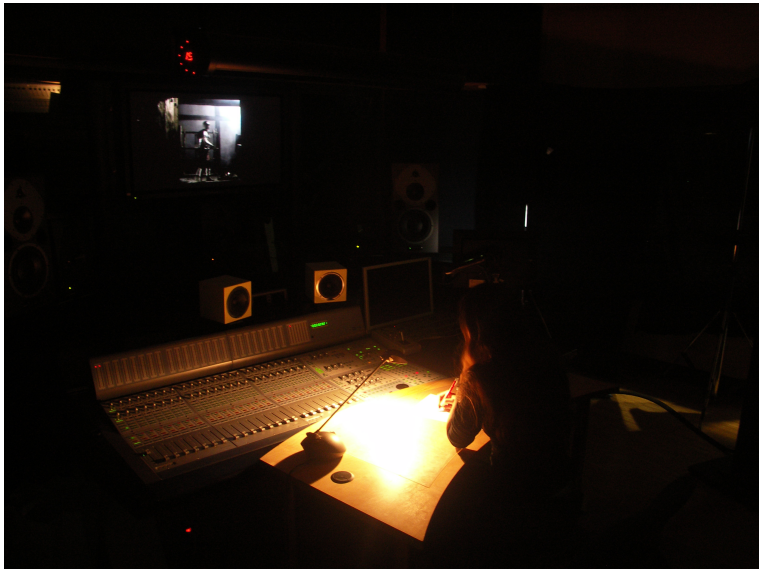
Abb.:35: Beschriebene Filmbilder zum Klangbeispiel Zug, S. 79

ANHANG

A.1 FOTOGRAFIEN ZUM HÖRVERSUCH

Versteckter Sitzplatz des Versuchsleiters hinter dem Monitor und Notenpult aus Sicht des Probanden

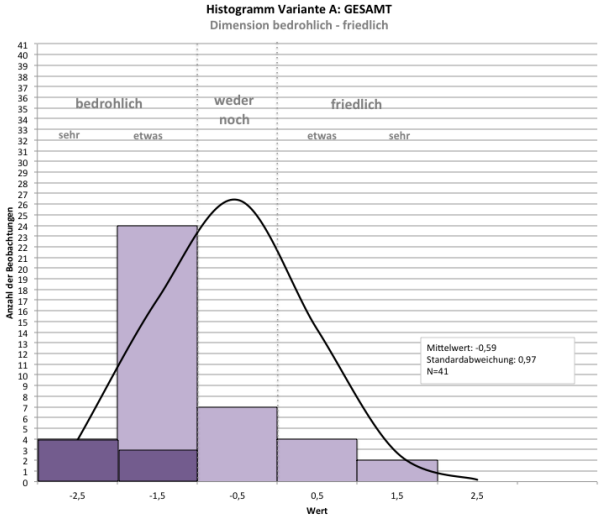
links: Sitzplatz des Probanden vor Abhöre und Bildschirm, ganz rechts: Sitzplatz der Versuchsleiterin

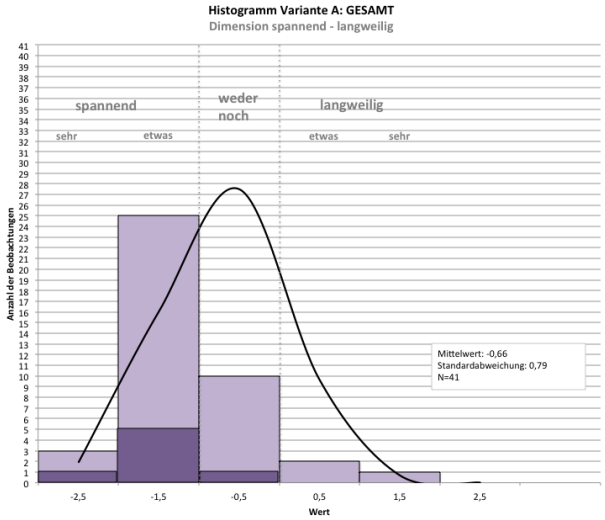


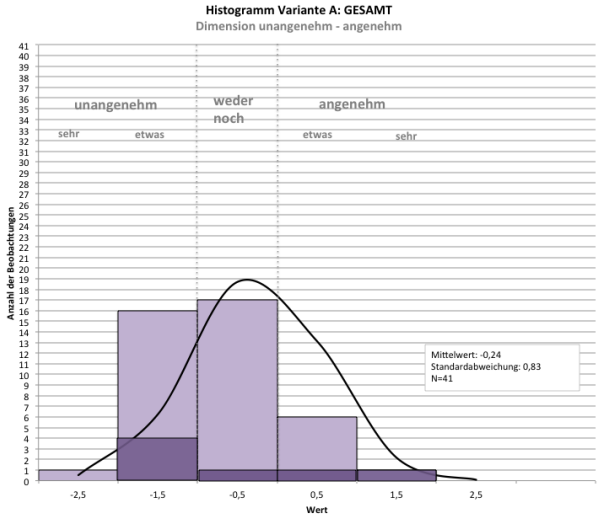
Probandin beim Ausfüllen des Fragebogens (nachgestellt)

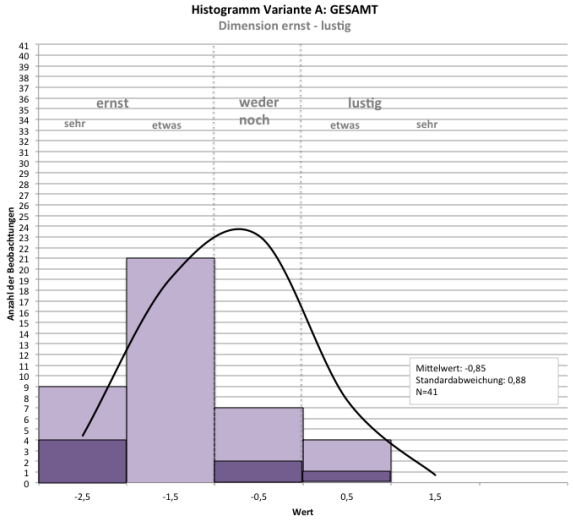
A.2 HISTOGRAMME

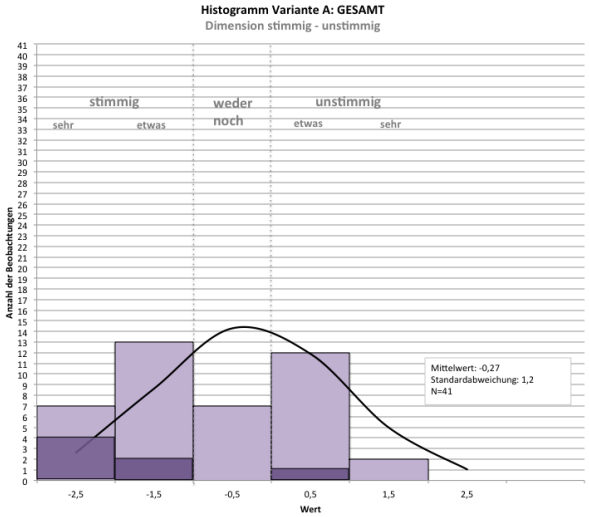
VARIANTE A

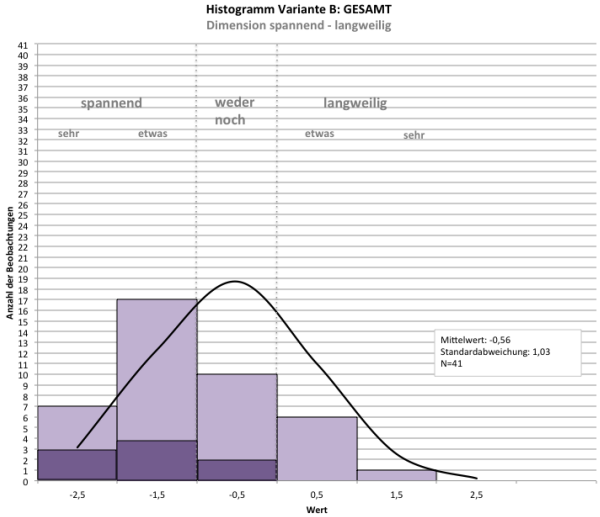




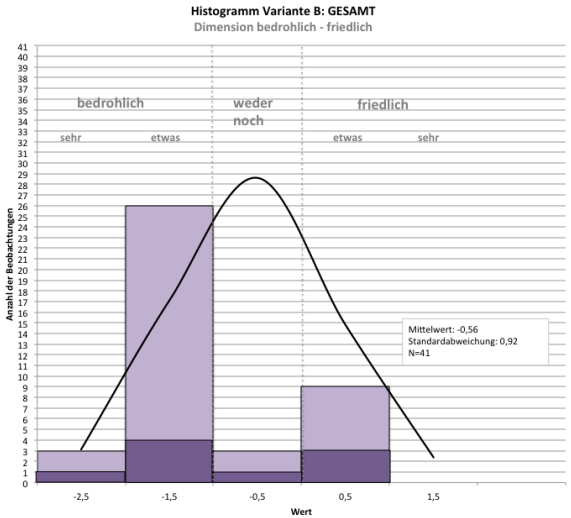


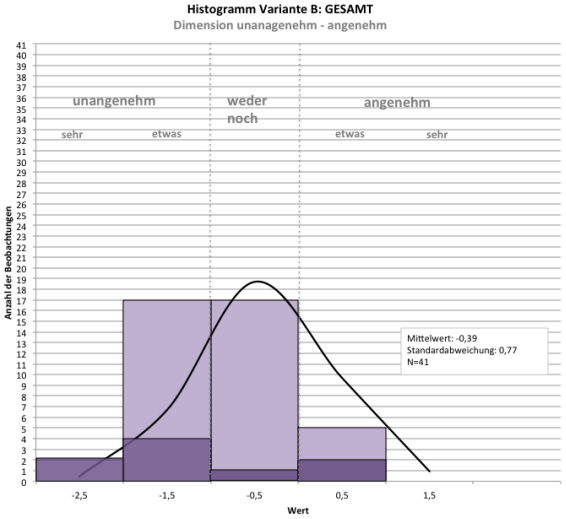


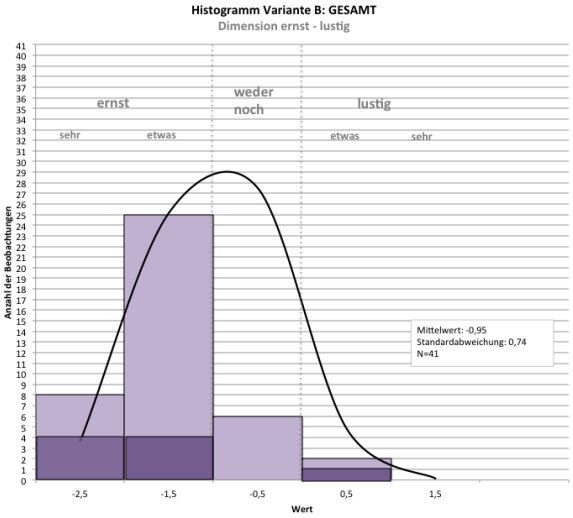

Histogramm Variante A: GESAMT
Dimension stimmig - unstimmig
stimmig
weder noch
unstimmig
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,27
Standardabweichung: 1,2
N=41

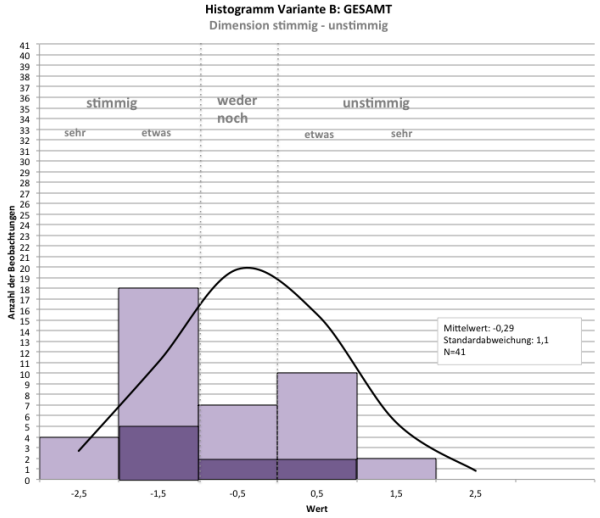

Histogramm Variante B: GESAMT
Dimension spannend - langweilig
spannend
weder noch
langweilig
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,56
Standardabweichung: 1,03
N=41

VARIANTE B

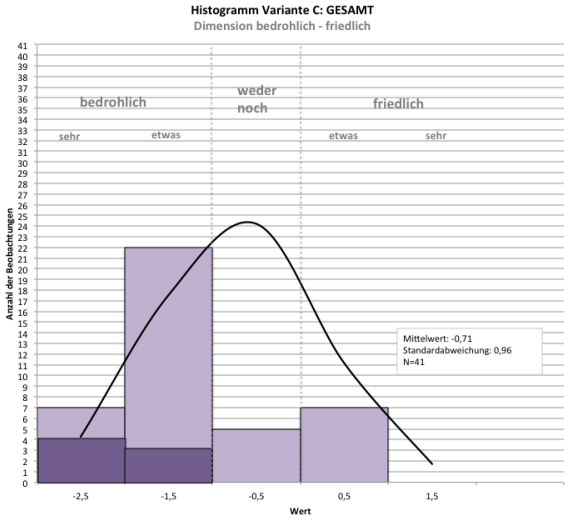

Histogramm Variante B: GESAMT
Dimension bedrohlich - friedlich
bedrohlich
weder noch
friedlich
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,56
Standardabweichung: 0,92
N=41

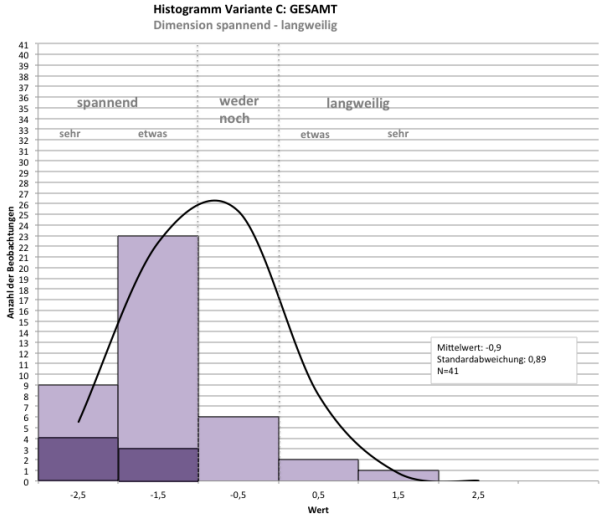

Histogramm Variante B: GESAMT
Dimension unanagenehm - angenehm
unangenehm
weder noch
angenehm
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,39
Standardabweichung: 0,77
N=41

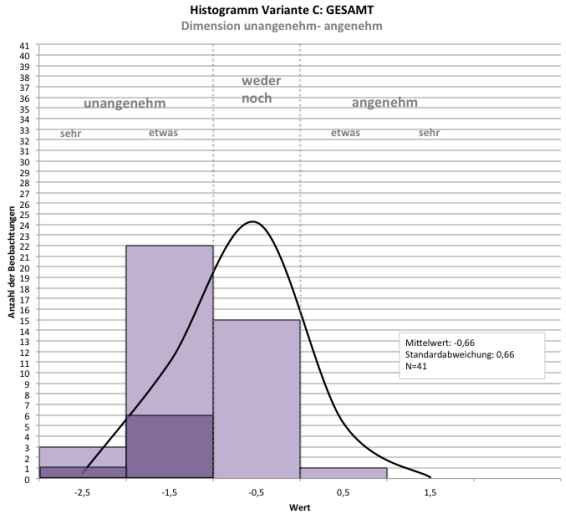

Histogramm Variante B: GESAMT
Dimension ernst - lustig
ernst
weder noch
lustig
sehr
etwas
etwas
sehr
Mittelwert: -0,95
Standardabweichung: 0,74
N=41
Anzahl der Beobachtungen
Wert

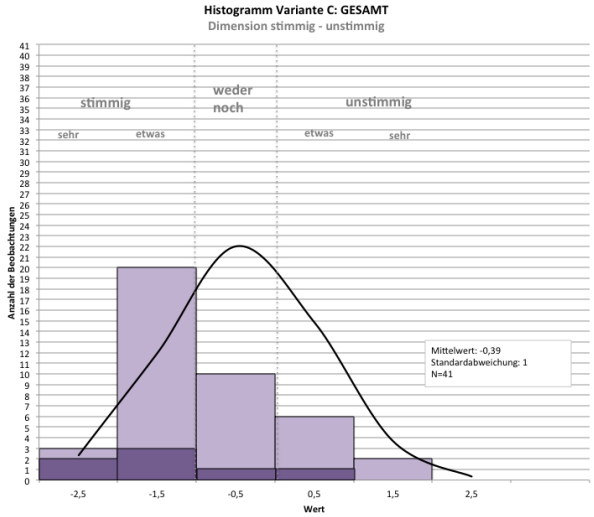

Histogramm Variante B: GESAMT
Dimension stimmig - unstimmig
stimmig
weder noch
unstimmig
sehr
etwas
etwas
sehr
Mittelwert: -0,29
Standardabweichung: 1,1
N=41
Anzahl der Beobachtungen
Wert

VARIANTE C

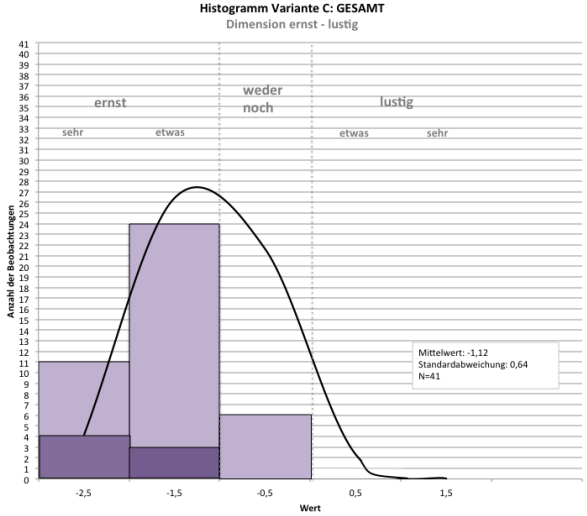

Histogramm Variante C: GESAMT
Dimension bedrohlich - friedlich
bedrohlich
weder noch
friedlich
sehr
etwas
etwas
sehr
Mittelwert: -0,71
Standardabweichung: 0,96
N=41
Anzahl der Beobachtungen
Wert

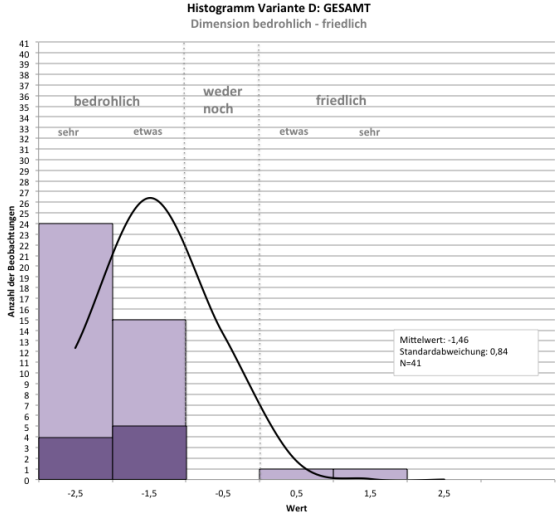

Histogramm Variante C: GESAMT
Dimension spannend - langweilig
spannend
weder noch
langweilig
sehr
etwas
etwas
sehr
Mittelwert: -0,9
Standardabweichung: 0,89
N=41
Anzahl der Beobachtungen
Wert

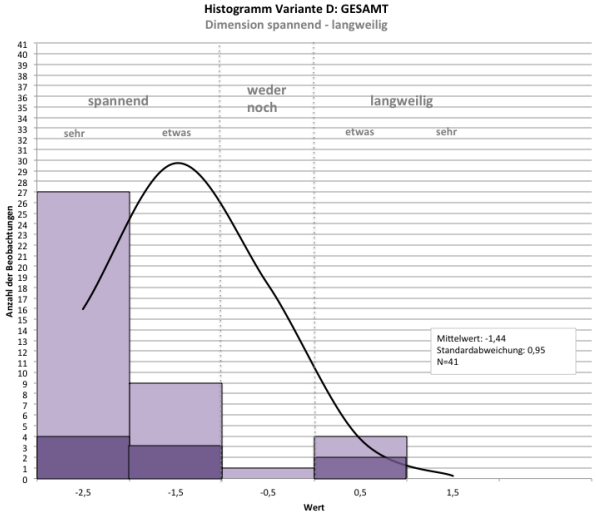

Histogramm Variante C: GESAMT
Dimension unangenehm- angenehm
unangenehm
weder noch
angenehm
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,66
Standardabweichung: 0,66
N=41

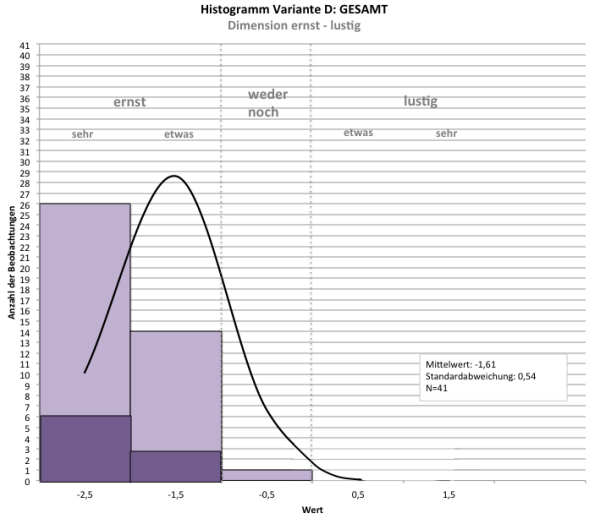

Histogramm Variante C: GESAMT
Dimension stimmig - unstimmig
stimmig
weder noch
unstimmig
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,39
Standardabweichung: 1
N=41

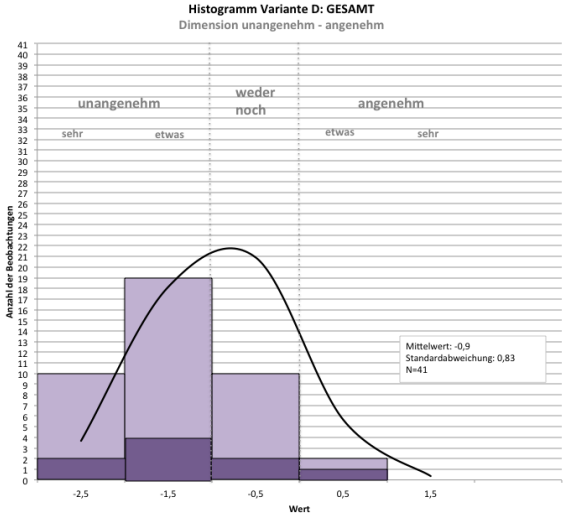
VARIANTE D

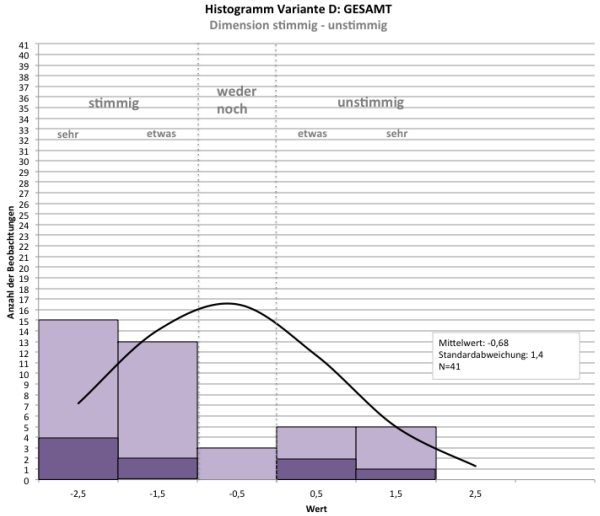

Histogramm Variante C: GESAMT
Dimension ernst - lustig
ernst
weder noch
lustig
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -1,12
Standardabweichung: 0,64
N=41


Histogramm Variante D: GESAMT
Dimension bedrohlich - friedlich
bedrohlich
weder noch
friedlich
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -1,46
Standardabweichung: 0,84
N=41

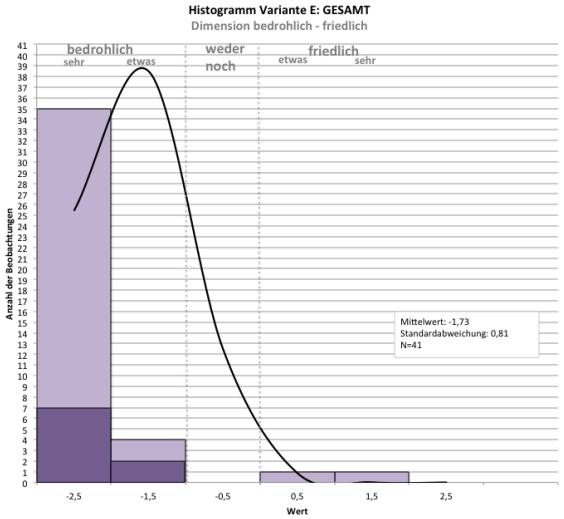

Histogramm Variante D: GESAMT
Dimension spannend - langweilig
spannend
weder noch
langweilig
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -1,44
Standardabweichung: 0,95
N=41

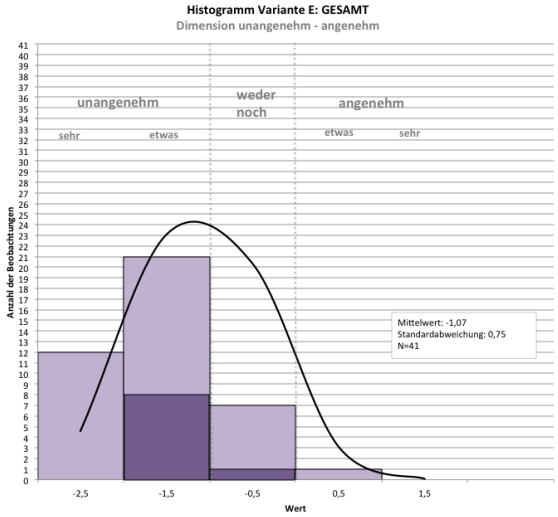

Histogramm Variante D: GESAMT
Dimension ernst - lustig
ernst
weder noch
lustig
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -1,61
Standardabweichung: 0,54
N=41

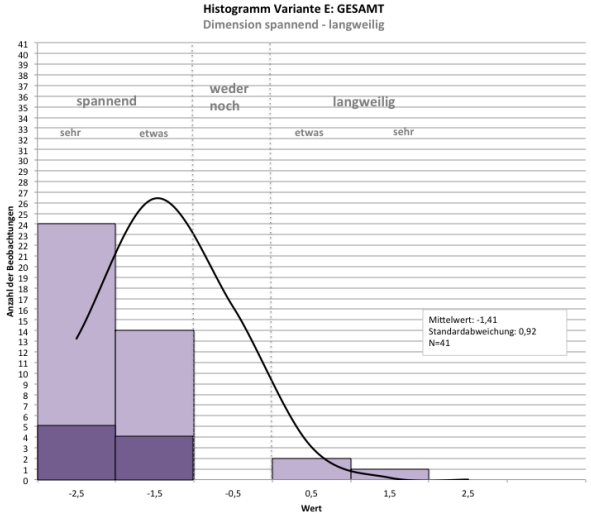

Histogramm Variante D: GESAMT
Dimension unangenehm - angenehm
unangenehm
weder noch
angenehm
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,9
Standardabweichung: 0,83
N=41

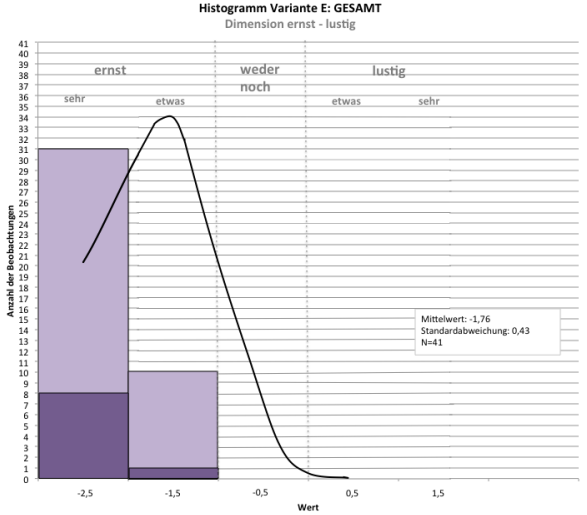

Histogramm Variante D: GESAMT
Dimension stimmig - unstimmig
stimmig
weder noch
unstimmig
sehr
etwas
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Wert
Mittelwert: -0,68
Standardabweichung: 1,4
N=41

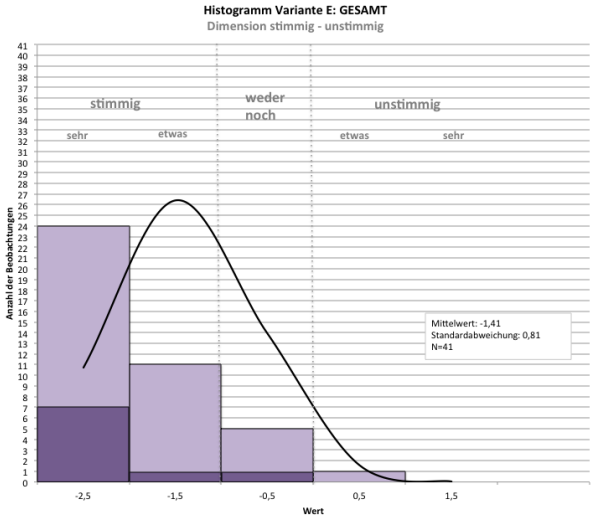
VARIANTE E


Histogramm Variante E: GESAMT
Dimension bedrohlich - friedlich
bedrohlich
sehr
etwas
weder
noch
friedlich
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Mittelwert: -1,73
Standardabweichung: 0,81
N=41
-2,5
-1,5
-0,5
0,5
1,5
2,5
Wert

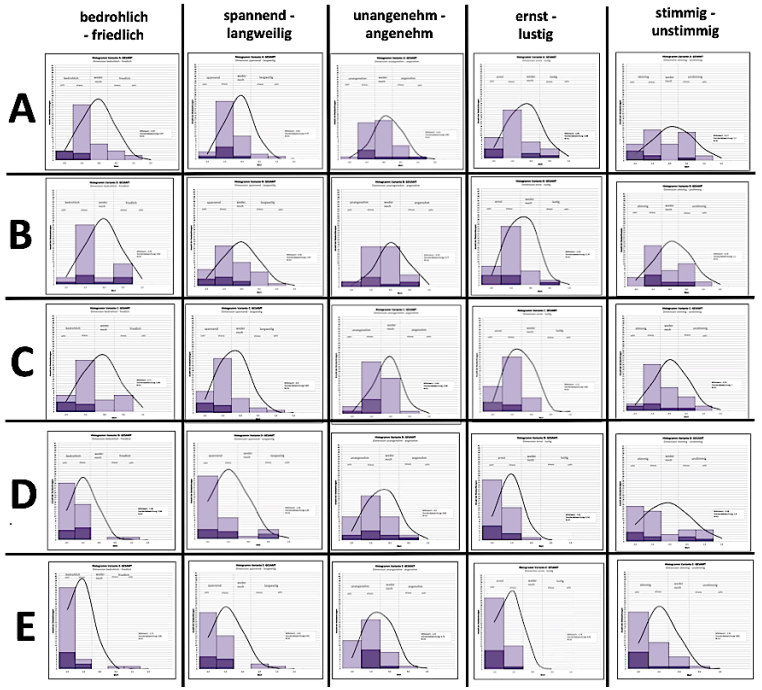

Histogramm Variante E: GESAMT
Dimension unangenehm - angenehm
unangenehm
sehr
etwas
weder
noch
angenehm
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Mittelwert: -1,07
Standardabweichung: 0,75
N=41
-2,5
-1,5
-0,5
0,5
1,5
Wert


Histogramm Variante E: GESAMT
Dimension spannend - langweilig
spannend
sehr
etwas
weder
noch
langweilig
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Mittelwert: -1,41
Standardabweichung: 0,92
N=41
-2,5
-1,5
-0,5
0,5
1,5
2,5
Wert


Histogramm Variante E: GESAMT
Dimension ernst - lustig
ernst
sehr
etwas
weder
noch
lustig
etwas
sehr
Anzahl der Beobachtungen
Mittelwert: -1,76
Standardabweichung: 0,43
N=41
-2,5
-1,5
-0,5
0,5
1,5
Wert

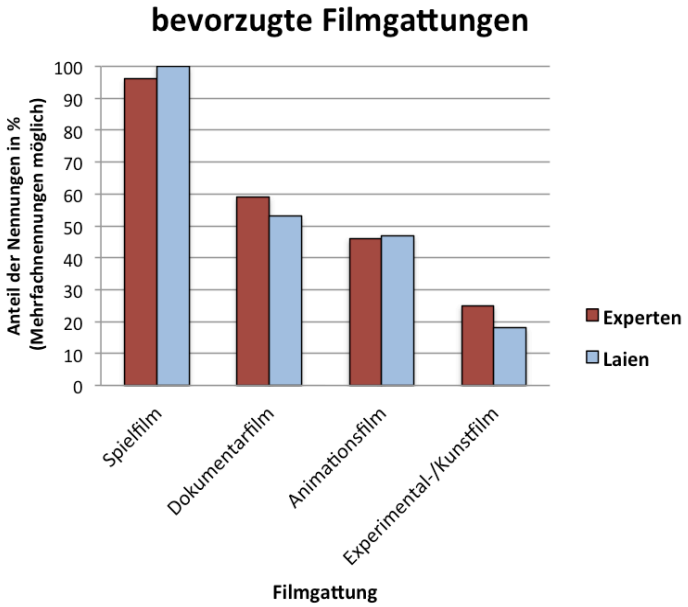

Histogramm Variante E: GESAMT
Dimension stimmig - unstimmig
stimmig
weder noch
unstimmig
sehr
etwas
etwas
sehr
Mittelwert: -1,41
Standardabweichung: 0,81
N=41
Anzahl der Beobachtungen
Wert
-2,5
-1,5
-0,5
0,5
1,5

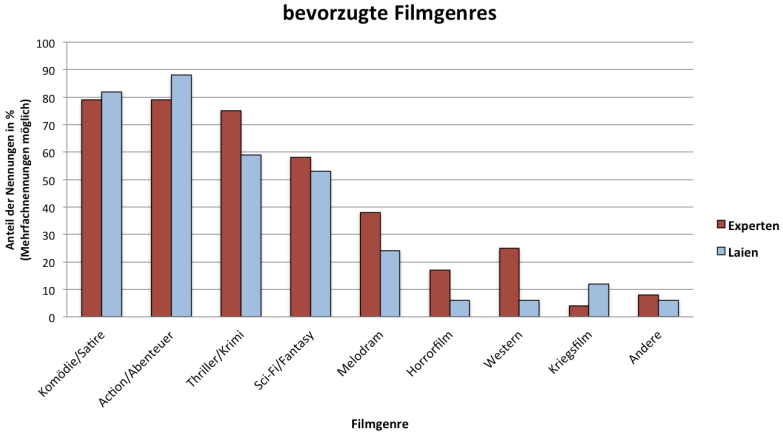
ÜBERSICHT


bedrohlich - friedlich
spannend - langweilig
unangenehm - angenehm
ernst - lustig
stimmig - unstimmig
A
B
C
D
E

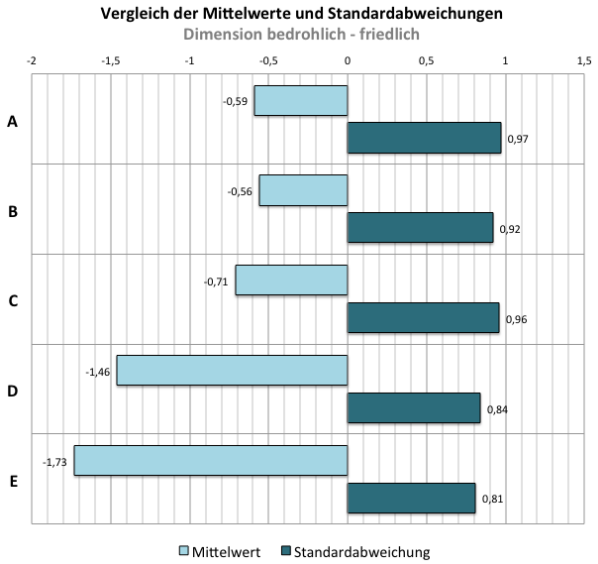
A.3 DIAGRAMME

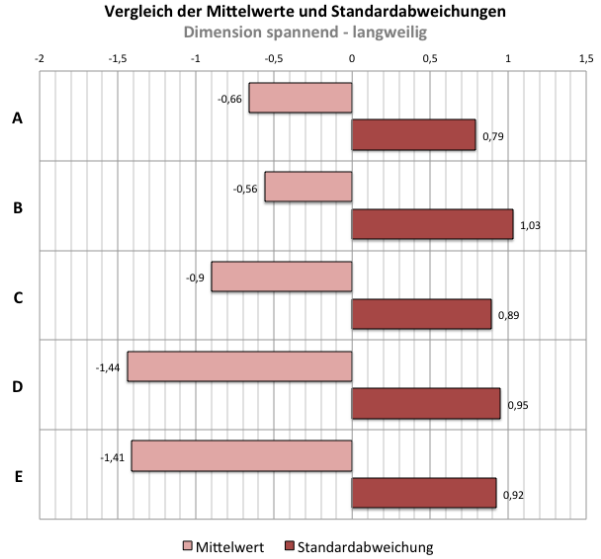
BEVORZUGTE FILMGATTUNGEN UND FILMGENRES DER PROBANDEN

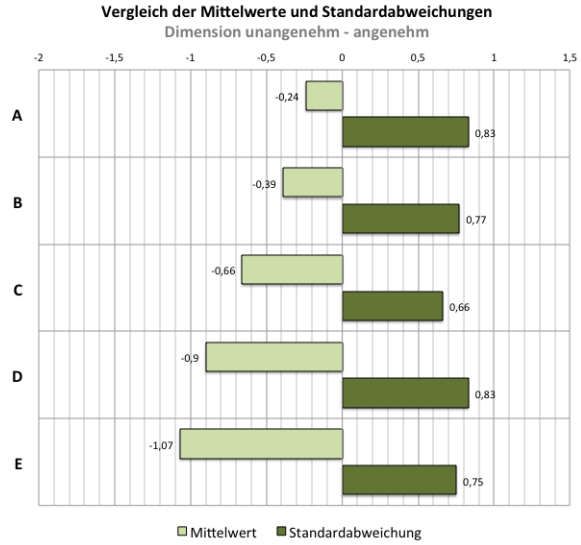


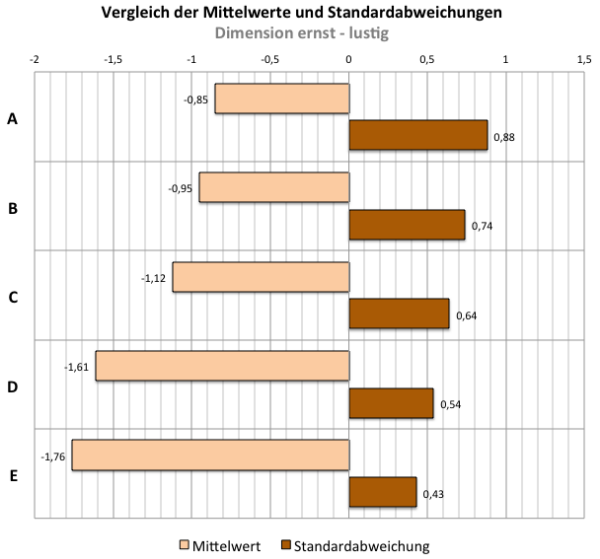


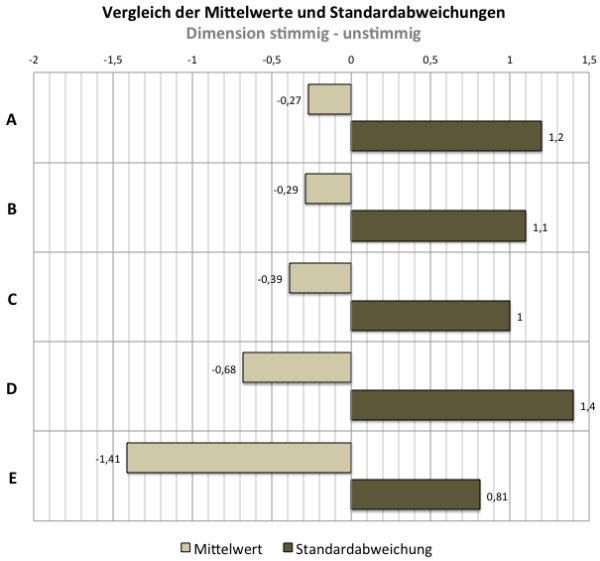
AUSWERTUNGEN DER MITTELWERTE UND STANDARDABWEICHUNGEN

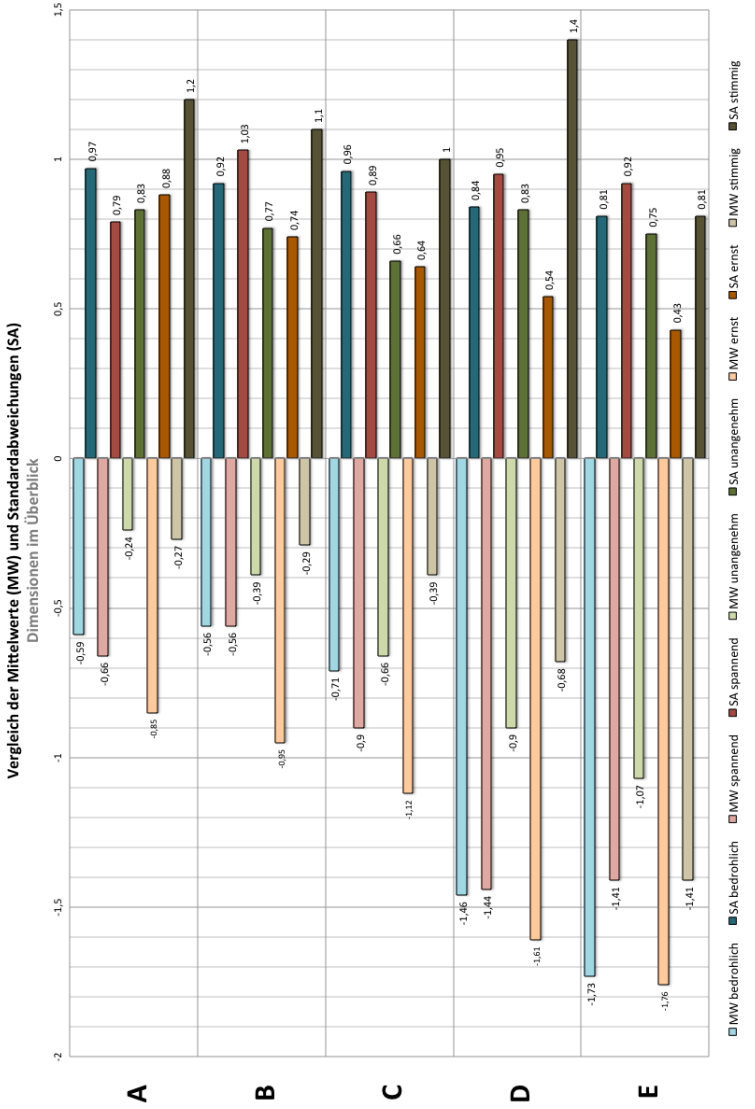




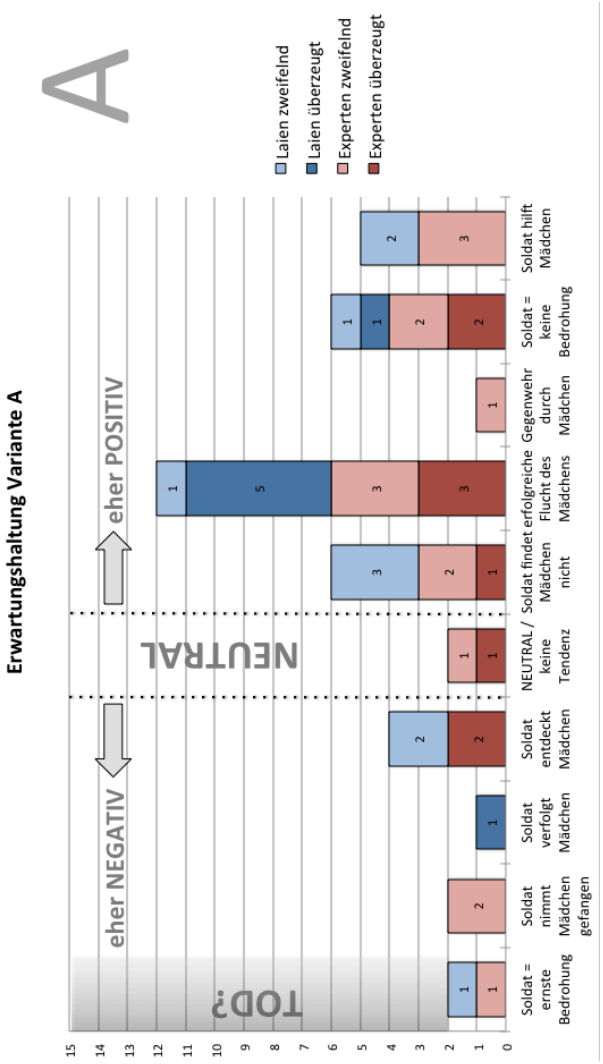


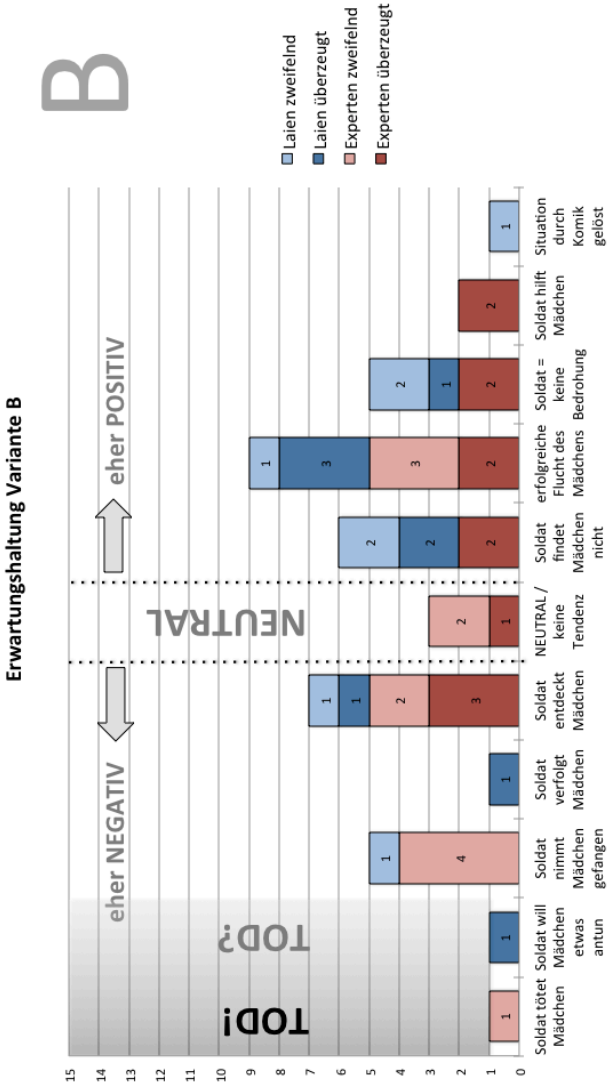

Vergleich der Mittelwerte und Standardabweichungen
Dimension ernst - lustig
-2
-1,5
-1
-0,5
0
0,5
1
1,5
A
B
C
D
E
-0,85
0,88
-0,95
0,74
-1,12
0,64
-1,61
0,54
-1,76
0,43
Mittelwert
Standardabweichung


Vergleich der Mittelwerte und Standardabweichungen
Dimension stimmig - unstimmig
-2
-1,5
-1
-0,5
0
0,5
1
1,5
A
B
C
D
E
-0,27
1,2
-0,29
1,1
-0,39
1
-0,68
1,4
-1,41
0,81
Mittelwert
Standardabweichung


Vergleich der Mittelwerte (MW) und Standardabweichungen (SA)
Dimensionen im Überblick
1,5
1
0,5
0
-0,5
-1
-1,5
-2
A
B
C
D
E
-0,59
0,97
-0,66
0,79
-0,24
0,83
-0,85
0,88
-0,27
1,2
-0,56
0,92
-0,56
1,03
-0,39
0,77
-0,95
0,74
-0,29
1,1
-0,71
0,96
-0,9
0,89
-0,66
0,66
-1,12
0,64
-0,39
1
-1,46
0,84
-1,44
0,95
-0,9
0,83
-1,61
0,54
-0,68
1,4
-1,73
0,81
-1,41
0,92
-1,07
0,75
-1,76
0,43
-1,41
0,81
MW bedrohlich
SA bedrohlich
MW spannend
SA spannend
MW unangenehm
SA unangenehm
MW ernst
SA ernst
MW stimmig
SA stimmig

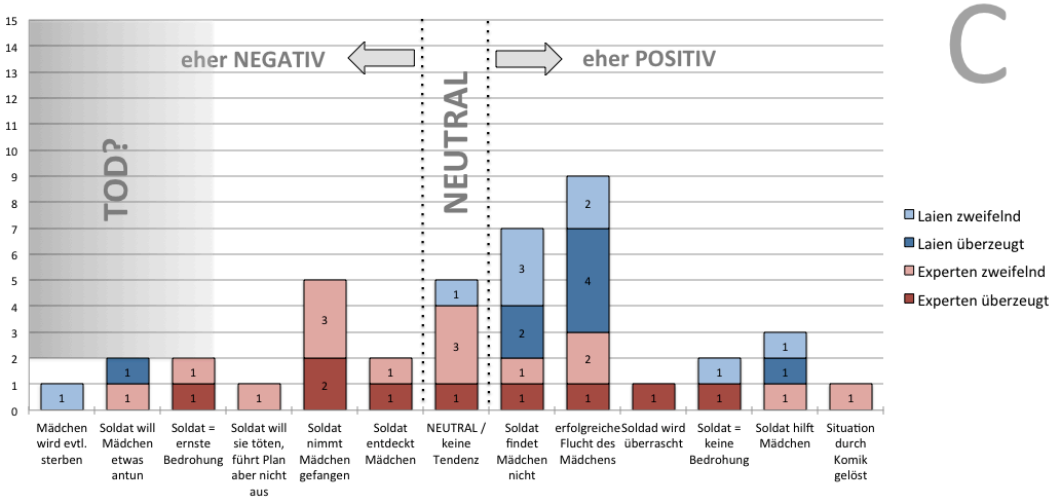
AUSWERTUNG DER ERWARTUNGSHALTUNGEN





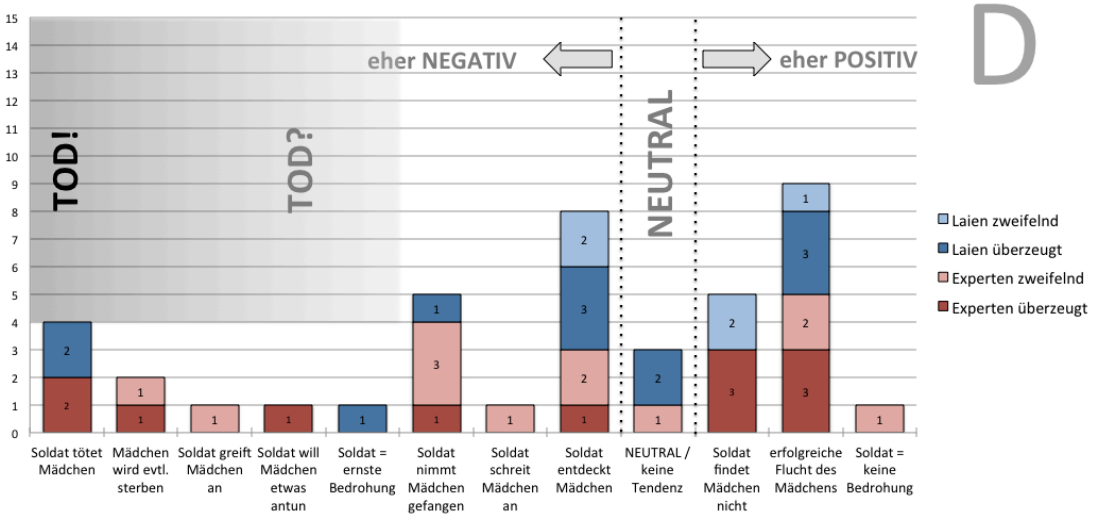
Erwartungshaltung Variante C

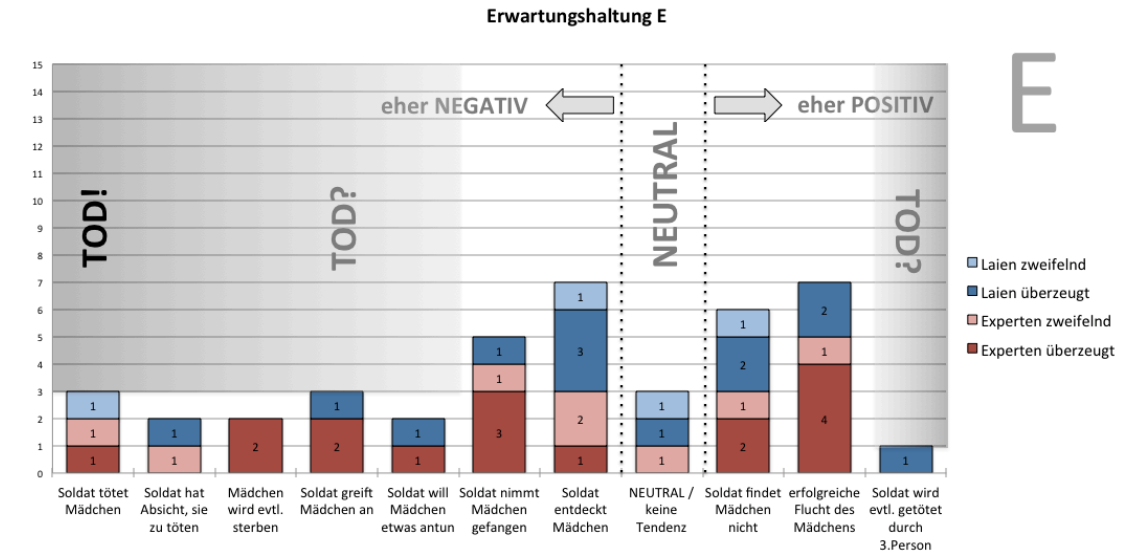
C

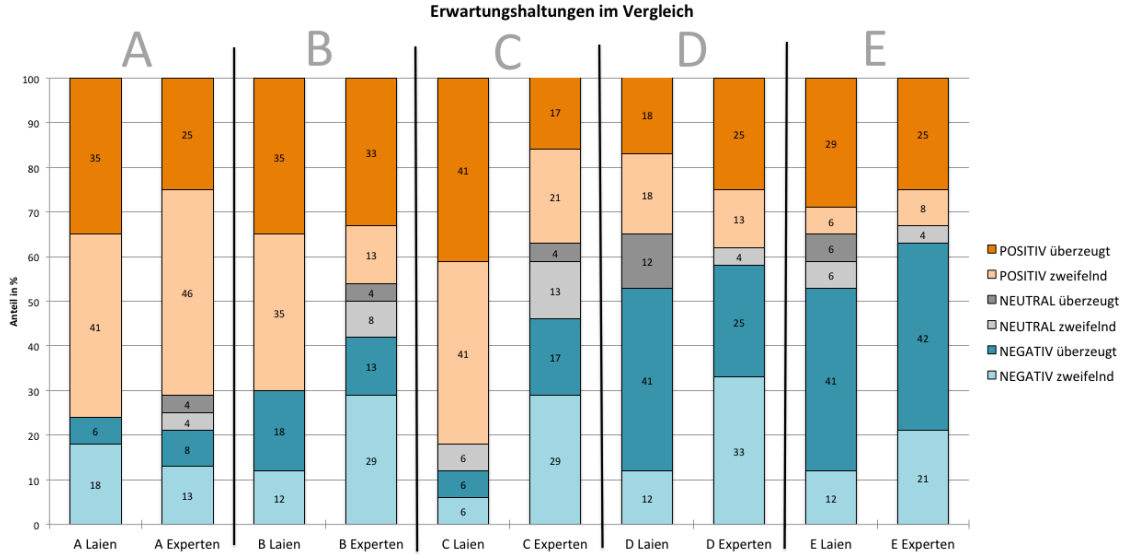


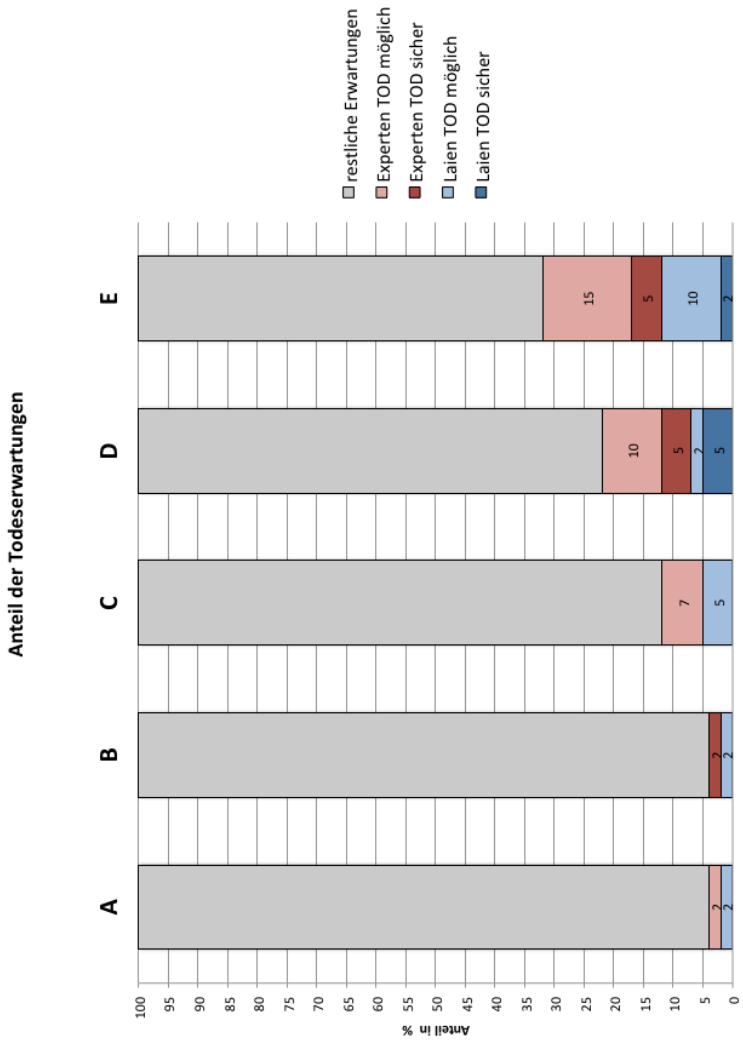
Erwartungshaltung D

D

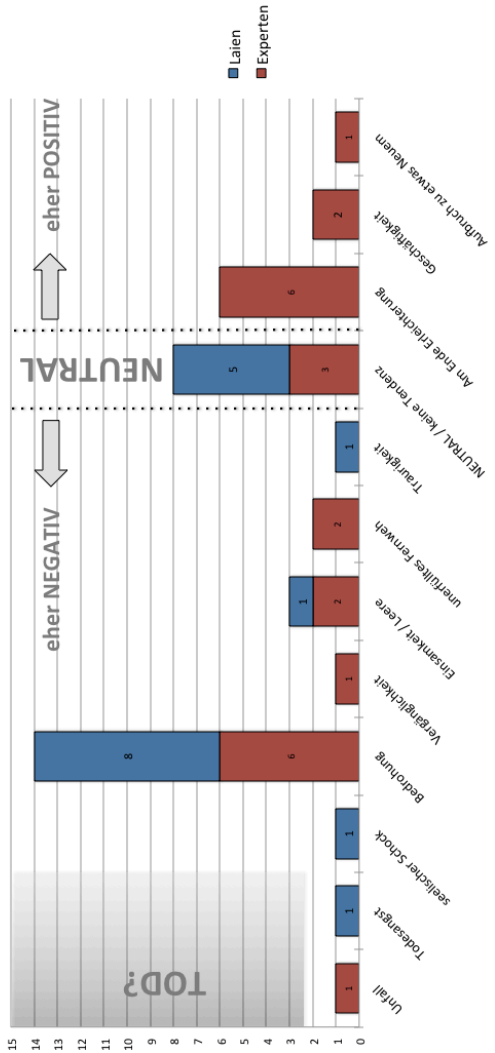



Erwartungshaltung E
E
eher NEGATIV
eher POSITIV
TOD!
TOD?
NEUTRAL
TOD?
Laien zweifelnd
Laien überzeugt
Experten zweifelnd
Experten überzeugt
Soldat tötet Mädchen
Soldat hat Absicht, sie zu töten
Mädchen wird evtl. sterben
Soldat greift Mädchen an
Soldat will Mädchen etwas antun
Soldat nimmt Mädchen gefangen
Soldat entdeckt Mädchen
NEUTRAL / keine Tendenz
Soldat findet Mädchen nicht
erfolgreiche Flucht des Mädchens
Soldat wird evtl. getötet durch 3.Person

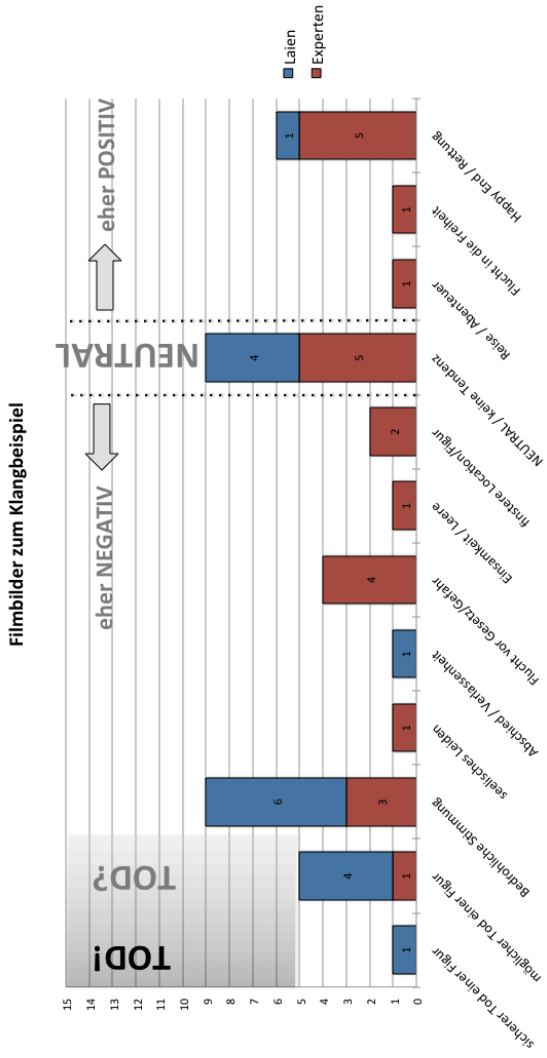

Erwartungshaltungen im Vergleich
A
B
C
D
E
Anteil in %
POSITIV überzeugt
POSITIV zweifelnd
NEUTRAL überzeugt
NEUTRAL zweifelnd
NEGATIV überzeugt
NEGATIV zweifelnd
A Laien
A Experten
B Laien
B Experten
C Laien
C Experten
D Laien
D Experten
E Laien
E Experten


Anteil der Todeserwartungen
restliche Erwartungen
Experten TOD möglich
Experten TOD sicher
Laien TOD möglich
Laien TOD sicher
A
B
C
D
E
Anteil in %
100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50
45
40
35
30
25
20
15
10
5
0
2
2
2
2
7
5
10
5
2
5
15
5
10
2

Assoziationen zum Klangbeispiel



Filmbilder zum Klangbeispiel



A.4 DVD

Inhalt