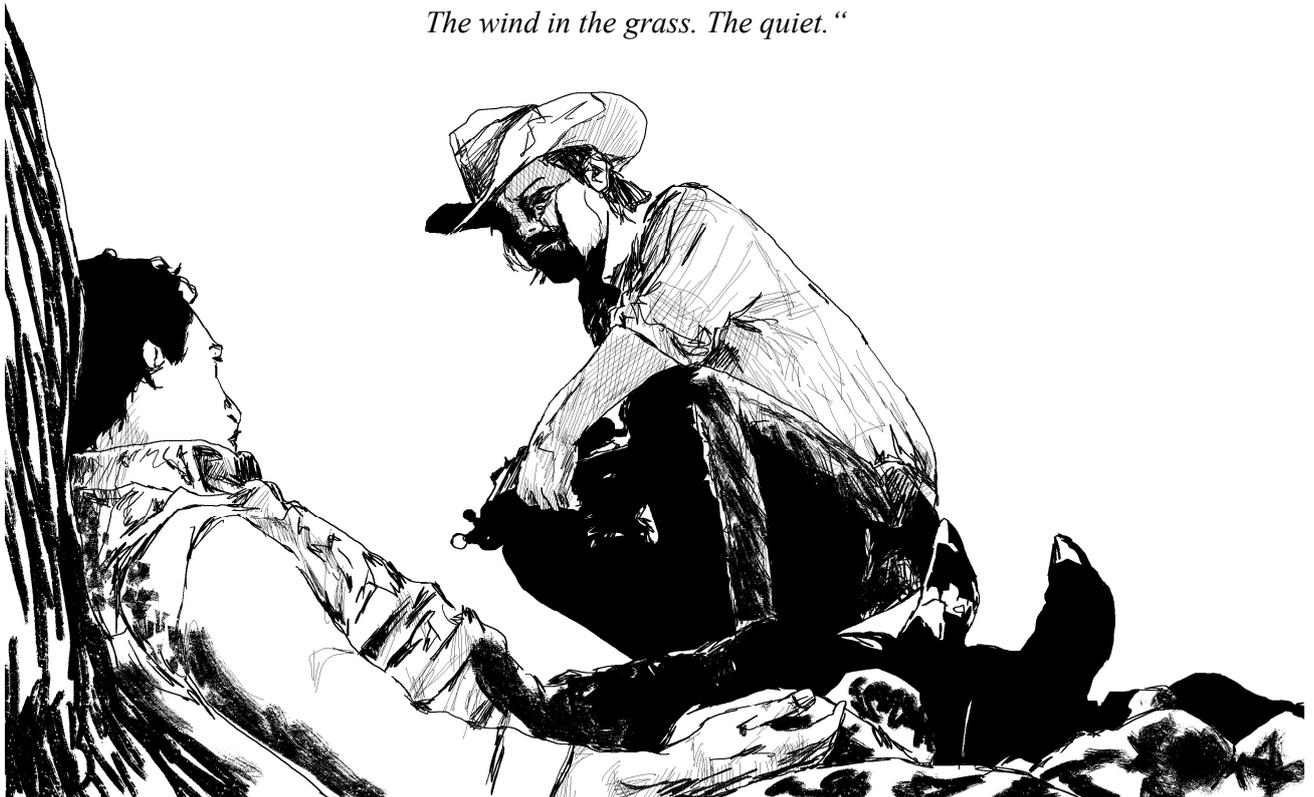


Das Sounddesign von  
NO COUNTRY  
FOR OLD MEN  
Literaturadaption auf Tonebene

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien  
vorgelegt von Robin Lukas Zwirner  
an der Hochschule der Medien Stuttgart  
am 31.07.2020  
zur Erlangung des akademischen Grades eines Bachelor of Engineering

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt  
Zweitprüfer: Prof. Jörn Precht

*„The end of his life. Here in this place.  
The distant mountains to the south.  
The wind in the grass. The quiet.“*



## Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Robin Lukas Zwirner, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Das Sounddesign von NO COUNTRY FOR OLD MEN. Literaturadaption auf Tonebene“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester), § 23 Abs. 2 Master-SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.



Robin Lukas Zwirner

## Abstract

Das Sounddesign als Mittel zur Adaption im Film wird oft übersehen oder nicht hinreichend beachtet. Am Beispiel des Films NO COUNTRY FOR OLD MEN soll daher der Fragestellung nachgegangen werden, welche Rolle die erzählerischen Aspekte des Sounddesigns für die Adaption des gleichnamigen Romans von Cormac McCarthy spielen. Grundlage stellt eine auf relevante Aspekte eingegrenzte Analyse des Romans dar, die zum Kontext für die Filmanalyse benutzt wird. Die Analyse des Filmsounddesigns arbeitet sich von formalen Aspekten zu denen der inhaltlichen Metakommunikation vor und stellt die angewandten Konzepte der Filmtongestaltung in Bezug zu den Motiven der Vorlage. Ein besonderer Fokus wird dabei auf die Aspekte der Stille und der fehlenden Filmmusik gelegt. Am Ende werden die Erkenntnisse aus den beiden Betrachtungen gegenübergestellt und so die Möglichkeiten des Tons für die Adaption aufgezeigt.

The sound design as an instrument of adaptation in the film is often overlooked or not given sufficient attention. Using the example of the film NO COUNTRY FOR OLD MEN, this paper will investigate the question as to what role the narrative aspects of sound design play for the adaptation of the novel of the same name by Cormac McCarthy. The basis is an analysis of the novel limited to relevant aspects, which is used as the context for the film analysis. The analysis of the film sound design expands from formal aspects to those of the content meta communication and presents the used concepts of film sound design in relation to the motifs of the novel. A special focus is placed on the aspects of silence and the lack of film music. In the end, the findings from the two examinations are compared and thus the possibilities of the sound for adaptation are shown.

# Inhaltsverzeichnis

<i>Ehrenwörtliche Erklärung</i> .....	1
<i>Abstract</i> .....	2
<i>Inhaltsverzeichnis</i> .....	3
<i>NO COUNTRY FOR OLD MEN: Roman und Film</i> .....	5
<i>Über das Verhältnis von Literatur und Film</i> .....	6
<i>I. Der Roman als Grundlage</i> .....	10
I.1 Die Hauptthemen an den drei Hauptfiguren .....	11
I.1.1 Chigurh und Moss: Ambivalenz des Schicksals .....	11
I.1.2 Sheriff Bell: Suche nach Sinn und der Wunsch nach einer besseren Welt .....	17
I.2 Stilistische Merkmale.....	19
I.2.1 Erzählposition .....	19
I.2.2 Sprache .....	22
I.2.3 Bedeutung von Geräuschen .....	24
I.3 Fazit zur Romananalyse .....	27
<i>II. Betrachtung des Sounddesigns</i> .....	29
II.1 Das Sounddesign im Ganzen: Setting und Grundstimmung .....	29
II.1.1 Übersicht und Kategorisierung der im Film vorkommenden Klänge.....	29
II.1.2 Schlüsselklänge .....	30
II.2 Diegese und Perspektive.....	32
II.2.1 Diegese .....	32
II.2.2 Akustische Perspektive.....	35
II.2.3 Bild-Ton Beziehung .....	37
II.3 Kreuzmodale Metaphern und akustische Invisible Gorillas .....	39
II.3.1 Grundkonzepte .....	39
II.3.2 Kreuzmodale Metaphern und akustische Invisible Gorillas im Sounddesign .....	40
II.3.3 Einzelanalysen.....	45

II.4 Symbolik im Sounddesign.....	47
II.4.1 Wind und Luftzug .....	47
II.4.2 Donner.....	49
II.4.3 Glocke .....	49
II.4.4 Tierstimmen: Singvögel und Hunde.....	50
II.4.5 Urticken.....	51
II.5 Das Konzept der Stille.....	52
II.5.1 Die Stille der Musik .....	52
II.5.2 Stille als Sounddesignkonzept.....	55
II.5.3 Symbolik der Stille.....	58
II.6 Fazit zur Sounddesignanalyse .....	59
<i>III. Gegenüberstellung von Roman und Film-Sounddesign .....</i>	<i>60</i>
III.1 Formale Merkmale .....	60
III.2 Metakommunikation .....	63
III.3 Direkter Vergleich bedeutsamer Szenen .....	64
III.4 Schlussbemerkung.....	66
<i>IV. Anhang.....</i>	<i>68</i>
IV.1 Bibliografie .....	68
IV.1.1 Primärquellen.....	68
IV.1.2 Sekundärquellen .....	68
IV.2 Abbildungsverzeichnis.....	71
IV.3 Sequenzprotokoll .....	72
IV.4 Elektronischer Anhang.....	80

## NO COUNTRY FOR OLD MEN: Roman und Film

Der Film NO COUNTRY FOR OLD MEN<sup>1</sup> von dem berühmten (und ein bisschen berüchtigten) Regie-Gespann Joel und Ethan Coen mag auf den ersten Blick wie ein klassischer, wenn auch äußerst brutaler Hollywood-Crime-Thriller wirken. Tatsächlich hat der Film alle Zutaten für ein spannendes Action-Popcorn-Kino: Einen US-amerikanischen Normalbürger als Helden, der zwar egoistische Ziele verfolgt, durch seine Gewöhnlichkeit aber trotzdem sympathisch bleibt und damit irgendwo zwischen Gut und Böse steht, ein psychopatischer Killer, der eine Blutspur hinter sich herzieht, ein älterer Sheriff, der wie aus einem klassischen Western gefallen wirkt und das alles in einem bildgewaltigen Setting mit einem spannenden Plot um ein sorgsam entwickeltes Katz-und-Maus-Spiel.

Doch spätestens ab der Mitte des Films wird klar, dass es sich nicht um einen üblichen Thriller handelt, dass es am Ende des Films keine Gewinner geben wird und schon gar nicht einen stereotypischen Sieg des Guten über das Böse oder der Gerechtigkeit über das Unrecht. Und auch in der filmischen Stilistik verweigert sich der Film klassischer Hollywood-Konventionen mit einem minimalistischen Erzählstil und einer stillen Tongestaltung ohne jegliche offensichtlich wahrnehmbare Filmmusik. Nicht zuletzt deshalb war der Film 2008 wohl für acht Oscars nominiert (unter anderem Bester Ton), von denen er vier gewinnen konnte (Bester Film, Bester Nebendarsteller, Bestes adaptiertes Drehbuch, Beste Regie).<sup>2</sup> Der Film ist herausragend darin, dass er den Ton mehr als andere Filme als Mittel zum Erzählen begreift. Und genau wegen dieser nicht dem Standard entsprechenden Tongestaltung soll der Film Gegenstand einer Analyse des Sounddesigns sein.

Es wäre sinnlos, das Sounddesign eines Films ohne den Kontext der Handlung zu betrachten und im Falle von NO COUNTRY FOR OLD MEN kann die Handlung nicht ohne den Kontext der gleichnamigen Romanvorlage des kritisch sehr hochgehaltenen amerikanischen Autors Cormac McCarthy betrachtet werden, die der Film manchmal fast wörtlich übernimmt.<sup>3</sup> Tatsächlich wirkt der Film wie die direkte Umsetzung von McCarthys Prosa im filmischen Medium. Die Tongestaltung ist für die Wirkung eines Films ein bestimmendes Element und hat so auch Anteil

---

<sup>1</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. USA: Paramount Vantage, Miramax, Scott Rudin Productions, Mike Zoss Productions 2007.

<sup>2</sup> IMDB (Internet Movie Data Base): NO COUNTRY FOR OLD MEN. Abgerufen am 21.05.2020 unter <https://www.imdb.com/title/tt0477348/>

<sup>3</sup> Mechthild Zeul ordnet den Film in das Gesamtwerk der Coens ein und stellt fest, dass er zwar thematische Motive mit anderen Filmen der Coens teilt, sich aber stilistisch in der Inszenierung (vor allem in der Benutzung von Humor) von jedem anderen Film des Regieduos unterscheidet (Mechthild Zeul, *Joel und Ethan Coen. Meister der Überraschung und des vielschichtigen Humors*. Bielefeld: transcript Verlag 2017, S.131). Dieses Alleinstellungsmerkmal ist vermutlich eine Folge des zugrundeliegenden Romans, handelt es sich doch um die erste direkte Adaption der beiden Regisseure.

an der Perzeption des Films als Adaption. Daher soll sich diese Arbeit speziell mit der Frage beschäftigen, wie die Adaption im Sounddesign gestaltet wurde und inwiefern sich in den vom Standard abweichenden Aspekten der Tongestaltung McCarthys Vorlage widerspiegelt. Diese Frage ist vor allem auch deshalb interessant, da bisherige Betrachtungen der Frage nach der filmischen Adaption literarischer Werke meist bei der Entwicklung des Drehbuches anhand der Vorlage enden (ohne Zweifel natürlich immer noch der wichtigste Schritt und Anfang jeder Adaption). An diese grundlegende Frage, wie die Adaption des Romans auf tongestalterischer Ebene umgesetzt ist, schließen sich alle anderen Fragen an, nämlich welche Grundprinzipien für das Sounddesign gewählt wurden, wie der Film ohne Musik funktioniert, wie das Sounddesign die Themen der Handlung trägt, und noch viele weitere.

Die Bearbeitung der Fragestellung soll in drei Schritten erfolgen: Zuerst soll bei dem Roman als Grundlage des Films begonnen und die für die spätere Analyse relevanten Aspekte des Werks erläutert werden. Diese Arbeit kann an dieser Stelle natürlich nicht einer echten tiefgehenden literaturwissenschaftlichen Bearbeitung gerecht werden, sondern stellt vielmehr den Blick aus der Perspektive eines Film- und Tonschaffenden auf das Werk dar. Im zweiten Schritt wird das Sounddesign des Films zum Gegenstand der Arbeit, indem die relevanten Aspekte des Tons anhand verschiedener Aspekte vorgestellt werden. Im dritten Teil soll in einer Gegenüberstellung der Erkenntnisse aus Roman- und Filmanalyse die Frage nach der Adaption auf Tonebene beantwortet werden. Am Ende stellt diese Arbeit so auch eine Bearbeitung der wichtigsten Frage für den Filmtonschaffenden dar: Wie kommt man vom Drehbuch zum Sounddesignkonzept und wie kann der Ton das, was der Film erzählen will, ideal kommunizieren.

## Über das Verhältnis von Literatur und Film

An dieser Stelle soll zuallererst der wichtigen Frage nachgegangen werden, warum ein Vergleich von Film und geschriebener Sprache überhaupt möglich ist, ferner, warum eine Literaturverfilmung funktionieren kann, und allgemein, wie die Medien Literatur und Film ineinandergreifen und was dies für diese Arbeit bedeutet.

Klarer bezeichnet den Literaturbegriff als „vage“ und „wenig aussagekräftig“<sup>4</sup> und nennt als eine häufig gebrauchte Definition „Literatur als Gesamtheit schriftlichen Ausdrucks“<sup>5</sup>. Diese Definition muss aber noch von reinen Gebrauchstexten abgegrenzt werden, was über das Kriterium der

---

<sup>4</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. 7. Auflage, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2010, S.9.

<sup>5</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.9.

Ästhetik erfolgen kann.<sup>6</sup> Weiterhin interessant sind Klarers Anführung zum Ursprung der Literatur in Bild und Sprache: Als Vorform literarischer Texte nennt er mündlich überlieferte Erzählungen und frühe Formen von Bildergeschichten wie Höhlenmalereien und Ritzzeichnungen. Bis ins Mittelalter waren Sprache und Bild noch in der Kunst der Buchmalerei untrennbar miteinander verbunden, erst mit dem Buchdruck etablierte sich eine Bilderfeindlichkeit, Schrift wird zum Ideal eines abstrakten und unverfälschten Kommunikationskanals.<sup>7</sup> Der Film kann demnach vor diesem Hintergrund als eine Rückbesinnung auf eine eigentlich sehr traditionelle und alte Erzählform, die auf der Kombination von Bild und Sprache beruht, betrachtet werden.

Doch noch ein weiterer Aspekt, den Klarer nennt, ist am Film bezogen auf seine Verwandtschaft mit der Literatur bemerkenswert: Anders als beispielsweise das Drama, bei dem ja auch Bild und Sprache kombiniert werden, aber sich auch bei gleichbleibender Inszenierung selbst bei zwei direkt nacheinander liegenden Aufführungen kleine Unterschiede zwischen den beiden Darbietung finden lassen werden, ist im Film die Wechselwirkung von Bild und Sprache fixiert. Wie ein Buch kann auch ein Film immer wieder auf gleiche Weise reproduziert werden. Deshalb lassen sich die Methoden der Literaturwissenschaft auch auf filmische Medien anwenden.<sup>8</sup>

Als Möglichkeit zur Annäherung an einen geschriebenen Text sei hier der literaturtheoretische Ansatz der Semiotik genannt. Klarer nennt als Grundlage des semiotischen Modells das Sprachmodell des Genfer Linguisten Ferdinand de Saussure. Sprache funktioniert demnach durch Repräsentation, eine geistige Vorstellung wird verbal abgebildet. Anders gesagt: Sprachliche Zeichen sind die Manifestation einer übergeordneten, nicht sprachlichen Bedeutung. Geschriebene Sprache ist ein geschlossenes System von Zeichen, dessen Elemente in Wechselwirkung stehen und dadurch Bedeutung erhalten. Dieses System von Zeichen als Repräsentation einer Vorstellung, die eine Bedeutung erschaffen, kann auch auf andere Bereiche übertragen werden.<sup>9</sup>

Sigrid Lange beschreibt als Schlüssel zur Filmanalyse das Medium Film als ein komplexes Zeichensystem, das nach dem Vorbild der linguistischen Semiotik untersucht werden kann. Dabei bedient sich der Film bei den kommunikativen Codes der angrenzenden Künste, wie Fotografie, Literatur und Komposition, die in der Filmsprache kombiniert werden und eine Art neuen Megaapparat von filmischen Zeichen schaffen.<sup>10</sup> Wie die geschriebene Sprache ist der Film ein eigenes Zeichensystem, das sich zahlreicher kommunikativer Codes bedient, die teilweise auch der Literatur als erzählerischem Medium entlehnt sind.<sup>11</sup> Dabei greift der Film aus dem Zeichenapparat

---

<sup>6</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.9.

<sup>7</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.10.

<sup>8</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.10.

<sup>9</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.25.

<sup>10</sup> Sigrid Lange, *Einführung in die Filmwissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007, S.47.

<sup>11</sup> siehe dazu Thomas Kuchenbuch, *Filmanalyse. Theorien. Methoden. Kritik*. 2. Auflage, Böhlau Verlag Gesellschaft 2005, S.87 ff. Kuchenbuch nimmt eine genaue Spezifizierung der filmischen Codes in Codes der

der Literatur vor allem auf übergeordnete narrative und dramalogische Konzepte wie Plot-/Aktstruktur, Figurenkonstellation oder Figurenentwicklung zurück. So ist ein Drehbuch laut Syd Field „weder Roman noch Bühnenstück, verbindet aber Elemente von beidem“<sup>12</sup>. An ihre Grenzen stößt der Vergleich von filmischer und geschriebener Sprache, wenn es um die Frage des Erzählers geht, der in geschriebener Sprache auch kommentierend oder aus der Ich-Perspektive sprechen kann. Im Film dagegen ist es nicht möglich, eine Geschichte aus der Ich-Perspektive oder unter Benutzung von indirekter Rede zu erzählen.<sup>13</sup> (Natürlich heißt das nicht, dass ein Buch nicht wie ein Film geschrieben sein kann: Laut Lange hat die Literatur der Gegenwart einen Hang zum Filmischen, bei dem die erzählerische Position des Zeigens der des Erklärens vorgezogen wird.)<sup>14</sup> Pierre Kandorfer macht als die wesentlichen Hindernisse für die filmische Umsetzung eines Romans den Blickwinkel des Romans (Erzähler und sprachliche Subjektivierung) und die zeitliche Dimension aus (in geschriebener Sprache kann flexibel mit Zeit umgegangen werden, der Film ist hier durch die visuelle Sprache fixiert), sieht aber keinen der Faktoren als unüberwindbare Schwierigkeit.<sup>15</sup>

An dieser Stelle soll noch bemerkt werden, dass sich die Verwandtschaft von Film und Literatur erst mit der Zeit ausbildete: In den Anfangsjahren des 20. Jahrhunderts vollzog sich laut Paech die Entwicklung des Films von einer einfachen Jahrmarktsattraktion zu einem erzählerischen Massenmedium, das sich erst seiner Möglichkeit bewusst werden musste und sich langsam zu einem eigenem System des linearen Erzählens ausbildete, das in seiner Form literarischer Grundsätze entlehnt ist.<sup>16</sup>

Wie dargelegt, gibt es also Überschneidungen in den kommunikativen Systemen von Film und Literatur, dennoch muss man sich aber bewusst bleiben, dass es sich um zwei komplexe, voneinander unabhängige Zeichensysteme handelt. Für die Literaturadaption ergibt sich daraus, wie Francois Truffaut nach Lange postuliert, dass „der Geist statt des Buchstabens des literarischen Werkes [...] der Garant für die Treue gegenüber dem adaptierten literarischen Werk [sei].“<sup>17</sup> Syd Field stellt dasselbe in Bezug auf das Drehbuch fest: „Der Schlüssel zu einer guten Adaption ist die

---

Darstellung und Codes der Gegenstände, sowie filmische, filmspezifische und kinematographische Codes vor. Weiterhin erörtert er die Unterschiede von sprachlicher und filmischer Syntax.

<sup>12</sup> Syd Field, *Filme schreiben. Wie Drehbücher funktionieren*. Wien/Hamburg: Europa Verlag 2001, S.17.

<sup>13</sup> Sigrid Lange, *Einführung in die Filmwissenschaft*. S.64f.

<sup>14</sup> Sigrid Lange, *Einführung in die Filmwissenschaft*. S.64.

<sup>15</sup> Pierre Kandorfer, *Lehrbuch der Filmgestaltung*. 6. Auflage, Gau-Heppenheim: Mediabook Verlag 2003, S.23.

<sup>16</sup> vgl. Joachim Paech, *Literatur und Film*. 3. Auflage, Weimar: J. B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung 1997, S.25ff. Paech betrachtet diese Entwicklung unter Berücksichtigung soziologischer und ökonomischer Aspekte in den Anfangsjahren des Kinos. Als filmisch-ästhetische Elemente dieser Entwicklung nennt er: 1. Die Dominanz der Zeit über den Raum (zwei Handlungen an verschiedenen Orten können nun zeitgleich verlaufen). 2. Kontinuität des Erzählens (Linearisierung der Narration). 3. Etablierung des diegetischen Horizontes als imaginären Referenten filmischen Erzählens (der Film an sich bildet eine geschlossene Geschichte). Diese neue Filmästhetik beschreibt er als „Literarisierung“ des Films.

<sup>17</sup> Sigrid Lange, *Einführung in die Filmwissenschaft*. S.63.

Balance zwischen Figuren und Situationen, bei der die Integrität, sprich: der Geist des Originals, beibehalten wird.“<sup>18</sup> Am Ende bedeutet dies nichts anderes, als dass Themen und Motive aus dem einen Zeichensystem in das andere übersetzt werden müssen. Eine genaue Übernahme des Zeichensystems eines literarischen Werkes in ein filmisches wäre zum Scheitern verurteilt, da es wohl bestenfalls in einer kommentierten Bildergeschichte resultieren würde. Will man nun also beispielsweise eine ja eigentlich nicht filmisch umsetzbare Ich-Erzählung in einen Film übersetzen, so sollte nicht der Versuch unternommen werden, das formale Prinzip des Ich-Erzählers auf den Film zu übertragen, sondern es muss die Frage gestellt werden, wie das, was im Buch durch die Verwendung der Ich-Perspektive gesagt wird, im Film mit filmischen Codes kommuniziert werden kann.

Daraus ergibt sich für diese Arbeit, dass zuerst das Zeichensystem der Romanvorlage auf seine Bedeutung untersucht werden muss, damit dann der Frage nachgegangen werden kann, wie diese Bedeutung im Film durch den dem Film eigenen Code des Sounddesigns umgesetzt wird.

---

<sup>18</sup>Syd Field, *Das Drehbuch. Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Überarbeitete und aktualisierte Neuauflage*. Berlin: Autorenhaus Verlag GmbH 2007, S.393.

# I. Der Roman als Grundlage

Der Roman ist der Anfangspunkt des Films und soll so auch am Anfang dieser Arbeit stehen. Die Analyse soll sich vor allem auf die Aspekte konzentrieren, die für eine filmische Adaption relevant sind und stellt den Blick des Filmtonschaffenden auf ein literarisches Werk dar. Die wichtigsten Themen und Motive des Romans sollen vorgestellt werden, um so ihrer Umsetzung im Film nachgehen zu können.

McCarthy hatte „No Country for Old Men“ ursprünglich als Drehbuch geplant und dann in den Roman umgeschrieben, der dann von den Coen-Brüdern zurück in ein Drehbuch adaptiert wurde.<sup>19</sup> Die Handlung des Films folgt so sehr nah der Romanvorlage, weshalb jene Aspekte der Literaturanalyse, die sich auf den Plot beziehen, auch direkt auf den Plot des Films gewendet werden können.

Laut Klarer gibt es in der Literaturtheorie vier Ansätze, sich einem Text zu nähern:

1. Der textorientierte Ansatz, der den Text losgelöst vom Autor betrachtet und sich mit den Fragen der Stilistik und des formalen Aufbaus beschäftigt.
2. Der autororientierte Ansatz, der Zusammenhänge zwischen Werk und Biografie des Autors herzustellen versucht.
3. Der leserorientierte Ansatz, der sich der Rezeption des Textes durch eine Lesergruppe widmet.
4. Der kontextorientierte Ansatz, der den Text vor dem Hintergrund außertextlicher Entwicklungen betrachtet.<sup>20</sup>

Da sich diese Arbeit vor allem mit der Frage nach einer stilistischen und thematischen Umsetzung des Textes in einer Filmadaption beschäftigt, soll hier der erste Ansatz, der nah am Text bleibt, gewählt werden. Dabei soll eine Analyse der drei Hauptfiguren des Romans und ihrer Entwicklung erfolgen, um die dadurch vorgestellten Themen herauszuarbeiten. Weiterhin sollen bestimmte auffällige formal-sprachliche Merkmale, die sich vor dem Hintergrund der sounddesignerischen Adaption als relevant erweisen könnten, vorgestellt werden.

Klarer nennt als die vier wichtigsten formalen Aspekte des Romans Plot, Charakter, Erzählperspektive und Setting.<sup>21</sup> Diese sind auch auf das Medium Film anwendbar, nur Erzählperspektive und Setting haben dabei aber unmittelbare Relevanz für das Sounddesign, Plot und Charakter sind vor allem den Gewerken Drehbuch, Regie und Schauspiel zuzuordnen. Die Erzählperspektive bedingt den Grad der Subjektivierung und Abstrahierung des Tons, das Setting

---

<sup>19</sup> Jeff Legge: *From Script to Screen: No Country for Old Men*. Los Angeles: The Script Lab 2017. Abgerufen am 26.05.2020 unter <https://thescriptlab.com/features/screenwriting-101/7822-from-script-to-screen-no-country-for-old-men/>

<sup>20</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.17.

<sup>21</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.44.

bestimmt über die Auswahl der Geräusche (und umgekehrt). Entscheidungen über Plot und Charakter werden in der Regel schon vor dem Dreh getroffen, sodass das Sounddesign nicht unbedingt Einfluss auf diese Bereiche nehmen kann. Nichtsdestotrotz ist aber ein Verständnis von Plot und Charakter für die Analyse (und auch für den Sounddesigner) wichtig, denn die Aufgabe eines gelungenen Sounddesigns ist es, die Bedeutung der erzählten Geschichte zu unterstützen.

## I.1 Die Hauptthemen an den drei Hauptfiguren

Der Plot des Romans entwickelt sich um die Dreieckskonstellation der drei Hauptfiguren: Der Hobbyjäger Llewelyn Moss findet einen Koffer mit Drogengeld und nimmt diesen an sich. Der irrational agierende Killer Anton Chigurh verfolgt ihn, um das Geld an sich zu bringen. Der alte Sheriff Ed Tom Bell sucht sowohl Chigurh, um ihn zu stoppen, als auch Moss, um ihm zu helfen. An den drei Figuren werden anhand ihrer Welt- und Lebensanschauungen die Themen des Romans vorgestellt und erörtert.

### I.1.1 Chigurh und Moss: Ambivalenz des Schicksals

Das zentrale Thema des Romans ist die Frage nach Schicksal und der Bedeutung der Konsequenzen vergangener Entscheidungen. Dabei stellt sich Chigurh als Erfüllungsgehilfe des Schicksals vor und benutzt diese Selbstansicht als Legitimation für seine Taten. Moss wird sich im Verlauf der Handlung zwar über die Bedeutung der Konsequenzen seiner Handlung bewusst, versucht dennoch aber bis zuletzt diesen zu entgehen.

Chigurhs Weltsicht wird in der Münzwurfszene zu Beginn der Handlung erstmals vorgestellt. Zuvor wurde er schon durch die Ermordung des Deputys und des Manns auf dem Highway als kaltblütiger Killer etabliert.<sup>22</sup> Die Szene beginnt mit einer beiläufigen Frage des Tankstellenbesitzers. Chigurh begegnet ihm feindlich, verwickelt ihn in ein Gespräch und bringt ihn dazu, über sein Leben zu erzählen. Dann wirft er eine Münze und fordert den Besitzer auf, anzusagen. Dieser reagiert erst zögerlich, geht dann aber auf die Aufforderungen ein und setzt auf die richtige Seite.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. London: Picador 2010, S.5ff.

<sup>23</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.52ff.

Die Münze und der Münzwurf werden hier zum Symbol für die Entscheidung über Leben und Tod, die von der Art und Weise, wie das Leben gelebt wurde, abhängt. Chigurh weist die Verantwortung für diese Entscheidung von sich und sieht ihren Ausgang als vom Schicksal gegeben an, als notwendige Folge des in der Vergangenheit Geschehenem. Das wird in diesem Zitat aus wörtlicher Rede Chigurhs deutlich, das als Antwort auf seine eigene Frage, welches Datum die Münze trägt, zu verstehen ist:

*„It’s nineteen fifty-eight. It’s been traveling twenty-two years to get here. And now I’m here. And I’ve got my hand over it. And it’s either heads or tails. And you have to say. Call it.“<sup>24</sup>*

*„Neunzehnhundertachtundfünfzig. Sie war zweiundzwanzig Jahre unterwegs, um hierherzukommen. Und jetzt ist sie da. Und ich bin da. Und ich hab die Hand drauf. Und jetzt heißt es entweder Kopf oder Zahl. Und das bestimmen Sie. Sagen Sie schon.“<sup>25</sup>*

Bemerkenswert ist in dieser Szene auch, wie der Münzwurf als bedeutungsvolles Element etabliert wird. Dort heißt es:

*„Chigurh took a twenty-five cent piece from his pocket and flipped it spinning into the bluish glare of the fluorescent lights overhead.“<sup>26</sup>*

*„Chigurh zog eine 25-Cent-Münze aus der Tasche und schnickte sie in das bläuliche Gleißeln der Leuchtstoffröhren an der Decke.“<sup>27</sup>*

Zwei Dinge sind hier auffallend: Zum einen der zeitdehnende Charakter der Beschreibung, zum anderen wird die Münze durch blaues Leuchten mit einem übernatürlichen Charakter aufgeladen, einem Symbol, das im realistischen Setting der Szene und dem dokumentarisch anmutenden Sprachstil verborgen ist.

Chigurhs Ansichten werden zum Ende seiner Storyline noch einmal präzisiert und auch kritisch hinterfragt, als er Carla Jean, die junge Frau des mittlerweile umgekommenen Moss, aufsucht, um sie zu ermorden. Er sieht dies als seine Aufgabe, da er Moss zuvor einen Handel vorschlug: Das Geld im Austausch für Carla Jeans Leben. Moss ging jedoch nicht auf diesen Vorschlag ein und

---

<sup>24</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.56.

<sup>25</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. Deutsch von Nikolaus Stingl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2009, S.54.

<sup>26</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.55.

<sup>27</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.54.

entschied sich zu kämpfen, wurde dann aber von einer unbekanntem dritten Partei umgebracht. Zuvor versuchte er noch, Carla Jean zusammen mit dem Geld außer Landes zu schaffen. Für Chigurgh war diese Entscheidung Moss' Carla Jeans Todesurteil. Er verwickelt sie in ein philosophisches Gespräch, in dem er ihr seinen Standpunkt deutlich machen will. Es folgt ein weiterer Münzwurf, diesmal aber mit ungünstigem Ausgang für sein Opfer. Er ermordet sie und verlässt das Haus.<sup>28</sup>

Hier wird noch einmal die Überzeugung Chigurghs deutlich, dass mit dem Anfang der Dinge schon deren Ende feststeht. Er sieht Carla Jeans Tod als notwendige Folge einer von ihr in der Vergangenheit getroffenen Entscheidung. Er sagt zu ihr:

*„Somewhere you made a choice. All followed to this. [...] No line can be erased.“<sup>29</sup>*

*„Irgendwo haben Sie eine Wahl getroffen. Aus der sich alles bis hierher ergeben hat. [...] Keine Linie lässt sich ausradieren.“<sup>30</sup>*

Carla Jean wird in dieser Szene als Gegenpol zu Chigurgh inszeniert, der seine Aussagen negiert. Sie erinnert ihn daran, dass es am Ende nur seine Entscheidung sei, sie zu töten.<sup>31</sup> Dadurch wird der Münzwurf als vollkommen zufälliges Entscheidungskriterium hingestellt, das nur als eine Legitimation erhalten muss. Trotz ihres mehrmaligen Widersprechens über die Szene hinweg, scheint sie am Ende von Chigurghs Ansichten überzeugt. Auf seine abschließende Rede antwortet sie auf seine Frage, ob sie ihn verstehe, mit den Worten:

*„Yes, she said, sobbing. I do. I truly do.“<sup>32</sup>*

*„Ja, sagte sie schluchzend. Das versteh ich. Wirklich.“<sup>33</sup>*

Dabei ist diese Aussage aber wohl eher als die Hinnahme ihrer Situation und der Erkenntnis, dass es ihr nicht gelingen wird, Chigurgh umzustimmen, zu verstehen. Die zweifache Beteuerung wirkt übertrieben, gleichzeitig wird durch das Partizip ihre Verzweiflung ausgedrückt (der Roman ist

---

<sup>28</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.253ff.

<sup>29</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.259.

<sup>30</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.236.

<sup>31</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.258.

<sup>32</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.260.

<sup>33</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.236.

allgemein sehr zurückhaltend in der Beschreibung, **wie** etwas gesagt wird – diese Szene bildet eine der wenigen Ausnahmen).

Nachdem er Carla Jean erschossen hat, erleidet Chigurgh einen Autounfall und verschwindet.<sup>34</sup> Dieses Ende seiner Geschichte (das eigentlich kein wirkliches Ende ist, schließlich ist nicht geklärt, ob er seine bei Nicht-Behandlung tödlichen Verletzungen überleben wird, er verschwindet einfach von der Bildfläche) kann auf zwei Weisen interpretiert werden:

1. Der Autounfall ist ein vollkommen zufälliges Element, unvorhersehbar und irrational. Dadurch widerlegt er Chigurghs Ansicht, dass alles eine Folge einer vorangegangenen Entscheidung ist, und zeigt, dass auch er der Irrationalität des Lebens willkürlich ausgeliefert ist.
2. Der Unfall ist die Folge von Chigurghs Entscheidung, Carla Jean zu töten. Hätte er diese Entscheidung nicht getroffen, wäre der Unfall nicht passiert. Da sein Weltbild aber keine andere Entscheidung zuließ, stand schon am Anfang der Geschichte, wenn auch unvorhersehbar, fest, dass er diesen Unfall erleiden wird.

Dabei ist es dem Leser überlassen, sich für eine Deutung zu entscheiden. Fest steht aber Eines: Der Unfall zeigt Chigurghs Menschsein auf, denn auch er ist vor den Irrungen des Schicksals, seien sie nun irrational oder durch vorangegangene Entscheidungen bestimmt, nicht gefeit. Am Ende ist es nicht von Bedeutung, warum die Dinge geschehen, als Folge des Schicksals oder zufällig oder als Folge eigener Entscheidungen, denn in keinem Fall können die Figuren, auch Chigurgh nicht, sehen, wie alles enden wird.

An der Figur des Moss wird ein anderer Aspekt der Schicksalsthematik erkundet: Steht bei Chigurgh vor allem die Frage nach einem über dem Menschen stehenden Schicksal im Mittelpunkt, so stellt sich Moss die Frage, wie seine Entscheidungen ihn als Menschen formen und inwiefern sein Lebensweg die Summe seiner vergangenen Entscheidungen ist.

Zuallererst sieht sich Moss nicht als Teil eines übermenschlichen Konzeptes, das über sein Leben bestimmt. Vielmehr glaubt er an seine eigene Wirkungsfähigkeit. Dies wird vor allem durch seine Handlungen aufgezeigt. In der Nacht, nachdem er das Geld gefunden hat, stellt er fest:

*„You have to take this seriously, he said. You cant treat it like luck.“<sup>35</sup>*

*„Du musst das ernst nehmen, sagte er. Du kannst das nicht als glücklichen Zufall behandeln.“<sup>36</sup>*

---

<sup>34</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.260ff.

<sup>35</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.23.

<sup>36</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.25.

An dieser Aussage wird zum einen deutlich, dass er sich der Tragweite seiner Entscheidung, das Geld zu nehmen, bewusst wird. Zum anderen zeigt sie seine Ansicht auf, dass es nun von ihm abhängt, diese Entscheidung zu einem glücklichen Ende zu führen.

Moss' Wille für sein Leben und seine Vorstellung von Glück zu kämpfen, wird während der Handlung vor allem durch seinen immer wieder bewiesenen Widerstand gegen Chigurghs Verfolgung aufgezeigt. Nach einem ersten Zusammentreffen, das sowohl für Moss als auch Chigurgh mit Verletzungen endete, kommt es zu einem Telefongespräch zwischen den beiden. Hier unterbreitet Chigurgh Moss, dass für ihn die einzige Möglichkeit, seine Frau zu retten, darin besteht, ihm das Geld zu bringen – und in der Folge von Chigurgh gerichtet zu werden.<sup>37</sup> Doch Moss ist nicht bereit dieses Schicksal zu akzeptieren und entscheidet sich dafür, den Kampf gegen Chigurgh aufzunehmen:

*„I'm goin to bring you somethin all right, Moss said. I've decided to make you a special project of mine. You aint goin to have to look for me at all.“<sup>38</sup>*

*„Ich werd Ihnen was bringen, verlassen Sie sich drauf, sagte Moss. Ich werd Sie zu meinem Spezialprojekt machen. Sie müssen gar nicht nach mir suchen.“<sup>39</sup>*

Moss' Lebensanschauung wird im Roman zum Ende seiner Storyline noch einmal philosophisch ausgebaut, als er eine junge Tramperin trifft und sich entscheidet, sie mitzunehmen und zu unterstützen. Es folgen mehrere Gespräche, in denen er über sein bisheriges Leben reflektiert<sup>40</sup> (diese werden im Film nicht thematisiert – in Ansätzen ist die Rolle im Film in der Frau, die Moss kurz vor seinem Tod ein Bier anbietet und wie die Tramperin im Roman als Kollateralschaden bei Moss' Ermordung umkommt, umgesetzt).

Zentral ist hier vor allem seine Erkenntnis zu erkennen, dass eine Entscheidung, wenn sie einmal getroffen und in Taten umgesetzt ist, nicht mehr rückgängig gemacht werden kann. Er sagt:

*„Ever step you take is forever. You cant make it go away. None of it.“<sup>41</sup>*

---

<sup>37</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.182ff.

<sup>38</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.185.

<sup>39</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.169.

<sup>40</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.219f.

<sup>41</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.227.

*„Jeder Schritt, den man tut, ist für immer. Man kann ihn nicht ungeschehen machen. Auch nicht teilweise.“<sup>42</sup>*

So ergibt sich ein Gesamtbild von Moss als einem Mann, der sich als für sein eigenes Schicksal verantwortlich sieht und bereit ist für sein Leben und seine Vorstellung von Glück zu kämpfen. Durchaus ist er sich der Absolutheit seiner Entscheidungen und den Konsequenzen bewusst, glaubt aber nicht, dass diese eine Bedeutung für ihn haben, die er nicht durch sein eigenes Handeln abwenden könnte.

Im Verlauf des Plots ist eine Veränderung von Moss' Vorgehensweise von einer überlegten Flucht vor dem Antagonisten Chigurgh hin zu der Suche nach einer direkten Konfrontation mit ihm aufgrund der Notwendigkeit, Carla Jean zu beschützen, zu erkennen. Dies erzeugt die Erwartung, dass es zu einem zweiten direkten Aufeinandertreffen der beiden Hauptfiguren kommen wird, einer Art finalem Duell, aus dem einer der beiden als Sieger hervorgeht. Doch diese klassischer Handlungskonventionen folgende Erwartung wird enttäuscht, da es zu keinem weiteren Zusammentreffen von Chigurgh und Moss kommt, denn Moss wird von einer dritten, bislang unbekanntem Partei (vermutlich Mexikaner) ermordet, die über den Telefonanschluss von Sheriff Bell ein Gespräch belauschen, in dem Carla Jean diesem Moss' Aufenthaltsort verrät<sup>43</sup> (im Film erfahren sie diesen in einem Gespräch mit Carla Jeans Mutter).

Bemerkenswert ist, dass Moss' Tod, ja eigentlich der Tod der bisherigen Hauptfigur, nicht einmal aus dessen Perspektive erzählt wird. Nur aus der Retrospektive, in Sheriff Bells Erzählstrang, erfährt der Leser von seiner Ermordung.<sup>44</sup> Dies kann wie ein Kommentar auf die Künstlichkeit des Geschichtenerzählens interpretiert werden: Die Wirklichkeit folgt keinen Erzählkonventionen – nur weil sich ein Duell von Protagonist und Antagonist andeutet, muss dieses nicht geschehen. Dass der Leser nicht einmal den Tod des Protagonisten aus dessen Perspektive erleben darf, zeigt auf, dass es keine Bedeutung dahinter gibt, außer eben der, dass Moss nun tot ist. So passt dies auch zu der ambivalenten Deutung von Chigurghs Autounfall: Es ist nicht wichtig, wie die Dinge erklärt werden, am Ende ist nur von Bedeutung, dass sie eben so, wie sie sind, einfach geschehen. Es gibt in McCarthys Welt nichts, was eine Bedeutung oder ein Dahinter hätte.

Diese Thematik eines nihilistischen Schicksalsbegriffes und einer Welt ohne ein Dahinter beschreibt Vereen M. Bell in seinem Artikel „The Ambiguous Nihilism of Cormac McCarthy“ auch in Bezug auf McCarthys frühere Werke. Er stellt fest, dass in McCarthys Werken die Handlung von einem unbegreifbaren, launischen Schicksal bestimmt ist, das keinen moralischen Garantien folgt.

---

<sup>42</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.207.

<sup>43</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.214f.

<sup>44</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.236ff.

Die Bedeutung, die seine Welten am ehesten erfüllen, nennt er Paradigma für eine paradigmatische Welt.<sup>45</sup>

### I.1.2 Sheriff Bell: Suche nach Sinn und der Wunsch nach einer besseren Welt

Sheriff Ed Tom Bell ist der dritte Protagonist der Handlung. Dabei nimmt er meist die Rolle eines außenstehenden Beobachters ein. Die Handlung wird durch seine Monologsequenzen Anfang jedes Kapitels kommentiert, die wie bearbeitete Mitschriften von einem Gespräch oder Interview wirken. So wird ein sehr komplexer Charakter gezeichnet.

Benjamin Mangrum beschreibt McCarthys Charaktere als gefangen zwischen dem Streben nach Gerechtigkeit und einer Welt, in der es nichts Gutes zu geben scheint. Ihre Suche nach Sinn bleibt erfolglos, da sie in ihrer Welt nicht die Antworten finden können, die sie suchen.<sup>46</sup> So ist für die Rolle von Sheriff Ed Tom Bell das zentrale Gefühl das des Scheiterns: Er kann weder Moss' Ermordung verhindern noch Chigurh dingfest machen, sein Wunsch und sein Auftrag als Sheriff, für Gerechtigkeit zu sorgen, bleiben unerfüllt. Bell sieht sich Verbrechen und einer Welt gegenüberstehend, die er nicht mehr versteht, eine wie Daniel Butler beschreibt, seiner Meinung nach neuen Form der Gewalt, die im Gegensatz zu einer früheren Zeit steht.<sup>47</sup>

Aus Bells Resignation und Scheitern folgt ein Wunsch nach einer besseren, für ihn sinnhaften Welt, die sich nach seiner romantisierenden Vorstellung der Vergangenheit gestaltet. Diese Gedanken werden vor allem in einem Gespräch mit seinem Onkel zum Ende der Handlung, nach den Morden an Moss und Carla Jean, thematisiert.<sup>48</sup> Dabei wird Bells Suche nach Sinn als aussichtslos demaskiert, als sein Onkel von einer schon damals sinnlosen und irrationalen Ermordung eines Familienangehörigen erzählt.<sup>49</sup> Weiterhin sagt er:

*„This country was hard on people. [...] You think about what all has happened to just this one family.“<sup>50</sup>*

---

<sup>45</sup> Vereen M. Bell, *The Ambiguous Nihilism of Cormac McCarthy*. University of North Carolina Press: The Southern Literary Journal Vol.15, No. 2, 1983, S. 32.

<sup>46</sup> Benjamin Mangrum, *Democracy, Justice, and Tragedy in Cormac McCarthy's "No Country for Old Men"*. The University of Notre-Dame: Religion & Literature Vol. 43, No. 3, 2011, S.108.

<sup>47</sup> Daniel Butler, *"What's Wanted is a Clean Sweep": Outlaws and Anarchy in Joseph Conrad's "The Secret Agent" and Cormac McCarthy's "No Country for Old Men"*. Penn State University Press: *The Cormac McCarthy Journal* Vol. 9, No. 1, 2011, S.43.

<sup>48</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.263ff.

<sup>49</sup> vgl. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.270.

<sup>50</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.271.

*„Dieses Land war immer hart zu den Menschen. [...] Wenn man sich überlegt, was allein dieser einen Familie alles passiert ist.“<sup>51</sup>*

Damit wird die karge Landschaft Texas, des Schauplatzes des Romans, zu einem Symbol für das Leben selbst erhoben, für seine Härte und Unberechenbarkeit. Diese Textstelle wirkt damit auch wie ein Abgesang auf klassische Westernmythen der amerikanischen Literatur (und des Filmgenres Western).<sup>52</sup> Das von McCarthy in diesem Schauplatz gezeichnete Leben ist aber nicht wie eine der klassischen romantisierten Geschichten, hat keinen definierten Anfang oder Ende, und folgt keinen Bahnen, die einen Sinn ergeben, kann hart und irrational sein.

Diese Thematik wird am Ende des Romans in Bells Bericht von einem Traum über seinen Vater nochmals aufgegriffen. Dort heißt es:

*„He just rode on past and he had his blanket wrapped around him and he had his head down and when he rode past I seen he was carrying fire in a horn the way people used to do and I could see the horn from the light inside of it. About the colour oft he moon. And in the dream I knew that he was goin on ahead and that he was fixin to make a fire somewhere out there in all that dark and that cold and I knew that whenever I got there he would be there. And then I woke up.“<sup>53</sup>*

*„Er ist einfach vorbeigeritten, und er war in eine Decke gehüllt und hatte den Kopf gesenkt, und wie er vorbeigeritten ist, hab ich gesehen, dass er Feuer in einem Horn trägt, so wie die Leute das früher gemacht haben, und sehen können hab ich das Horn wegen dem Licht innen drin. Hatte so ziemlich die gleiche Farbe wie der Mond. Und in dem Traum hab ich gewusst, dass er vorausreitet und irgendwo da draußen in der ganzen Dunkelheit und Kälte ein Feuer machen will, und wenn ich dann dorthin komme, ist er da. Und dann bin ich aufgewacht.“<sup>54</sup>*

---

<sup>51</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.247.

<sup>52</sup> In einem Interview der New York Times von 1992 sagt McCarthy, er habe sich immer für den Südwesten interessiert („There isn't a place in the world you can go where they don't know about cowboys and Indians and the myth of the West.“ – Cormac McCarthy in Richard B. Howard: *Cormac McCarthy's Venomous Fiction*. The New York Times 1992, abgerufen am 18.06.2020 von <https://www.nytimes.com/1992/04/19/books/cormac-mccarthys-venomous-fiction.html>). Der Bezug des Werks zu der Geschichte und dem Mythos des amerikanischen Westens, lange die Heimat McCarthys, wäre ein interessanter Ansatz für eine kontextorientierte oder biografische Analyse. Da der Fokus dieser Arbeit aber anders liegt, soll dieser Aspekt hier nur kurz erwähnt sein.

<sup>53</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.309.

<sup>54</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.283.

In diesen letzten Worten der Geschichte läuft noch einmal alles zusammen: Bells Wunsch nach einer ihm zuteilwerdenden besseren Welt, ausgedrückt in dem Symbol des Feuers in der Dunkelheit, und seine spirituelle Sinnsuche, die sich in dem Wiedersehen mit seinem längst verstorbenen Vater ausdrückt. Laut Steven Frye verspricht das Feuer Hoffnung und das Göttliche, doch es bleibt ein Traum und damit eine ungewisse Verheißung.<sup>55</sup> So mag Bells Traum vielleicht im Jenseits wahr werden, vielleicht bleibt er aber auch unerfüllt, denn sicher ist nur eines: Er erwacht und befindet sich wieder in der wirklichen Welt (die natürlich auch keine wirkliche Welt ist, sondern nur eine erzählte). David Cremean sieht den Traum als die letzte Station von Bells Heldenreise nach Campbell, als Ausdruck einer inneren Erkenntnis über seine leeren Vorstellungen, doch wie bei McCarthy üblich, ist es nicht sicher, ob der Held den Sieg oder eine bittere Niederlage oder etwas dazwischen davongetragen hat.<sup>56</sup>

## I.2 Stilistische Merkmale

Nachdem die grundlegenden Themen des Romans dargelegt wurden, soll nun eine knappe sprachlich-stilistische Untersuchung ausgewählter interessanter Szenen erfolgen, um so später den sprachlichen Stil der Vorlage mit der filmischen Sprache der Adaption vergleichen zu können. Laut Vereen M. Bell besitzt McCarthys Welt eine unerklärliche und unheimliche Schönheit<sup>57</sup>, in der Schönheit und Schrecken des Lebens untrennbar miteinander verbunden sind<sup>58</sup> und die von seiner sprachlicher Präzision zusammengehalten wird<sup>59</sup>. Eben dies soll hier gezeigt werden: wie Sprache, Erzählposition und Setting die erzählte Welt und ihre Bedeutung inszenieren.

### I.2.1 Erzählposition

Klarer nennt drei grundlegende Arten, wie in einem Prosatext der Erzähler die Handlung vermitteln kann:

1. Auktoriale Erzählsituation (Wiedergabe aus einer allwissenden Perspektive).

---

<sup>55</sup> Steven Frye, *Understanding Cormac McCarthy*. Columbia: University of South Carolina Press 2012, EBook Version, S.164.

<sup>56</sup> David Cremean, *For Whom Bell Tolls: Conservatism and Change in Cormac McCarthy's Sheriff from "No Country for Old Men"*. Penn State University Press: *The Cormac McCarthy Journal* Vol. 5, No. 1, 2005, S.27.

<sup>57</sup> Vereen M. Bell, *The Ambiguous Nihilism of Cormac McCarthy*. S. 33.

<sup>58</sup> Vereen M. Bell, *The Ambiguous Nihilism of Cormac McCarthy*. S. 37.

<sup>59</sup> Vereen M. Bell, *The Ambiguous Nihilism of Cormac McCarthy*. S. 39.

2. Ich-Erzählsituation (Der Erzähler ist identisch mit einer in der Handlung beteiligten Figur).
3. Personale Erzählsituation (Der Erzähler spricht in der dritten Person aus der Perspektive einer der handelnden Figuren).<sup>60</sup>

Die Möglichkeiten der Charakterisierung der Personen können in einer erklärenden oder zeigenden Methode erfolgen. Bei der erklärenden werden die Personen durch den Erzähler beschrieben, bei der zeigenden muss sich der Leser aus den Handlungen der Personen selbst ein Bild machen.<sup>61</sup>

Im Falle von „No Country for Old Men“ handelt es sich um eine personale Erzählsituation, die zeigende Methode der Charakterisierung überwiegt. Dabei ist der Erzähler im Großen und Ganzen auf Handlungsbeschreibungen und Beschreibungen dinghafter Elemente innerhalb des Settings beschränkt. In den Dialogen wird nur wiedergegeben, was gesagt wird, nur in sehr wenigen Ausnahmen, wie es gesagt wird. Deshalb kann man von einem zurückhaltenden, ausdruckslosen Stil sprechen, der das Geschehen neutral wiederzugeben sucht. Der Erzähler wirkt dabei wie eine Kamera (oder ein Mikrofon), die einfach aufnimmt, was sie sieht. Eine echte Innensicht in die Figuren wird spärlich, aber gezielt eingesetzt. Vor allem bei Moss finden sich am Anfang der Handlung Sequenzen, die wie innere Monologe anmuten (in vielen Fällen aber auch als ausgesprochene Selbstgespräche interpretiert werden könnten). Der Charakter von Sheriff Bell wird vor allem über die Monologsequenzen in erster Person Singular beschrieben, die losgelöst vom übrigen Erzählstil Interviewmitschnitte simulieren. Bei Chigurgh findet sich keinerlei Wiedergabe von inneren Gedanken oder innerer Rede, seine Figur bleibt vollkommen unzugänglich.

Der filmische Erzählstil wird in der ersten Szene der Handlung, Chigurghs erstem Mord, etabliert. Man betrachte dazu folgende Textstelle:

*„[The Deputy] was slightly bent over when Chiurgh squatted and scooted his manacled hands beneath him to the back of his knees. In the same motion he sat and rocked backward and passed the chain under his feet and then stood instantly and effortlessly. If it looked like a thing he'd practiced many times it was. He dropped his cuffed hands over the deputy's head and leaped into the air and slammed both knees against the back of the deputy's neck and hauled back on the chain.“<sup>62</sup>*

*„[Der Deputy] war leicht vornübergebeugt, als Chigurgh in die Hocke ging und die Hände in den Handschellen unter dem Gesäß hindurch bis in die Kniekehlen gleiten ließ. In derselben Bewegung wiegte er sich auf dem gekrümmten Rücken zurück, schob die Kette*

---

<sup>60</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.49f.

<sup>61</sup> Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.48.

<sup>62</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.5.

*unter den Füßen hindurch und stand augenblicklich und mühelos auf den Beinen. Es sah aus wie häufig geübt und war es vermutlich auch. Er warf dem Deputy die gefesselten Hände über den Kopf, sprang hoch, rammte ihm beide Knie in den Nacken und riss an der Kette nach hinten.* <sup>63</sup>

Folgendes soll hier in exemplarischer Betrachtung dieser Textstelle für McCarthys Stil bemerkt werden:

- Es handelt sich um eine auf Handlungen beschränkte Erzählweise und Charakterisierung, die ohne Ausschmückungen und Wertungen auskommt.
- Die Reihung der Handlungen mit Polysyndeta<sup>64</sup> (in der deutschen Übersetzung sind Asyndeta<sup>65</sup> gebraucht) erzeugt einen eintönigen Sprachrhythmus. Eine Handlung folgt der nächsten, eine Reihe könnte beliebig lange fortgeführt werden. Der Aufzählungscharakter schafft eine zeitliche Dimension.
- Die Abfolgen sind realistisch und ohne sprachliche Ausschmückung geschildert. (Dieser fast dokumentarische Stil findet sich auch in der sehr genauen Beschreibung von Waffen oder örtlichen Zusammenhängen.)
- Der einzige Kommentar des Erzählers, der nicht eine Handlung beschreibt, ist eine Vermutung zu Chigurhs Backstory („If it looked like a thing he'd practiced many times it was“). Dadurch, dass der Erzähler zu Chigurhs Person nur Vermutungen anstellen kann, wird seine Begrenztheit auf die Beschreibung dessen, was im hier und jetzt passiert, aufgezeigt. Chigurh wird als unerklärlich und unzugänglich personifiziert.

Bei Szenen, in denen Moss die handelnde Figur ist, kann eine Veränderung des Erzählstils von der strikt neutralen hin zu einer personaleren Position festgestellt werden. Vor allem am Anfang werden Moss' Gedanken in Form einer Art wörtlichen Rede wiedergegeben:

*„There is no description of a fool, he said, that you fail to satisfy. Now you're goin to die.* <sup>66</sup>

*„Es gibt keine Definition eines Idioten, sagte er, der du nicht entsprichst. Und jetzt wirst du sterben.* <sup>67</sup>

---

<sup>63</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.9.

<sup>64</sup> Satzreihung mit Konjunktion („und“)

<sup>65</sup> Satzreihung ohne Konjunktion

<sup>66</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.27.

<sup>67</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.29.

Durch diese Art der Wiedergabe von Gedanken muss der Erzähler seinen neutralen, beobachteten Standpunkt nicht aufgeben. Es gibt aber auch Beispiele, in denen der Erzähler Moss' Gefühle direkter beschreibt, also eine echte Innensicht vorhanden ist. Durch diese personalere Erzählweise bei Moss wird dieser dem Leser als Hauptprotagonist und Identifikationsfigur zugänglich. Seine sarkastischen Kommentare, auch zu seinen eigenen Handlungen, machen ihn dem Leser sympathisch und dienen seiner Charakterisierung. Diese sind aber so spärlich eingesetzt, dass man dennoch von einem neutralen und distanzierten Erzähler sprechen kann, der dadurch passend zur nihilistischen Endgültigkeit des Plots einen naturalistischen Wirklichkeitsanspruch erhebt.

## I.2.2 Sprache

Insgesamt ist der Sprachstil des Romans sehr einfach gehalten, eine zurückhaltende, unauffällige, aber präzise Sprache überwiegt. In der Begrenztheit und ausdruckslosen Präzision von McCarthys Sprache und Erzählstil spiegelt sich so die nihilistische Absolutheit der erzählten Welt wider.

Folgende sprachliche Merkmale sollen hier festgehalten und betrachtet werden:

Wie zuvor gezeigt werden Handlungen der Personen zumeist durch eine einfache polysyndetische Reihung wiedergegeben.

Dialoge werden in der Regel durch ein einfaches „he/she said“ gekennzeichnet,<sup>68</sup> oder einfach durch direkte Wiedergabe der Personenrede ohne erklärende Beiworte.<sup>69</sup> Dabei folgt die Zeichensetzung McCarthys eigenem, nicht dem Schulstandard folgenden Stil ohne Anführungszeichen, was zu der insgesamten Begrenztheit des Erzählens passt.

Oft finden sich auch elliptische,<sup>70</sup> verblose Aufzählungen, zum Beispiel bei der Beschreibung von Landschaften:

*„Far to the south the raw mountains of Mexico. The breaks of the river. To the west the baked terracotta terrain of the running borderlands.“<sup>71</sup>*

*„Weit im Süden die schroffen Berge Mexikos. Die Steilufer des Flusses. Nach Westen hin das Terrakotta-Terrain des verschwimmenden Granzlandes.“<sup>72</sup>*

---

<sup>68</sup> vgl. z.B. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.20, S.41, S.42 u. a.

<sup>69</sup> vgl. z.B. Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.20, S.23, S.41 u. a.

<sup>70</sup> Aussparung von Satzteilen

<sup>71</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.8.

<sup>72</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.12.

Partizipkonstruktionen werden, wie in nachfolgendem Beispiel, Relativsätzen vorgezogen:

*„The rifle strapped to his shoulder with a harnessleather sting was a heavy-barreled .270 on a '98 Mauser action with a laminated stock of maple and walnut.“<sup>73</sup>*

*„Die an einem Riemen aus Geschirrleder über seiner Schulter hängende Büchse war eine .270 mit schwerem Lauf, dem Schloss einer 98er Mauser und einem laminierten Schaft aus Ahorn- und Walnussholz.“<sup>74</sup>*

An einigen wichtigen Stellen verwendet McCarthy sprachliche Symbole, die die Themen der Geschichte ausdrücken. Diese sind in das Setting<sup>75</sup> integriert und so kommt es zu keiner Brechung des naturalistischen Erzählstils. Dabei ist vor allem die Beschreibung der Natur ein wiederkehrendes Element, durch das wichtige Momente in der Handlung mit Bedeutung aufgeladen werden.

Beispielhaft soll hier die Szene betrachtet werden, in der Moss das Geld findet und sich entscheidet, es an sich zu nehmen, die durch die Beschreibung von Wind und Landschaft intensiviert wird:

*„He raised his head and looked out across the bajada. A light wind from the north. Cool. Sunny. One o'clock in the afternoon. He looked at the man lying dead in the grass. [...] The end of his life. Here in this place. The distant mountains to the south. The wind in the grass. The quiet.“<sup>76</sup>*

*„Er hob den Kopf und blickte hinaus auf die Bajada. Leichter Wind von Norden. Kühl. Sonnig. Ein Uhr nachmittags. Er betrachtete den Mann, der tot im Gras lag. [...] Das Ende seines Lebens. Hier an dieser Stelle. Die fernen Berge im Süden. Der Wind im Gras. Die Stille.“<sup>77</sup>*

Durch die Beschreibung der Landschaft und Natur wird der Moment zeitlich gedehnt und Moss' Entscheidung so als ein wichtiger Moment für die Handlung (und sein Leben) intensiviert.

---

<sup>73</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.8.

<sup>74</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.12.

<sup>75</sup> Klarer beschreibt Setting als „Örtlichkeit, historische Zeit und soziale Umstände, in denen die Handlung eines Textes spielt.“ Mario Klarer, *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. S.52.

<sup>76</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.18.

<sup>77</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.21.

Gleichzeitig wird hier erstmals die Symbolik der Landschaft für das Leben selbst (vergleiche Abschnitt I.1.2) gebraucht. Man beachte auch die symbolhafte Bedeutung der Naturgeräusche: Wind kann mit Bewegung und damit Veränderung, Vergehen oder die Anwesenheit Übermenschlichen<sup>78</sup> assoziiert werden, Stille mit dem Tod. So unterstützen die Symbole die nihilistische Thematik der erzählten Welt.

### I.2.3 Bedeutung von Geräuschen

An dieser Stelle soll noch genauer betrachtet werden, wie im Roman mit der Beschreibung von Geräuschen umgegangen wird und ob diese eine Bedeutung für die Geschichte tragen.

Betrachtet man die Gesamtheit der im Roman beschriebenen Geräusche, so stellt man fest, dass sich diese in zwei Kategorien einteilen lassen:

1. Geräusche, die von menschengemachten Geräten, Fahr- und Werkzeugen herrühren (Waffen, Autos etc.) und
2. Geräusche aus der Natur (Wind, Tiere etc.).

Die Geräusche werden entweder symbolisch oder zur Charakterisierung gebraucht und meist aus der Wahrnehmung einer Person geschildert. Eine spezielle Bedeutung kommt der Symbolik der Stille, der Abwesenheit von Geräuschen, zu.

In der Kategorie der menschengemachten Geräusche ist vor allem die Beschreibung von Schussgeräuschen der Waffen interessant. Dabei ist eine feine Differenzierung zwischen verschiedenen Waffentypen erkennbar. Die genaue und explizite Schilderung der Waffengeräusche wirkt leitmotivisch und hebt dadurch die Bedeutung von Gewalt für die Handlung hervor. Zudem werden die Figuren durch die Waffen, die sie benutzen, charakterisiert.

Moss gibt den ersten Schuss überhaupt ab, bei der Jagd auf Antilopen, wobei sein Vorgehen und die Bedienung der Waffe genau beschrieben werden. Der Schuss selbst wird folgendermaßen beschrieben:

*„[...] the long whaang of the rifleshot rolling after them and caroming off the rocks and yawing back across the open country in the early morning solitude.“<sup>79</sup>*

---

<sup>78</sup> Carl Gustav Jung beschreibt die Bedeutsamkeit des Windes in seiner Archetypentheorie: „[Der Windhauch deutet] unsichtbare Präsenz an[...], ein Numen, dem weder menschliche Erwartung noch willkürliche Machenschaft Leben verliehen hat. Es lebt aus sich, und ein Schauer überfällt den Menschen [...]“ (C.G. Jung, *Archetypen. Urbilder und Wirkkräfte des kollektiven Unterbewusstes*. 3. Auflage, Ostfildern: Verlagsgruppe Patmos 2020, S.24).

<sup>79</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.10.

*„[...] während der langgezogene Knall des Büchschusses in der frühmorgendlichen Einsamkeit hinter ihnen herrollte, von den Felsen hin- und hergeworfen wurde und über das offene Land zurückhallte.“<sup>80</sup>*

Die ausgedehnte Beschreibung des Nachhallens des Schusses kann als Symbol für die Bedeutsamkeit von Moss' Entscheidungen im Hier und Jetzt für die spätere Entwicklung der Handlung gedeutet werden. Vor allem zeigt die Szene aber eines: Moss versteht sein Handwerk als Schütze und scheut sich nicht, eine Waffe zu gebrauchen.

Chigurgh fällt vor allem durch die Benutzung von Schalldämpfern auf seinen Waffen auf. Diese werden wie folgt beschrieben:

*„The shotgun made a strange deep chugging sound. Like someone coughing into a barrel.“<sup>81</sup>*

*„Die Schrotflinte machte ein merkwürdiges tiefes, puffendes Geräusch, wie wenn jemand in ein leeres Fass hustete.“<sup>82</sup>*

*„The pistolshot was just a muffled pop, flat and small in the dark quiet of the town.“<sup>83</sup>*

*„Der Pistolenschuss war nur ein gedämpfter Knall, flach und dünn in der dunklen Stille der Stadt.“<sup>84</sup>*

Die Benutzung eines Schalldämpfers folgt aus dem Wunsch, unentdeckt zu bleiben und steht so auch für Chigurghs unerklärlichen Charakter und sein geisthaftes Auftreten.

In gleicher Weise stehen die von den Drogendealern benutzten Maschinenpistolen für die rücksichtslose, aber geschäftsmäßige Gewalt der Drogendealer, die nicht so präzise wie die Chigurghs ausgeführt ist.

Nicht nur die Geräusche der Schüsse an sich werden sehr explizit und differenziert geschildert, auch die Beschreibung der Wahrnehmung dieser, vor allem durch Moss' Ohren, folgt den tatsächlichen physikalischen Grundsätzen eines Projektils, das sich schneller als der Schall bewegt:

---

<sup>80</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.13f.

<sup>81</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.103.

<sup>82</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.97.

<sup>83</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.113.

<sup>84</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.105.

*„The long crack of a rifle went caroming out over the pan. What he'd heard whisper overhead he realized was the round passing and vanishing toward the river.“<sup>85</sup>*

*„Der langgezogene Knall eines Gewehrschusses rollte über die Ebene. Was er über sich hatte hinwegwispeln hören, ging ihm auf, war die fehlgegangene und in Richtung Fluss verschwindende Kugel.“<sup>86</sup>*

So können zusammenfassend für die Schusswaffengeräusche folgende Funktionen festgehalten werden:

- Dramatisierung durch mögliche Symbolik.
- Charakterisierung der Figur, die die Waffe gebraucht.
- Hoher Realitätsanspruch und Steigerung der Immersion durch physikalisch korrekte Beschreibung.

Generell kann man feststellen, dass die häufig vor allem bei Moss gebrauchte Schilderung von Geräuschen durch sehr kurze Einschübe aus seiner Wahrnehmung heraus zur Steigerung von Immersion und Identifikation eingesetzt wird. Man vergleiche dazu zum Beispiel:

*„He lay listening. He couldnt hear the truck.“<sup>87</sup>*

*„Er lag da und lauschte. Er konnte den Pick-Up nicht hören.“<sup>88</sup>*

Die häufige Beschreibung von Lauschen, auch wenn oft nichts hörbar ist, kann allgemein als retardierendes und damit zur Spannungssteigerung eingesetztes Mittel herausgestellt werden. Das Lauschen ins Nichts lässt die Figuren einsam, verloren und klein wirken.

Bei den Naturgeräuschen lassen sich vor allem bei dem Geräusch von Wind und bei der Abwesenheit von Geräuschen, der Stille, symbolische Bedeutungen und eine übergeordnete Funktion ausmachen. Vor allem bei der bereits in Abschnitt I.2.2 untersuchten Geldfund-Szene ist diese Symbolik offensichtlich, aber auch in folgender Sequenz in der Wahrnehmung von Sheriff Bell:

*„[Bell] stood there looking out across the desert. So quiet. Low hum of wind in the wires. High bloodweeds along the road. [...] The raw rock mountains shadowed in the late sun and*

---

<sup>85</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.31.

<sup>86</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.33.

<sup>87</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.29.

<sup>88</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.31.

*to the east the shimmering abscissa of the desert plains under a sky where raincurtains hung dark as soot all along the quadrant. That god lives in silence who has scoured the following land with salt and ash.* <sup>89</sup>

*„[Bell] stand da und blickte auf die Wüste hinaus. So still. Das leise Summen des Windes in den Kabeln. Entlang der Straße hohes Blutkraut. [...] Die nackten Felsberge in die Schatten der späten Sonne getaucht, und nach Osten hin die schimmernde Abszisse der Wüstenebenen unter einem Himmel, von dem überall entlang dem Bogen des Horizonts Regenvorhänge, dunkel wie Ruß, herabbingen. Jener Gott hüllt sich in Schweigen, der das folgende Land mit Salz und Asche gescheuert hat.* <sup>90</sup>

Wind und Stille verweisen auf Land und Landschaft und werden zum Symbol für das ewige Vergehen der Zeit und für die Unerbittlichkeit der gezeigten Welt, die in dieser Beschreibung gleichzeitig eine raue Schönheit in sich trägt. Die Stille (oder ein Gott, der sich in Schweigen hüllt) wird hier als Symbol für Tod und Leere zudem mit Bells erfolgloser Sinnsuche verbunden.

### I.3 Fazit zur Romananalyse

Abschließend sollen hier noch einmal die wichtigsten Erkenntnisse aus der Analyse des Romans zusammengefasst werden. Als Grundthema des Romans kann die Irrationalität des Schicksal festgestellt werden und die Frage, ob und wie die Handlungen der Figuren eine Bedeutung oder Konsequenzen haben, eine Frage, die mit einer nihilistischen Grundsicht beantwortet wird. Sheriff Bell zerbricht an dieser Welt, in der er keinen Sinn sehen kann und seine Aufgabe als Gesetzeshüter nicht mehr erfüllen kann. So spiegelt sich in Bell ein Wunsch nach einer besseren, sinnhafteren Welt, der sich in seiner Sehnsucht nach einer sprichwörtlichen guten alten Zeit niederschlägt, die aber auch als bloßer Wunschtraum demaskiert wird. Stilistisch werden die Themen von McCarthy in einem erzählerisch und sprachlich zurückhaltenden, nahezu ausdruckslosen Stil dargeboten, der sich gerade wegen seiner Reduziertheit als passend für das nihilistische Grundthema erweist. Nur in wenigen Symbolen aus dem Setting, insbesondere Wind und Stille, ist eine Metaebene erkennbar, deren Bedeutung aber (paradoxaerweise) gerade die nihilistische Grundsicht einer Welt ohne Symbole, ohne ein Dahinter, beschreibt. Neben Naturgeräuschen sind auch Schusswaffen und die

---

<sup>89</sup> Cormac McCarthy, *No Country for Old Men*. S.45.

<sup>90</sup> Cormac McCarthy, *Kein Land für alte Männer*. S.45.

akribische Schilderung ihres Klages in einer physikalisch korrekten Weise ein Leitmotiv des Romans, in dem sich das Thema der sinnlosen Gewalt und ein dokumentarischer Realitätsanspruch äußern. Am Ende stellt der Roman so eine differenzierte Schilderung einer nihilistischen Welt dar.

## II. Betrachtung des Sounddesigns

Nachdem die Themen und Motive des Romans vorgestellt wurden, die so auch im Film wiederzufinden sind, soll nun die Analyse des Sounddesigns erfolgen, damit im dritten Teil der Arbeit die Motive des Romans mit den Merkmalen des Film-Sounddesigns gegenübergestellt werden können. Bei der Analyse des Sounddesigns soll sich von den funktionalen und formalen Aspekten des Sounddesigns zu den bedeutungstragenden Elementen vorgearbeitet werden. Ziel ist hier also, zu ermitteln, wie das Sounddesign gestaltet wurde und wie es funktioniert.

### II.1 Das Sounddesign im Ganzen: Setting und Grundstimmung

Ziel dieses Abschnittes ist es, das Sounddesign im Ganzen zu betrachten und übergeordnete formale Merkmale und Charakteristika zu ermitteln. Dabei soll vor allem der Frage nachgegangen werden, ob das Sounddesign eine zentrale Gesamtcharakteristik enthält, die grundlegend für die Wahrnehmung des Films ist.

#### II.1.1 Übersicht und Kategorisierung der im Film vorkommenden Klänge

Zuallererst soll hier der Versuch einer Kategorisierung der im Film vorkommenden Sounds unternommen werden, die auch als Grundlage für weitere Analysen dienen kann.

Görne kategorisiert Klangobjekte in konkrete und abstrakte Klänge. Ein konkreter Klang ist einer Schallquelle zuordbar, sei es durch eine visuelle Zuordnung (ein Gegenstand im Bild) oder eine Zuordnung aufgrund der Erfahrung des Hörers (Klänge deren Ursprung im Bild nicht zu sehen ist, aber trotzdem einen wirklichen Ursprung haben, z.B. Donner, nicht sichtbare Vögel etc.), der abstrakte Klänge ist keiner bekannten Ursache zuordbar (z.B. atmosphärische Klangflächen).<sup>91</sup> Weiterhin beschreibt er die Anwendung des Figur/Grund-Konzepts auf Klänge: Klänge im Aufmerksamkeitsfokus werden als Figur vor Klängen außerhalb des Aufmerksamkeitsfokus im akustischen Hintergrund wahrgenommen. Klänge im Aufmerksamkeitsfokus sind dabei zumeist konkrete Klänge (z.B. Dialog), der akustische Hintergrund sind konkrete Klänge der Atmo und die abstrakten Klänge.<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. München: Carl Hanser Verlag 2017. S.84.

<sup>92</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.89.

In Abbildung 1 wurden die wichtigsten, dem Sequenzprotokoll (siehe Anhang IV.3.) entnommenen Klänge von NO COUNTRY FOR OLD MEN in einem Baumdiagramm nach den Konzepten von konkreten und abstrakten Klängen und Figur und Grund kategorisiert. Die konkreten Klänge des akustischen Vordergrunds wurden weiter nach objekthaften Klängen (Klangobjekte, die auf Dinge verweisen, die selbst Schall erzeugen) und Interaktionsklängen (Klänge, die durch die Interaktion zweier Dinge/Materialien/Personen etc. miteinander entstehen) aufgeteilt. Bei den konkreten Klängen des Hintergrunds bietet sich eine Aufteilung nach den Überbegriffen Mensch (Zivilisation) und Natur an. Der Film kommt offensichtlich fast ausschließlich mit konkreten Klängen aus, der einzige abstrakte Klang ist ein leiser Drone Sound, der in manchen Szenen im Hintergrund zu hören ist. Dadurch kann man von einem naturalistischen Gesamteindruck der Klangauswahl sprechen.

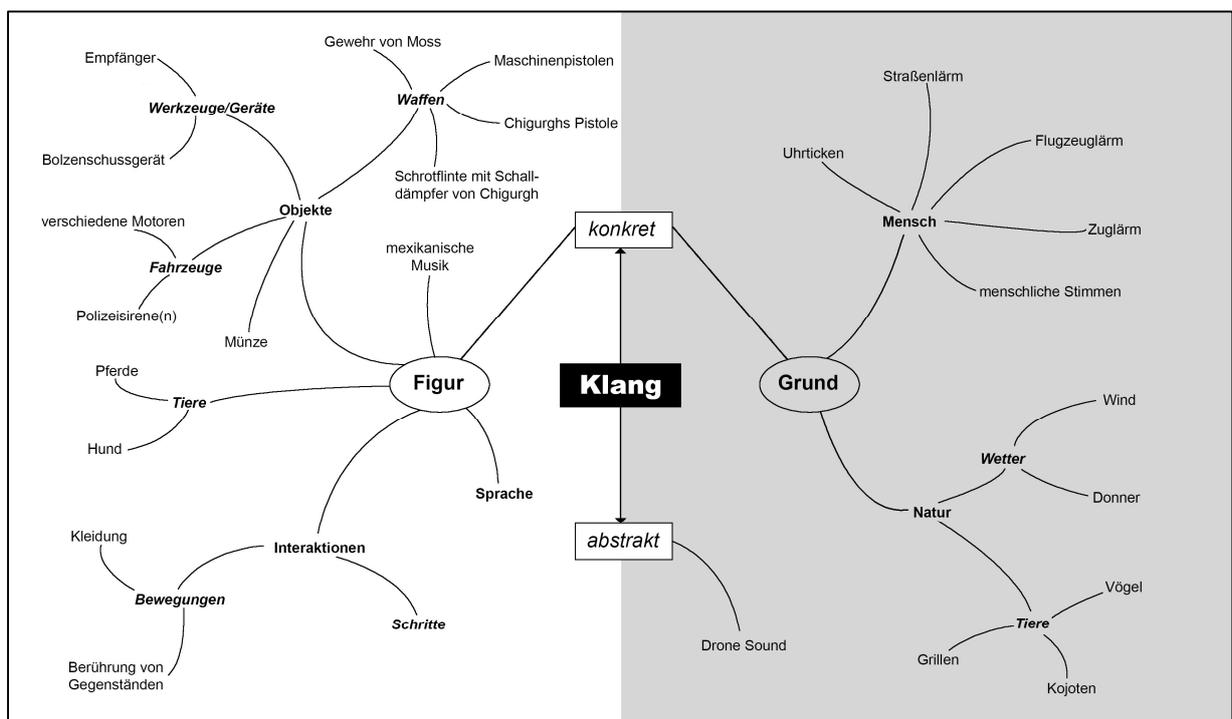


Abbildung 1: Kategorisierung der Klänge von NO COUNTRY FOR OLD MEN

## II.1.2 Schlüsselklänge

Insgesamt ist eine relative geringe Komplexität des Sounddesigns in Bezug auf die Vielfalt der Klangobjekte festzustellen. Dennoch gibt es einige Klänge, die mehrmals und in verschiedenen Variationen auftreten. Als diese Schlüsselklänge, manche von ihnen mit Objekten verbunden, können die Folgenden bezeichnet werden:

- Chigurghs Bolzenschussgerät, das an sechs Stellen auftritt,
- Waffen und ihre Bedienung,

- Fahrzeuge und
- Wind, das grundlegende Geräusch der Atmo.

Durch die Begrenztheit des Sounddesigns auf wenige Überbegriffe ergibt sich ein stimmiges und zugespitztes Gesamtbild. Barbara Flückinger beschreibt Schlüsselklänge als Klänge, die eine tiefere Bedeutung vermitteln, die sich in einer Wechselwirkung mit der erzählten Geschichte erschließt. Dadurch entsteht eine besondere Stellung im Sounddesign, die sich in einer differenzierten Ausgestaltung äußert.<sup>93</sup>

So drücken Waffen und Fahrzeuge in ihrer Darstellung die Themen der Gewalt, Jagd (beziehungsweise Verfolgung) und der moralischen Verrohung aus. Dem Wind kommt auch als allgemein kulturelles Symbol eine besondere Bedeutung, die in Abschnitt II.4.1 genau beschrieben werden wird. Das Bolzenschussgerät als offensichtlichster Schlüsselklang ist die Lieblingswaffe von Chigurh. Da es sich um ein Gerät, mit dem normalerweise Rinder zur Schlachtung getötet werden, handelt, drückt es seine Nicht-Achtung des menschlichen Lebens, seine Skrupellosigkeit und seinen geschäftsmäßigen Bezug zum Töten aus. Als sehr leises Tötungswerkzeug ist es außerdem Ausdruck seines geheimen Agierens und geisthaften Auftretens.

Für das Geräusch des Bolzenschusses verwendete der Sounddesigner Craig Berkey eine pneumatische Nagelpistole, ein Beispiel dafür, dass es im Sounddesign (auch bei einem sehr naturalistischen Grundkonzept) nicht unbedingt auf vollkommene Authentizität ankommt. So kommentiert er die Auswahl des Geräusches folgendermaßen:

*„I wasn't looking for authenticity, so I didn't even research cattle guns. I just knew it had to be impactful, with that two-part sound, like a ch-chung.“<sup>94</sup>*

Interessant ist auch, wie er die Entstehung des Klangs für Chigurh schallgedämpfte Schrotflinte, ebenfalls ein sehr charakteristischer Klang, beschreibt. Der Klang entstand aus mehreren Schichten, von denen keine einen tatsächlichen Gewehrschuss enthielt. Vielmehr wurden in der Tonhöhe nach oben veränderte weibliche Schreie mit einem zufälligen basslastigen Wumms von einer Setton-Aufnahme kombiniert.<sup>95</sup> Die Möglichkeiten, mit Übereinanderschichten von verschiedenen Sounds bisher noch nie gehörte Klangobjekte zu erzeugen, werden von Vanessa Theme Ament als ein klassisches Werkzeug des Filmsounddesigns beschrieben.<sup>96</sup>

<sup>93</sup> Barbara Flückinger, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren Verlag 2001. S.174f.

<sup>94</sup> Craig Berkey in Dennis Lim, *Exploiting Sound, Exploring Silence*. The New York Times 2008. Abgerufen am 22.06.2020 unter

[https://www.nytimes.com/2008/01/06/movies/awardsseason/06lim.html?pagewanted=1&\\_r=2&ref=todayspaper](https://www.nytimes.com/2008/01/06/movies/awardsseason/06lim.html?pagewanted=1&_r=2&ref=todayspaper)

<sup>95</sup> Dennis Lim, *Exploiting Sound, Exploring Silence*.

<sup>96</sup> Vgl. Vanessa Theme Ament, *The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation*. Burlington (US): Focal Press 2014. S.131ff.

Ähnlich wie seine Schrotflinte sind auch Chigurghs Schüsse mit seiner Pistole in der nächtlichen Schießerei mit Moss<sup>97</sup> nicht im klassischen Sinne mit wirklichen Schüssen vertont, vielmehr beschränkt sich hier fast ausschließlich auf das Sirren der Kugeln und das Geräusch ihres Einschlages in verschiedene Materialien. Moss' Schüsse dagegen aus einer ungedämpften Schrotflinte sind als klassische Gewehrschüsse vertont (man beachte auch das realistische Detail der zu Boden fallenden leeren Patronenhülse nach dem Schuss, das nie im Bild zu sehen ist). Die Gestaltung der schallgedämpften Pistole entspricht hier durchaus dem Filmtonstandard, in Wirklichkeit gibt es aber wohl kaum einen Schalldämpfer, der das Geräusch des Schusses fast vollkommen absorbieren kann. Auch hier steht der Aspekt des Storytellings über der Authentizität. So beschreibt der Schlüsselklang des Schusses die Thematik der Gewalt in zahlreichen Variationen in einer Art und Weise, die dem Zuschauer real vorkommt, ohne wirklich realistisch zu sein.

## II.2 Diegese und Perspektive

Nachdem sich im vorangegangenen Abschnitt ein Überblick über das Sounddesign in seiner Gesamtheit verschafft wurde, soll nun ermittelt werden, welcher kommunikative Ansatz damit verfolgt wird. Dazu bietet sich eine Untersuchung der Diegese und der akustischen Perspektive an.

### II.2.1 Diegese

Görne klassifiziert Klänge in Bezug zur filmischen Realität folgendermaßen:

Diegetische oder intradiegetische Klänge sind einem Objekt, Gegenstand, einer Figur, einer Umgebung in der filmischen Realität zuzuordnen. Anders gesagt: intradiegetische Klänge sind jene Klänge, die, könnte man ein Mikrofon in der imaginären filmischen Welt aufstellen, von diesem aufgezeichnet werden würden.

Nichtdiegetische Klänge sind das, was dann noch übrig bleibt: Die Klänge der Tonspur, die in der filmischen Welt nicht unmittelbar hörbar wären. Hier kann noch einmal in metadiegetische und extradiegetische Klänge unterschieden werden. Metadiegetische Klänge sind subjektive Klänge, die für eine Figur im Film existieren, physikalisch aber nicht hörbar wären. Extradiegetische

---

<sup>97</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:58:25-01:02:20.

Klänge sind die Klänge, die komplett außerhalb der filmischen Realität zu verorten sind (z. B. Filmmusik).<sup>98</sup>

Betrachtet man die vorangegangene Klassifizierung der Beschaffenheit der Klangobjekte im Film, so stellt man fest, dass auf den ersten Blick die Aufteilung in konkrete und abstrakte Klänge direkt auf die Kategorisierung der Diegese übertragen werden kann: Die konkreten Klänge, die einem Objekt zugeordnet werden können, sind alle intradiegetisch, da alle Objekte in der Realität des Films zu verorten sind. Die abstrakten Klänge sind nichtdiegetisch, da sie ja keinem Objekt zugeordnet und damit auch nicht in der filmischen Realität verortet werden können.

Diese Übertragung ist im Großen und Ganzen zutreffend. Es gibt aber Beispiele, in denen objekthafte (also in ihrer Beschaffenheit konkrete) Klänge eher als eine Art extradiegetischer Effekt eingesetzt werden. Diese Klänge sind keinem sichtbaren Objekt im Film direkt zuordbar, könnten aber durchaus Teil der filmischen Realität sein. Auf diese Weise werden als Effekt wirkende Klänge im diegetischen Soundscape verborgen, sodass sie vom Zuschauer nicht als Effekt wahrgenommen werden und der naturalistische Gesamteindruck der Szene nicht gebrochen wird. Als Beispiele seien hier folgende Szene genannt:

Fast schon explizit wird das Prinzip bei Chigurghs erstem, äußerst brutalen Mord angewandt: Während er den Deputy mit den Handschellen erwürgt, ist im Hintergrund das dumpfe Rattern und dissonante Kreischen und Zischen eines vorbeifahrenden Zuges zu hören.<sup>99</sup> Auf diese Weise wird das Erlebnis intensiviert, Spannung und Entsetzen gesteigert, ohne dass der Zuschauer den Effekt direkt wahrnimmt. In der Wirklichkeit wäre der Zug wohl kaum in dieser Intensität hörbar, es sei denn, das Büro des Sheriffs wäre direkt über oder neben einer Bahnlinie erbaut, worauf es aber für beide Fälle keine Anhaltspunkte im Bild gibt. Man kann also von einem ambivalenten Klang sprechen, der sowohl als Effekt (extradiegetisch) als auch als tatsächliches Geräusch (intradiegetisch) betrachtet werden kann.<sup>100</sup>

In ähnlicher Weise, wenn auch etwas subtiler, wird der Effekt in der Szene verwendet, als Chigurgh seine Schussverletzung versorgt.<sup>101</sup> Als er im Bad ist, ist im Hintergrund ein dunkles, undefiniertes Geräusch zu hören, das die Szene bedrohlicher und eindringlicher macht und Chigurghs Schmerzen verdeutlicht. Diesmal ist das Geräusch aber nicht eindeutig identifizierbar, es könnte sich auch hier um einen Zug oder ein Flugzeug oder einen großen Lastwagen handeln, durch den geräuschhaften, nicht-musikalischen Charakter wird es aber eindeutig in die diegetische Klangwelt eingeordnet.

---

<sup>98</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.20.

<sup>99</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:02:55-00:03:36.

<sup>100</sup> Diese Art der Intensivierung eines Mordes ist nicht neu. Görne beschreibt, wie in Francis Ford Coppolas *THE GODFATHER* von 1972 eine Mordsequenz in einem Restaurant durch Geräusche eines Zuges gesteigert wird. (Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.109.)

<sup>101</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 01:08:19-01:10:10.

Es gibt im Film nur zwei Klänge, die eindeutig nicht in der diegetischen, sichtbaren Welt des Films verortbar sind: Sheriff Bells Eröffnungsmonolog und der dunkle atmosphärische Drone Sound,<sup>102</sup> der in ein paar Szenen im Hintergrund als spannungssteigernder Soundeffekt eingesetzt wird. Auf den Einsatz einer extradiegetischen Filmmusik wurde konsequent verzichtet. (Nur in einer Szene im Film gibt es wirkliche Musik: Als Moss in Mexiko von Straßenmusikanten geweckt wird.<sup>103</sup> Diese ist aber intradiegetisch. Zu der Bedeutung dieser Musiklosigkeit siehe Abschnitt II.5.1.) Bells Monolog ist extradiegetisch als ein Kommentar zum Film direkt für die Zuschauer zu verstehen. In den Szenen, über denen er zu hören ist, kommt Bell nicht vor<sup>104</sup>, es handelt sich also nicht um eine metadiegetische Subjektivierung wie einen inneren Monolog. Der später im Bild zu sehende Deputy bietet sich nicht als möglicher Sprecher an, da aus dem Monolog eindeutig ersichtlich ist, dass es sich um Erfahrungen einer älteren Person handelt. Der Monolog hat die Funktion einer Einleitung und etabliert die Themen des Films. Gleichzeitig stellt er die Rolle von Sheriff Bell vor, noch bevor dieser in der Handlung in Erscheinung tritt. Durch den Beginn des Films in einer extradiegetischen Perspektive und die langsam wachsende Präsenz intradiegetischer Klänge (v.a. Wind und Naturgeräusche) wird der Zuschauer langsam in die Welt des Films eingeführt.

Das zweite extradiegetische Geräusch, ein dunkler Drone Sound (den man als minimalistische Filmmusik werten kann), wird in einigen bedeutsamen Szenen als flächiger, spannungssteigernder Effekt eingesetzt, bleibt dabei aber so leise und subtil, dass es vom ungeübten Zuschauer kaum wahrgenommen werden wird. Der Sound wurde von Carter Burwell gestaltet (der im Abspann als Komponist gelistet ist) und mit singenden Metallglocken, die traditionell in buddhistischer Meditationstechnik verwendet werden, erzeugt.<sup>105</sup> Er wird weniger in den Szenen eingesetzt, in denen tatsächlich explizite Gewalt stattfindet, sondern vielmehr in den Szenen, in denen Gewalt droht oder bereits stattgefunden hat. Folgende Sequenzen seien genannt:

Zum ersten Mal tritt der Effekt leise bei Chigurhs Festnahme auf, verschwindet aber bald wieder.<sup>106</sup> Zentral für die Spannungssteigerung ist er in der Münzwurfszene eingesetzt<sup>107</sup> (vgl. Abschnitt II.3). Als Bell am Tatort der Ermordung Moss' ankommt<sup>108</sup>, verdeutlicht der Drone Sound den Schrecken der Situation, und später, als er aus einer Ahnung zurückkehrt und es zu einer

---

<sup>102</sup> Mit dem Begriff wird hier ein flächiger, lang anhaltender Klang mit nur minimalistischer Veränderung in Klangfarbe, Dynamik und Harmonik bezeichnet.

<sup>103</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:05:46-01:06:24.

<sup>104</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:00:37-00:01:52.

<sup>105</sup> Dennis Lim, *Exploiting Sound, Exploring Silence*.

<sup>106</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:01:50-00:02:38.

<sup>107</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:20:00-00:24:14.

<sup>108</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:31:40-01:32:40.

begegnungslosen Konfrontation mit Chigurh kommt,<sup>109</sup> wird er wieder zur Spannungssteigerung eingesetzt.

Man könnte dieses extradiegetische Geräusch also als eine Art Symbol für das Drohen von Gewalt oder eines schicksalhaften Momentes deuten. Dies wäre aber vermutlich zu weit gedacht: Am Ende handelt es sich einfach um einen Klangeffekt, der teilweise die emotionalisierende Wirkung der fehlenden Filmmusik übernimmt und die Stimmung des Zuschauers manipuliert, ohne diesem wirklich aufzufallen.

Insgesamt kann man in der Wirkung also von einem rein intradiegetischen Sounddesign sprechen, bei dem alle Geräusche in der filmischen Wirklichkeit verortbar sind. Extradiegetische Klänge sind so spärlich eingesetzt oder von intradiegetischen maskiert, sodass sie diesen Eindruck nicht brechen. Dies führt zu einem naturalistischen Gesamteindruck.

## II.2.2 Akustische Perspektive

Hannes Raffaseder schlägt eine Unterscheidung zwischen einer dokumentarisch gestalteten und einer subjektivierenden Tonperspektive vor. Die dokumentarische Perspektive verlangt nach einer realistischen, diegetischen Mischung, die subjektivierende eine emotionale Zuspitzung, zum Beispiel durch eine Fokussierung auf wenige zentrale Klangobjekte oder eine intensive Musikuntermalung.<sup>110</sup>

Man mag nun folgern, dass in *NO COUNTRY FOR OLD MEN* durch die ausschließliche Benutzung intradiegetischer Klänge das Sounddesign stets eine neutrale, strikt dem Bild folgende Perspektive einnimmt, ohne in eine subjektive Perspektive der Figuren hineinschauen zu können. In den meisten Fällen erweist sich dieser Grundsatz auch als zutreffend und die klangliche Perspektive folgt der bildlichen.

Zur Veranschaulichung dieses Prinzips soll folgende Szene dienen: Chigurh hat das Signal des im Geldkoffer versteckten Senders empfangen, was sich durch ein wiederholtes Piepsen der Empfängereinheit auf dem Beifahrersitz äußert. Er fährt langsam an den Zimmern des Motels, in dem sich Moss versteckt, vorbei, um das Zimmer, in dem sich das Geld befindet, zu ermitteln. Während sich die bildliche Perspektive (also die Kamera) im Wagen befindet, ist das Piepsen gut zu hören, beim Schnitt auf eine Außensicht auf Chigurhs Wagen ist es verschwunden.<sup>111</sup> Der Ton folgt also der Bildperspektive.

---

<sup>109</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 01:35:15-01:38:06.

<sup>110</sup> Hannes Raffaseder, *Audiodesign*. Leipzig: Fachbuchverlag im Carl Hanser Verlag 2002.

<sup>111</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:43:22-00:43:47.

Man hätte diese Szene auch anders und das Piepsen als ein fortlaufendes Element gestalten können, wodurch das Sounddesign die subjektive Perspektive Chigurghs einnehmen würde. Ein solcher Ansatz würde aber als Brechung des insgesamt intradiegetischen Grundsatzes des Gesamtsounddesigns wirken.

Nur wenn die Kamera selbst eine subjektive Perspektive einnimmt, ist auch der Ton subjektiv gestaltet: Als Moss am Anfang der Handlung einen Hund durch sein Fernglas beobachtet, ist dies auf Bildebene mit einer Point of View Sicht von Moss mit entsprechender Vergrößerung des Fernglases gestaltet. Obwohl sich der Hund im Bild deutlich sichtbar durch hohes Gras bewegt, sind seine Bewegungen nicht vertont, denn Moss ist zu weit entfernt, um den Hund hören zu können.<sup>112</sup> Auf diese Weise wird der Eindruck des POV-Shots verstärkt. Es handelt sich sowohl auf Bild- als auch Tonebene um eine subjektive Perspektive, die aber gänzlich mit intradiegetischen Geräuschen, hier vor allem Wind, vertont ist.

Ein weiteres interessantes Spiel mit der Perspektive ist in folgender Szene zu finden: Moss versucht im Regal Motor Hotel über den Lüftungskanal den Geldkoffer zurückzuholen, den er zuvor von einem anderen Zimmer aus dort versteckte. Im angrenzenden Raum findet eine Schießerei zwischen Chigurgh und mexikanischen Drogendealern statt.<sup>113</sup> Die Szene ist in einer Parallelmontage realisiert, die vom Sounddesign unterstützt wird. Mit jedem Schnitt findet ein Wechsel der Perspektive statt. Bei einem ersten Schnitt von der Schießerei zu Moss hallt Chigurghs Gewehrschuss seltsam im Luftschacht nach. Später sind die Projektileinschläge von einem Maschinengewehr im Metall des Luftschachtes aus Moss' Perspektive zu hören. Das Sounddesign folgt hier nicht der physikalischen Wirklichkeit: Die Schüsse wären wohl auch im Nebenraum deutlich zu hören, das Maschinengewehrfeuer würde den Lüftungsschacht einfach durchschlagen. Zur Unterstützung der Parallelmontage und damit der Spannungssteigerung und zur Intensivierung von Moss' Reaktion funktioniert der Perspektivwechsel aber gut. Gleichzeitig folgt er auch der Bildperspektive, wodurch es zu keinem Bruch der filmischen Realität kommt, vielmehr hätte es vermutlich eher irritierend gewirkt, wenn der Bildschnitt im Ton physikalisch realistisch inszeniert wäre.

Eine perspektivische Ausnahme stellt die Szene dar, in der Sheriff Bell den toten Moss auffindet.<sup>114</sup> Hier kann man aufgrund der Zuspitzung und der Beschränkung auf wenige Elemente von einer subtil subjektivierenden Perspektive sprechen, die sich durch die gesamte Szene zieht und damit auch der subjektiven Kamera folgt. Die Sequenz ist in Abschnitt II.3 Gegenstand einer detaillierten Analyse, darum soll sie hier nur kurz erwähnt sein.

---

<sup>112</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:05:57-00:06:54.

<sup>113</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:47:42-00:50:09.

<sup>114</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:31:40-01:32:40.

## II.2.3 Bild-Ton Beziehung

Nachdem gezeigt wurde, dass das Sounddesign intradiegetisch funktioniert und in der Perspektive dem Bild folgt, soll nun der Frage nachgegangen werden, nach welchem Grundprinzip die Bild-Ton Beziehung gestaltet ist, also ob und wie Bild und Ton gemeinsam eine Bedeutung kommunizieren, die sie einzeln nicht vermitteln könnten.

Görne macht fünf Grundbeziehungen zwischen den Kommunikationskanälen Bild und Ton aus:

1. Die Polarisierung, bei der ein aussageloser Kanal mit einem bedeutungsvollen Kanal kombiniert wird.
2. Die Paraphrase, bei der die beiden Kommunikationskanäle im Grunde die gleiche Bedeutung vermitteln.
3. Die Parallelisierung, bei der der eine Kanal den anderen inhaltlich ergänzt und fortführt.
4. Die Inkongruenz, bei der die Kanäle widersprüchliche Bedeutungen kommunizieren, gerade aber dadurch eine neue Aussage schaffen.
5. Die Irritation, bei der überhaupt kein Zusammenhang zwischen den beiden Kanälen zu erkennen ist.<sup>115</sup>

Im Falle von *NO COUNTRY FOR OLD MEN* bewegen sich Bild und Sounddesign in den meisten Fällen in den ersten beiden Kategorien. Dies ergibt sich aus dem intradiegetischen und der Perspektive des Bildes folgenden Grundsatz des Sounddesigns. Hier sei zu jedem der beiden Ansätze ein Beispiel im Film genannt:

- Polarisierung liegt vor, wenn im Bild einfach nur Chigurhs Wagen zu sehen ist, im Ton aber der dunkle extradiegetische Drone Sound leise und unterbewusst ankündigt, dass etwas geschehen könnte.<sup>116</sup>
- Paraphrase lässt sich in jeder Szene finden, als Beispiel sei Chigurhs erster Mord an dem Deputy genannt, der naturalistisch vertont ist und so die Brutalität zeigt.<sup>117</sup>

Diese Art der Vertonung, laut Görne der „Normalfall der Filmtongestaltung“<sup>118</sup>, führt zu einer bruchlosen Verbindung von Bild und Ton, sodass die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Wahrnehmung der Handlung gelenkt ist: Der Ton ist unauffällig und folgt der vorherrschenden Konvention, dies führt zu einem klaren und einfachen Erzählstil, der noch dazu mit einem ausschließlich intradiegetischem Soundscape verbunden ist, sodass insgesamt ein sehr unemotionales, reduziertes, fast dokumentarisches klangliches Erzählen entsteht.

---

<sup>115</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.238.

<sup>116</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:39:30-00:40:10.

<sup>117</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:02:55-00:03:36.

<sup>118</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.239.

Es gibt aber auch Beispiele von Parallelisierung und Inkongruenz, die zwar subtil eingesetzt sind, durch ihre Abweichung vom Erzählstandard aber bedeutungsvoll werden und daher im Folgenden ausführlicher betrachtet werden sollen.

Am explizitesten ist das Konzept der Parallelisierung in der Szene, als bei Chigurghs Besuch im Büro der Wohnwagensiedlung im Nebenraum eine Klospülung auf die Anwesenheit einer weiteren Person hindeutet.<sup>119</sup> Vielleicht ist es diese Ungewissheit über die Anwesenheit eines Zeugen, die Chigurgh davon abhält, die Frau, die ihm keine Auskunft über Moss' Arbeitsplatz geben will, weiter zu bedrohen.

Ein anderes Beispiel für Parallelisierung ist, als bei Moss' nächtlicher Rückkehr zum Ort der fehlgeschlagenen Geldübergabe die Reifen seines Pick-Ups von mexikanischen Drogenhändlern durchstoßen werden, was aber nicht im Bild zu sehen ist, sondern nur auf der Tonspur hörbar ist.<sup>120</sup> Hier funktioniert das parallelisierende Prinzip als Ausdruck einer immersiven Erzählweise: Wie Moss lauscht auch der Zuschauer angestrengt auf die Handlungen der Mexikaner, von denen Lebensgefahr ausgeht.

Bei dem Einsatz von Inkongruenz ist es (z.B. im Horrorgenre) fast schon ein Klischee, ein positives Bild durch dunkle Musikflächen und dräuende elektronische Donnerschläge auf Tonebene zu konterkarieren. In NO COUNTRY FOR OLD MEN wird dieses Prinzip in der Szene von Chigurghs Autounfall<sup>121</sup> umgekehrt: Im Bild ist Schreckliches und Schicksalhaftes zu sehen, im Hintergrund vermittelt der Ton mit Vogelzwitschern ein angenehmes Vorstadtidyll (auf eine angemessene, naturalistische Vertonung des Unfallaufpralls wurde natürlich dennoch nicht verzichtet, später kommen noch Polizeisirenen als ein parallelisierendes Element hinzu). Durch die fehlende tonale Dramatisierung wirkt das Ereignis seltsam unspektakulär und bedeutungslos: Es geschieht einfach, die Welt geht weiter ihren Gang, die Vögel zwitschern immer noch – Chigurgh hat zwar einen offenen Bruch und muss große Schmerzen ertragen, der Ton bleibt davon aber unbeeindruckt. Eine Thematik, die unterschwellig im gesamten Sounddesign des Films mitschwingt, da der erfahrene Kinzuschauer bei vielen Szenen (vor allem den actionreichen und gewaltsamen) eine effektvollere Umsetzung im Ton, zum Beispiel mit Filmmusik oder extradiegetischen Soundeffekten, erwarten würde, und so die nihilistische Bedeutungslosigkeit der gezeigten Welt in tonaler Neutralität umsetzt.

---

<sup>119</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:32:00-00:32:55.

<sup>120</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:15:49-00:17:30.

<sup>121</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:46:39-01:49:23.

## II.3 Kreuzmodale Metaphern und akustische Invisible Gorillas

In diesem Abschnitt soll auf zwei Fragen eingegangen werden:

1. Wie das Sounddesign Klänge, die nicht genau dem sichtbaren Setting im Film zuordbar sind, zur Intensivierung nutzt und
2. ob und wie Geräusche des Settings Figuren, Situationen oder Orte durch ihre Beschaffenheit beschreiben und charakterisieren.

### II.3.1 Grundkonzepte

Zwei sounddesignerische Konzepte sind für eine Analyse dieser Art von Bedeutung, das der kreuzmodalen Metaphern und das der klanglichen „Invisible Gorillas“, beide sollen im Folgenden kurz erläutert werden.

Das Prinzip der kreuzmodalen Korrespondenzen beschreibt laut Görne im Grundsatz das Phänomen, dass für die Beschreibung von Geräuschen Adjektive aus anderen Sinnesreizen erhalten müssen (z.B. hoch, tief, dunkel, hell etc.).<sup>122</sup> In folgender Tabelle sind die Korrespondenzen zwischen akustischen Eigenschaften und Wahrnehmungen aus anderen Sinnesreizen zusammengefasst:

<b>auditiver Reiz</b>	<b>korrespondierender Reiz</b>	<b>Korrespondenz</b>
Tonhöhe	räumliche Höhe	höherer Ton = höhere Position
Tonhöhe	Helligkeit	höherer Ton = hellerer Reiz
Tonhöhe	Form	höherer Ton = kantigere Form
Tonhöhe	Größe	höherer Ton = kleineres Objekt
Tonhöhe	Ortsfrequenz	höherer Ton = feinere visuelle Struktur
Tonhöhe	Bewegungsrichtung	Steigender Ton = Bewegung aufwärts
Lautstärke	Helligkeit	größere Lautstärke = hellerer Reiz
Tonhöhe	Geschmack	höherer Ton = süßeres Aroma
harmon. Konsonanz	Geschmack	größere Konsonanz = süßer

Abbildung 2: Kreuzmodale Korrespondenzen nach Görne<sup>123</sup>

Görne spricht von kreuzmodalen Metaphern, wenn kreuzmodale Korrespondenzen zur Bedeutungskommunikation im Sounddesign angewandt werden.<sup>124</sup> Mithilfe dieses Konzeptes

<sup>122</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.51.

<sup>123</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.53.

<sup>124</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.110.

kreuzmodaler Metaphern lässt sich also beschreiben, wie ein Klang wirken kann und ob er sich im Sounddesign als passend erweist.

Als akustische Invisible Gorillas beschreibt Görne in Anlehnung an das berühmte Experiment der Wahrnehmungspsychologie zur Untersuchung der visuellen Wahrnehmung<sup>125</sup> jene Geräusche und Effekte, die vom Zuschauer nicht bewusst wahrgenommen werden, da der Zuschauer auf andere Aspekte (zum Beispiel Handlung oder Bildsprache) konzentriert ist, die also außerbewusst wirken. Dabei bedienen sie sich häufig der kreuzmodalen Metaphorik zur Bedeutungskommunikation.<sup>126</sup>

### II.3.2 Kreuzmodale Metaphern und akustische Invisible Gorillas im Sounddesign

Es gibt im Film einige Beispiele, in denen tiefe Klänge im Sounddesign benutzt sind, um so mit kreuzmodaler Metaphorik der Helligkeit und Größe dunkle und bedrohliche Stimmung zu erzeugen. Am deutlichsten ist dieses Konzept bei dem schon in Abschnitt II.2.1 beschriebenen extradiegetischen, abstrakten Drone Sound, der mehrmals im Film eingesetzt ist, und dessen Wirkung nun mit den Konzepten der kreuzmodalen Metaphorik und des akustischen Invisible Gorillas erklärt werden kann. Auf Seite 43 ist das Frequenzspektrum des aus der Münzwurfszene<sup>127</sup> mittels Spectral Cleaning extrahierten Sounds abgebildet. Man beachte den Anteil tiefer Frequenzen, das Geräusch kommuniziert somit Dunkelheit und Größe und entfaltet dadurch eine bedrohliche, spannungssteigernde Wirkung. Gleichzeitig ist der Sound eintönig und ohne nennenswerte Veränderung, sodass er bei kontinuierlicher Benutzung nicht übermäßig unangenehm wirkt oder als Effekt auffällt. Dies ist eine Voraussetzung für den Einsatz als Invisible Gorilla.

Durch den Einsatz in dramaturgisch intensiven Sequenzen, zum Beispiel bei der Münzwurfszene<sup>128</sup> oder der Ermordung von Moss,<sup>129</sup> wird die Klangfläche vom Zuschauer nicht bewusst bemerkt, da sein Aufmerksamkeitsfokus vollkommen auf der Handlung liegt. In der Tabelle auf Seite 46 kann die subtile Entwicklung der Münzwurfszene in Ton (und Bild) nachverfolgt werden, die trotz ihrer langsamen, einfachen Gestaltung eine spannungsvolle Wirkung erzielt. Auf Seite 45 ist eine Einzelanalyse der Sequenz der Auffindung des toten Moss abgebildet.

---

<sup>125</sup> In dem Experiment müssen Probanden das Video eines Ballspiels von zwei Mannschaften verfolgen, während ein als Gorilla Kostümierter durch das Bild läuft. Ca. 50% der Versuchspersonen nehmen den Gorilla nicht wahr. Die Blindheit außerhalb des Aufmerksamkeitsfokus wird von den Autoren als inattentional blindness bezeichnet. Siehe Daniel J. Simons und Christopher F. Chabris, *Gorillas in our midst: sustained inattention blindness for dynamic events*. Cambridge: Perception Vol. 28 1999. <http://www.chabris.com/Simons1999.pdf> (abgerufen am 13.05.2020).

<sup>126</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.227.

<sup>127</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:20:00-00:24:14.

<sup>128</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:20:00-00:24:14.

<sup>129</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:31:40-01:32:40.

In anderen Szenen ist der extradiegetische Drone Sound mit intradiegetischen Geräuschen oder Effekten geschichtet, sodass entweder der Sound selbst oder der Moment seines Fade-Ins maskiert sind. Immer wieder ist die er von Straßen oder Motorenlärm verdeckt und entfaltet in diesen Szenen nur eine sehr unterbewusste Wirkung (zum Beispiel als Moss im Taxi bemerkt, dass jemand in seinem Motelzimmer war<sup>130</sup>). In der Szene, in der Chigurgh nachts auf einer Brücke aus dem Wagen auf einen Vogel schießt,<sup>131</sup> ist der Sound wiederum relativ deutlich zu hören, wird aber anfangs noch von einem sehr tiefen Motorengeräusch überlagert, sodass Fade-In und das Geräusch selbst nicht auffallen.

Allgemein wird bei Motorengeräuschen die kreuzmodale Metaphorik häufig zur Intensivierung eingesetzt. So ist, als Moss nachts zu Fuß vor seinen Verfolgern in einem Pick-Up flieht,<sup>132</sup> das Motorengeräusch sehr laut und tief gestaltet und kommuniziert dadurch Größe und Bedrohlichkeit. Durch das unrhythmische An- und Abschwellen wird diese Wirkung noch verstärkt. Gleichzeitig bleibt man als Zuschauer durch die lauten Atemgeräusche perspektivisch sehr nah bei Moss. Eine Spektralanalyse der Szene kann auf Seite 43 eingesehen werden.

In den in Abschnitt II.2.1 hinsichtlich Diegese untersuchten Szenen von Chigurghs erstem Mord<sup>133</sup> und seiner Selbstverletzung<sup>134</sup> ist die kreuzmodale Metaphorik in ähnlicher Weise angewandt: In beiden Fällen sind die zur Dramatisierung im akustischen Hintergrund eingefügten diegetischen Geräusche (bei denen es sich natürlich auch um akustische unsichtbare Gorillas handelt) eher tief und teilweise dissonant, also bedrohlich, groß und unangenehm.

In der Szene am Tatort von Moss' Ermordung<sup>135</sup> (siehe Einzelanalyse auf Seite 45) ist neben dem abstrakten Drone Sound noch ein weiterer akustischer Invisible Gorilla versteckt, der aber auf einer eher symbolischen Ebene funktioniert. Im Hintergrund sind während der Szene Rufe, Schreien und Weinen zu hören, obwohl im Bild keine Menschen zu sehen sind, auf die diese Geräusche passen. Dass die menschlichen Stimmen und Laute, richtet man sich streng nach dem Bild, eigentlich unpassend sind, implizieren sie doch eine relative große Menschenmenge, fällt nicht auf, da man in der Szene ganz auf Bell und sein Erleben der Geschehnisse fokussiert ist und Schreien und Rufen als ein diegetisches Geräusch an einem Tatort erwartbar sind. Als Mittel zur Steigerung der Empathie und als Symbol für menschliches Leid verfehlen sie trotz der Unauffälligkeit ihre Wirkung nicht. Laut Kandorfer ist es gerade eine solche Anwendung eines Geräusches außerhalb des Bildes, die die menschliche Phantasie steigert, ein Effekt der auf den Wunsch zurückzuführen

---

<sup>130</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:38:34-00:39:30.

<sup>131</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:39:30-00:40:10.

<sup>132</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:17:30-00:18:28.

<sup>133</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:02:55-00:03:36.

<sup>134</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:08:19-01:10:10.

<sup>135</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:31:40-01:32:40.

ist, jedes Klangobjekt zu lokalisieren.<sup>136</sup> Die Auffindung des toten Moss wird dadurch zu einem emotionalen Höhepunkt des Films, es handelt sich ja durch den Tod des bisherigen Protagonisten auch um den zentralen und unerwarteten Wendepunkt in der Handlung des Films. Man beachte, dass diese Szene aufgrund ihrer Zuspitzung auf wenige Elemente einen fast subjektivierenden Charakter besitzt und damit eine Ausnahme der sonst neutralen akustischen Perspektive im Film darstellt.

Das Konzept der kreuzmodalen Metaphorik ist auch für Sounddesign außerhalb des Prinzips der Invisible akustischen Gorillas für einzelne Geräusche relevant. So entfalten die Sounds für Chigurgh schallgedämpfte Schrotflinte und das Bolzenschussgerät ihre Wirkung natürlich auch durch kreuzmodale Korrespondenzen. Beide Geräusche haben einen basslastigen Druck und breiten sich über den gesamten hörbaren Bereich des Frequenzspektrums aus. Chigurghs Flinte besitzt außerdem einen hohen Präsenzanteil im Bereich von 10-12kHz, was zu der dissonanten und unangenehmen Empfindung des Geräusches führt. Die zugehörigen Spektren sind auf Seite 44 abgebildet (die zugrundeliegenden Soundfiles für die Spektralanalysen sind im elektronischen Anhang zu finden).

Kreuzmodale Metaphern und akustische Invisible Gorillas sind also ein zentrales Mittel der Tongestaltung, das bei einem Film, der nur mit naturalistischen Geräuschen und ohne extradiegetische Sounds arbeitet, noch eine höhere Wichtigkeit für die Spannungsführung und Charakterisierung als in einem Film mit traditionellerem Sounddesign erhält. Tatsächlich macht es die unterbewusste Wirkung dieser Konzepte erst möglich, Figuren, Gegenstände und Szenen in einer Weise zu beschreiben, die für den Zuschauer komplett naturalistisch wirkt und ihn trotzdem immersiv durch die Geschichte führt.

---

<sup>136</sup> Pierre Kandorfer, *Lehrbuch der Filmgestaltung*. S.201.

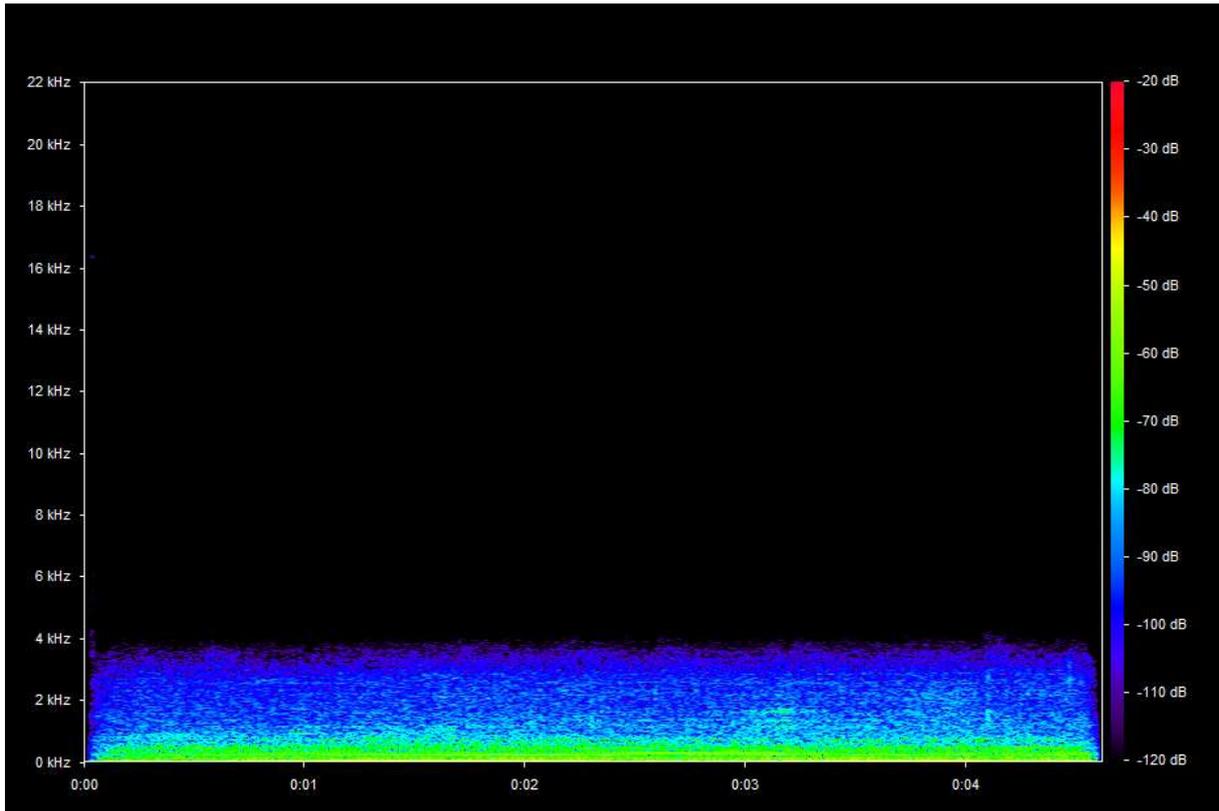


Abbildung 3: Spektralanalyse des Drone Sounds (aus der Münzwurfszene, TC: 00:23:36)

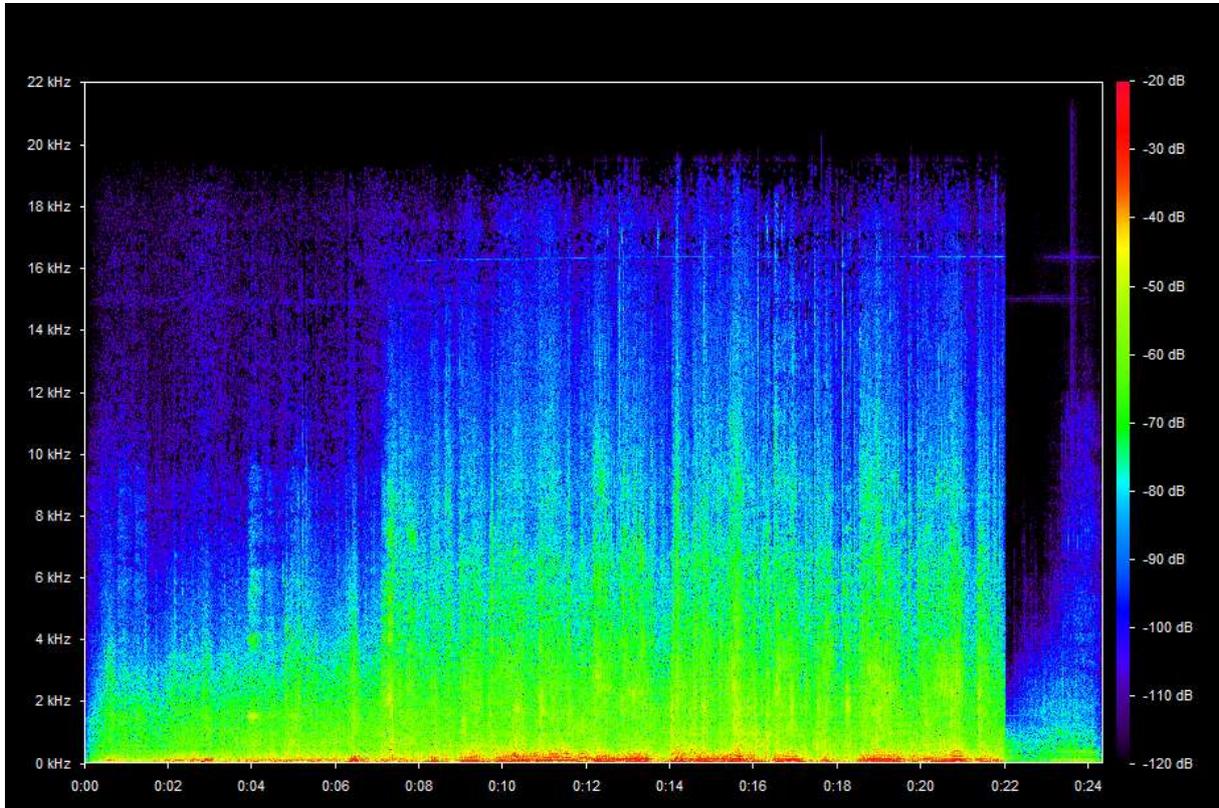


Abbildung 4: Spektralanalyse der nächtlichen Flucht vor den Mexikanern (TC: 00:17:45-00:18:10)

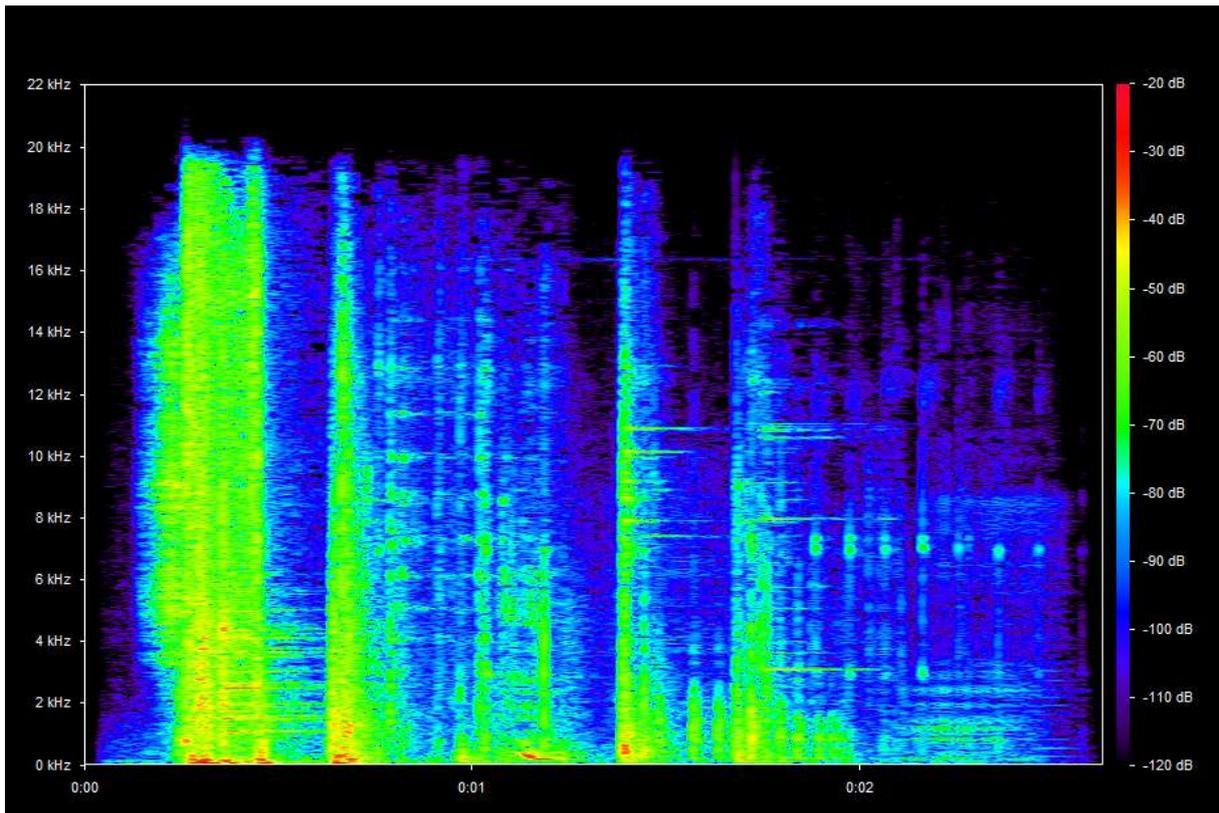


Abbildung 5: Spektralanalyse des Bolzenschusses (Eagle Pass Hotel, TC: 00:58:15)

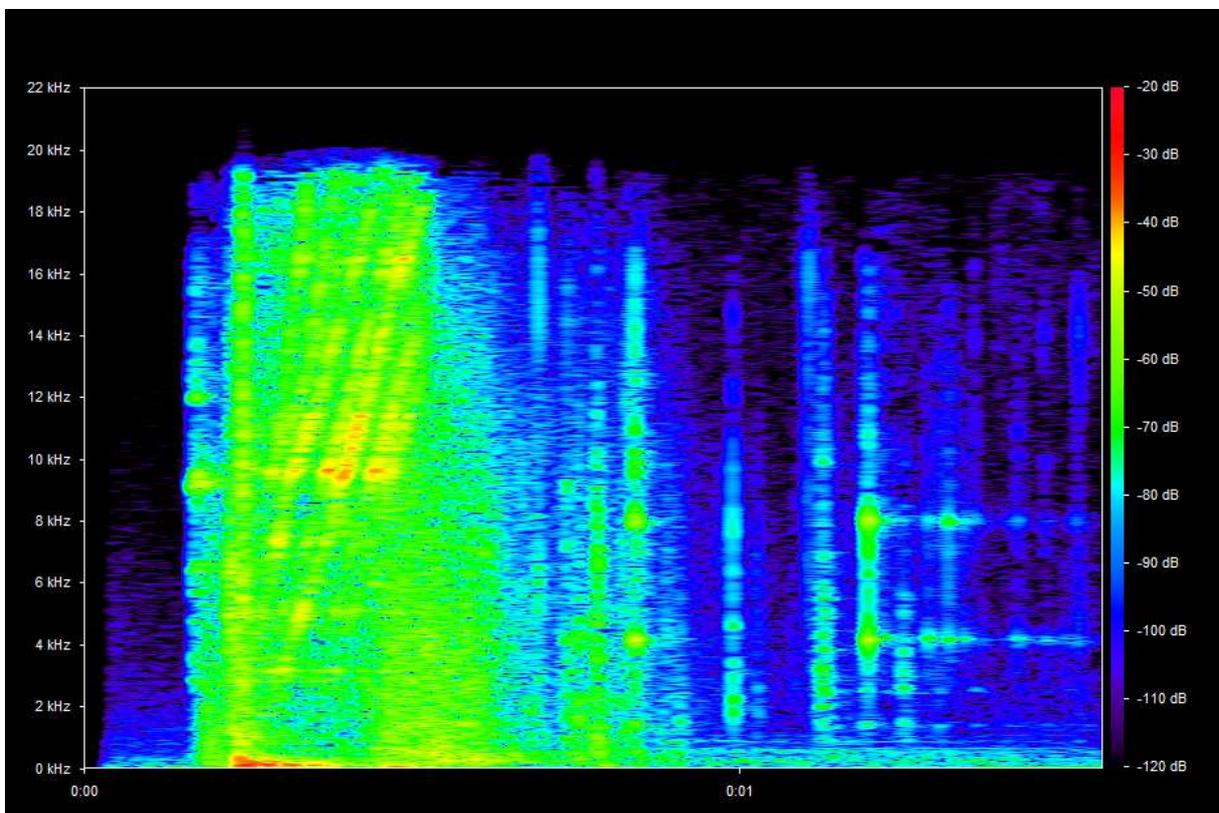


Abbildung 6: Spektralanalyse von Chigurghs schallgedämpfter Schrotflinte (Regal Motor Motel, TC: 00:48:07)

### II.3.3 Einzelanalysen

Im Folgenden die Einzelanalysen zweier Szenen, die besonders interessant für die bisher besprochenen Konzepte sind. Um die Wechselwirkung zwischen Bild und Ton und die dramaturgische Entwicklung über die Szene zu zeigen, sind diese in Tabellenform dargestellt.

Timecode	Bild/Inhalt	Ton	Funktion/Bemerkungen
00:00:00	POV von Bell durch die Windschutzscheibe	Gedämpftes Maschinengewehrfeuer, Straßenatmo	
00:00:05	Bell groß	Rufe, Reifenquietschen	
00:00:07-00:00:12	POV von Bell, Mexikaner flüchten mit Pick-Up	Rufe, Reifenquietschen, Motorengeräusch	
00:00:13	Totale, Mexikaner fahren davon, Bell kommt an	Lautes, dunkles Motorengeräusch der Mexikaner, Reifenquietschen von Bells Wagen, Drone Sound fadet ein	
00:00:19	Halbtotale, Bell hält an und steigt aus	Dunkler Drone Sound wird lauter, Schreien einer Frau Off-Screen, Atmo der Straße fadet nach einem letzten vorbeifahrenden Wagen aus	Beginn der emotionalen Subjektivierung, Fokussierung auf wenige Elemente
00:00:25	POV Bell auf Boden, dann Leiche im Pool, Handheld-Stil	Weiterhin Klagen und Schreien im HG, Drone Sound lauter, Schritte, landendes Flugzeug	Weinen als empathiesteigerndes Element
00:00:29	Bell nah, Handheld-Stil, zieht seinen Revolver	Flugzeug, Weinen, Schritte	Flugzeug wirkt durch Lautstärke und Größe bedrohlich
00:00:32-00:00:38	POV Bell auf verwundeten Mexikaner im Wechsel mit naher Einstellung auf Bell	Weinendes Baby, Schritte, Drone Sound	
00:00:38	Bell nah, steigt die Treppe hoch zu Moss	Schritte, Weinen, Drone Sound	
00:00:39	POV auf den toten Moss	Weinen (mehrere Kinder), Drone Sound	
00:00:43	Bell nah	ebenso	
00:00:45-00:00:59	POV auf Familie und Moss im Wechsel mit Bell nah	Dialog, Weinen, Drone Sound wird leiser, Straße fadet wieder ein, Weinen wird leiser	Emotionale Spannung und Schrecken lösen sich bei Erkenntnis, dass Moss tot ist

Abbildung 7: Einzelanalyse der Auffindung des toten Moss durch Bell, TC-Angaben beziehen sich auf den zugehörigen Szenenausschnitt (Ausschnitt 08) im elektronischen Anhang.

Timecode	Bild/Inhalt	Ton	Funktion/Bemerkungen
00:00:00	Totale von oben auf die Tankstelle	Quietschen des Schildes im Wind, Flugzeug oder Hubschrauber	Kreuzmodale Metaphorik des Motorengeräusches (tief und dunkel) kündigt Gefahr an
00:00:05	Tankstellenbesitzer amerikanisch hinter dem Tresen	Schritte Off-Screen, Stiftkrakeln, Dialog	Geheimnisvolle/spannungsvolle Exposition durch Nicht-Sichtbar sein
00:00:10	Chigurgh groß	Dialog, Aufreißen der Nussverpackung	Enthüllung Chigurghs
00:00:13	Over-Shoulder-Shot auf Besitzer amerikanisch	Dialog, Vogelgezwitscher und Wind die ganze Zeit im Hintergrund	
00:00:15	Over-Shoulder-Shot auf Chigurgh nah	Dialog, undefiniertes technisches Geräusch (vielleicht Flugzeug von vorhin), Vogelrufe	Intensiviert Chigurghs Reaktion auf die Frage des Ladenbesitzers, wo er herkomme (kreuzmodale Metaphorik)
00:00:23	Over-Shoulder-Shot auf Ladenbesitzer nah	Dialog noch immer Motorengeräusch	
00:00:26	Over-Shoulder-Shot auf Chigurgh nah	Dialog, „Friendo“ Motorengeräusch verschwindet, fadet in Windgeräusch über	
00:00:28-00:01:06	Einstellung auf Ladenbesitzer im Wechsel mit Einstellung auf Chigurgh	Dialog	zuvor aufgebaute Spannung löst sich wieder
00:01:06	Over-Shoulder-Shot auf Ladenbesitzer nah	„I need to close“, davor sehr leise dissonanter, abstrakter Ton	
00:01:12-00:02:16	Einstellung auf Ladenbesitzer im Wechsel mit Einstellung auf Chigurgh	Dialog	Bei Zuspitzung des Gesprächs Wechsel von nahen auf große Einstellungen
00:02:16-00:02:24	Over-Shoulder-Shot auf Ladenbesitzer nah, Schnitt auf Chigurgh, Besitzer groß	Fade-In eines sehr leisen abstrakten, flächigen vlt. technischen Klangs	Subtile Spannungssteigerung während der Tankstellenbesitzer von seinem Leben erzählt
00:02:24	Chigurgh groß	Zerknittern der Nussverpackung, flächiger Klang verschwindet wieder	
00:02:32	Detail Verpackung auf dem Tresen	Rascheln, ausdehnendes Plastik	Zeigt Stille in der Gesprächspause, kündigt Münzwurf an (gleiche Einstellung)
00:02:36	Ladenbesitzer und Chigurgh im Wechsel	Dialog	
00:02:48	Chigurgh nah Over-Shoulder	Münzwurf, Drone Sound fadet sehr leise ein	
00:02:49	Detail Hand auf dem Tresen	Aufschlag auf den Tresen	
00:02:51	Chigurgh nah Over-Shoulder	Drone Sound wird langsam lauter, Windgeräusch verschwindet, leise Vögel	Steigerung der Spannung, Vögel verhindern, dass die Zuspitzung zu sehr auffällt
00:02:55-00:03:21	Ladenbesitzer und Chigurgh im Wechsel subtiler Dolly-In	Dialog	Annäherung im Bild zusätzliche Intensivierung
00:03:21	Weiterer Zoom-In	Drone Sound schwillt an	Weitere Spannungsintensivierung
00:03:46-00:04:14	Heben der Hand, Detail, dann Fortführung Gespräch in wechselnden Einstellungen	Klackern der Münze auf dem Tisch, Drone Sound verschwindet, Wind Geräusch wird wieder hörbar	Spannungslösung, im folgenden Gesprächsteil keine Gefahr mehr

Abbildung 8: Einzelanalyse der Münzwurfszene, TC-Angaben beziehen sich auf den zugehörigen Szenenausschnitt (Ausschnitt 05) im elektronischen Anhang.

## II.4 Symbolik im Sounddesign

In diesem Abschnitt sollen die symbolischen Codes des Sounddesigns betrachtet werden. In Abgrenzung zu der unbewussten Bedeutungskommunikation mit kreuzmodalen Metaphern oder akustischen Gorillas sollen mit Symbolen die Klangobjekte untersucht werden, die nicht (nur) durch ihre Dinghaftigkeit, also die physikalische Beschaffenheit, sondern durch das, worauf sie verweisen und die damit geweckten Assoziationen, ihre Wirkung entfalten. Natürlich sind in vielen Fällen auch eine Überlagerung und ein simultaner Gebrauch der Konzepte feststellbar.

Görne beschreibt verschiedene klangliche Standardsymbole, die kulturell etabliert sind und immer wieder gebraucht werden. Die für diese Analyse relevanten sind Donner, Wind, Glocke und Tierstimmen.<sup>137</sup>

### II.4.1 Wind und Luftzug

Die Symbolik des Windes, der in zahlreichen Variationen das Grundgeräusch der Filmatmosphäre darstellt, ist im Film am deutlichsten und offensichtlichsten eingesetzt. Laut Görne symbolisiert Wind körperlose, göttliche Präsenz. Weniger bedeutungsschwanger kann er Metapher für Wandel und Veränderung sein.<sup>138</sup> In *NO COUNTRY FOR OLD MEN* ist diese zweite Bedeutung die bestimmende. Der Wind ist hier (in Analogie zur beschriebenen Symbolik in der Romanvorlage) Metapher für das Vergehen der Zeit und verweist auf das Land und Landschaft von Texas als Setting, dem im Kontext der Handlung im Film wie im Roman auch eine zentrale symbolische Bedeutung zukommt. Damit wird das Windgeräusch auch im Film zum bestimmenden Symbol für ein Hauptthema der Geschichte: Die unbeantwortete Frage nach Schicksal, Sinn und Bedeutung des Lebens und der Welt.

Schon während Bells Eröffnungsmonolog<sup>139</sup> wird das Windgeräusch mit seiner Resignation und der Erinnerung und Sehnsucht nach den für ihn sinnhafteren alten Zeiten verbunden. Während des gesamten Monologs ist es zu hören, zusammen mit den Landschaftsaufnahmen werden im Monolog die wichtigsten Leitmotive des Films eingeführt. In der Geldfundszenen<sup>140</sup> ist, als Moss den Koffer öffnet, ein Anschwellen des Windgeräusches wahrnehmbar, das auf die Schicksalhaftigkeit und Bedeutsamkeit des Momentes hindeutet. In ähnlicher Weise kommt ein starker Wind auf, als sich

---

<sup>137</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.118ff.

<sup>138</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.128.

<sup>139</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:00:37-00:01:52.

<sup>140</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:11:35-00:13:01.

Moss zuvor nach der Erkundung des Schlachtfelds am Ort der fehlgeschlagenen Geldübergabe entschließt, nach dem letzten Überlebenden (und damit dem Geld) zu suchen<sup>141</sup> und später, als Bell am gleichen Platz über die möglichen Folgen des Geschehenen sinniert.<sup>142</sup> Auch am Ende, als Bell von seinen Träumen berichtet,<sup>143</sup> ist das Windgeräusch (zusammen mit dem ebenfalls sehr bedeutungsvollen Geräusch der Uhr) Teil der Atmo und bildet so als bestimmendes Grundmotiv einen Rahmen um den ganzen Film.

Neben dem Wind als Leitmotiv gibt es das verwandte Geräusch des Luftzuges, das zuallererst als Gegenwart des Windes in Gebäuden zu verstehen ist. So wird der Luftzug häufig als Atmo in Räumen verwendet. Am offensichtlichsten ist das Geräusch in den Szenen, in denen Moss den Geldkoffer in einem Lüftungsschacht versteckt hat.<sup>144</sup> Während er versucht, mit einer Hakenkonstruktion den Koffer aus dem Lüftungsschacht zu angeln, ist der Luftzug im Schacht deutlich vertont. In einer Parallelmontage sieht man, wie Chigurh die mexikanischen Drogendealer im Nebenraum aufspürt und ermordet.<sup>145</sup> Hier ist aber wohl kaum eine symbolische Bedeutung im Geräusch des Luftzuges versteckt und das Geräusch wirklich nur ein Hintergrundgeräusch. Bemerkenswert sind aber die relativen harten Schnitte in der Atmo, die dem stetigen Ortswechsel im Bild folgen und so die Parallelmontage intensivieren. Zudem kann festgestellt werden, dass die Geräusche im Luftschacht (Schlagen mit der Angel an die Wände, Schüsse im Nebenraum) kreuzmodal sehr dunkel, groß und laut dargestellt sind und so Moss' Angst, entdeckt zu werden, illustrieren und auch zu der des Zuschauers werden lassen. Das Geräusch des Luftzuges ist als Atmo auch noch im Eagle Pass Hotel zu hören, in dem Moss in der zweiten Nacht seiner Flucht absteigt,<sup>146</sup> oder in der Szene, in der Chigurh Wells ermordet.<sup>147</sup>

Es gibt aber auch Szenen, in denen dem Geräusch des Luftzuges eine symbolische Bedeutung zukommen kann. So ist bei Moss' nächtlicher Rückkehr an den Platz der fehlgeschlagenen Geldübergabe, als er den Mexikaner, den er zuvor halb lebendig zurückließ (und ja der Grund für seine Rückkehr ist), nun endgültig ermordet vorfindet,<sup>148</sup> ein lauter Luftzug in dem Pick-Up nach dem Öffnen der Beifahrertür zu hören. Dieser kann hier als Todessymbol, als verlassende Seele aufgefasst werden, oder einfach als Mittel, um den Zuschauer auf das neue Einschussloch in der Fahrerscheibe aufmerksam zu machen. An zwei Stellen wird die Symbolik des Luftzuges für die Gegenwart einer übernatürlichen Präsenz auf Chigurh übertragen (der ja von Bell als eine Art

---

<sup>141</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:10:00-00:10:20.

<sup>142</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:30:00-00:30:20.

<sup>143</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:49:23-01:52:00.

<sup>144</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:45:42-00:50:09.

<sup>145</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:45:56-00:49:03.

<sup>146</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:53:57-00:58:22.

<sup>147</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:18:15-01:22:33.

<sup>148</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:15:49-00:17:30.

Geist bezeichnet wird). So ist beim Zusammentreffen von Moss und Chigurgh im Eagle Pass Hotel<sup>149</sup> ein lauter Luftzug unter der sie trennenden Tür zu hören. In gleicher Weise ist, als Bell zu dem Zimmer zurückkehrt, in dem Moss erschossen wurde, ein Luftzug durch das von Chigurgh (der sich möglicherweise direkt hinter der Tür versteckt, aber verschwunden ist, als Bell den Raum betritt: eine sehr geisthafte Eigenschaft) ausgeschossene Schloss wahrnehmbar.<sup>150</sup>

## II.4.2 Donner

Laut Görne geht das Symbol auf die Vorstellung von Donner als göttliche Stimme in antiken und biblischen Zeiten zurück.<sup>151</sup> Donner verweist so auf schicksalhafte Ereignisse und „die Präsenz von Dingen unter der Oberfläche.“<sup>152</sup> In dieser Weise wird das Donnergeräusch auch im Film an zwei Stellen verwendet. Da wäre zuerst der erste Gewehrschuss von Moss, der sehr laut, tief und lang, donnerartig, aushallt<sup>153</sup> und so auf die dräuenden schicksalhaften Ereignisse hindeutet. In gleicher Bedeutung ist später, nach dem Geldfund, natürlicher Donner zu hören, als Moss mit dem Geldkoffer zu seinem Pick-Up zurückkehrt.<sup>154</sup>

## II.4.3 Glocke

Glocken kennzeichnen laut Görne bedeutungsvolle Ereignisse (religiöse Feste, Hochzeit, Begräbnis, etc.) und sind dadurch ein weiteres Symbol für Schicksal und Vergänglichkeit. Im Film ist Glockenklang häufig als Schicksals- oder Todessymbol verwendet.<sup>155</sup> In NO COUNTRY FOR OLD MEN ist Glockenklang mit seiner zum Thema des Films passenden Symbolik immer wieder Teil der Atmo (z.B. als Chigurgh die Telefonrechnung von Moss durchgeht<sup>156</sup>), wird dabei aber nie wirklich vordergründig als Symbol verwendet. Nur als direkt vor Chigurghs Mord an Carson Wells außen, als dieser das Hotel betritt, lautes Glockenläuten zu hören ist,<sup>157</sup> könnte man von einem expliziten Gebrauch des Glockensymbols sprechen, das auf Wells drohenden Tod hindeutet.

---

<sup>149</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:55:19-00:58:20.

<sup>150</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:35:15-01:38:00.

<sup>151</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.118.

<sup>152</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.120.

<sup>153</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:04:59-00:05:45.

<sup>154</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:13:01-00:13:09.

<sup>155</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.133.

<sup>156</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:37:51-00:38:15.

<sup>157</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:17:42-01:18:00.

## II.4.4 Tierstimmen: Singvögel und Hunde

Laut Görne gibt es zahlreiche Tiersymbole sowohl in Film als auch Literatur<sup>158</sup>. In NO COUNTRY FOR OLD MEN verwendet sind Singvögel und Hunde (beziehungsweise ihre nahen Verwandten, die Kojoten).

Der Singvogel steht laut Görne für Frühling und Sommer und damit Geburt und Leben und die Belebtheit der Welt. Ihre Abwesenheit dagegen ist unheilvoll oder beunruhigend.<sup>159</sup> Im Film sind Singvögel zumeist in Szenen zu hören, die sich außen in Städten abspielen, zum Beispiel als Chigurgh, nachdem er von Moss angeschossen wurde, eine Apotheke überfällt<sup>160</sup>. Interessant ist, dass das Singvogelsymbol eigentlich gegenläufig zu der Handlung ist: man würde beim Auftreten Chigurghs wohl eher ein Verstummen der Vögel im Sounddesign erwarten. In Abschnitt II.2.3 wurde bereits auf die eher widersprüchliche Kommunikation im Ton durch Vogelzwitschern bei Chigurghs Unfall hingewiesen. Die Singvögel scheinen eine gewisse Unbekümmertheit der Welt zu kommunizieren. So verweisen sie auch auf die Schicksalsthematik: Gerade dadurch, dass sie nicht verstummen, zeigen sie die eigentliche Unbedeutsamkeit der Geschehnisse auf und demaskieren die Suche nach einem Sinn hinter den Dingen als Konstrukt menschlicher Vorstellung, denn Singvögel würden eben nur in einem Film beim Auftritt des Antagonisten oder dräuender Gefahr verstummen. Durch die Nichtbefolgung filmischer Konvention wird der Zuschauer hier vor den Kopf gestoßen, was auch als Mittel zur Erhöhung von Spannung und Realismus dient (schließlich ist, wenn Konventionen nicht befolgt werden, überhaupt nichts mehr sicher – man beachte dazu auch das Fehlen von Filmmusik).

Neben Singvögeln findet sich auch Hundegebell in der Atmo einiger Szenen. Ein in der Ferne bellender Hund symbolisiert laut Görne „Einsamkeit, Ungastlichkeit, Hoffnungslosigkeit und Düsternis.“<sup>161</sup> Diese Symbolik ist vor allem in den Szenen, in denen Moss schwer verwundet die Grenze nach Mexiko überquert, explizit. Schon als er am Grenzübergang ankommt, ist in der Ferne Hundegebell zu hören.<sup>162</sup> Später, als er auf der Brücke zwischen den Grenzposten zusammenbricht,<sup>163</sup> symbolisiert das laute Geheul von Kojoten seine Nähe zur Unterwelt (ganz in der Symbolik als Höllenhund). In anderen Szenen (zum Beispiel als Bell und sein Deputy Moss' Wohnwagen untersuchen<sup>164</sup>) kommt dem Hundegebell nicht wirklich eine explizite Bedeutung zu, hier ist es einfach nur (ähnlich wie die Singvögel) Hundegebell und Teil der Atmo.

---

<sup>158</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.137.

<sup>159</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.137.

<sup>160</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:06:24-01:08:19.

<sup>161</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.141.

<sup>162</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:02:38-01:04:09.

<sup>163</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:04:09-01:05:20.

<sup>164</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:33:43-00:35:28.

## II.4.5 Uhr ticken

Ein weiteres, sehr explizites Symbol, das im Sounddesign angewandt wird, ist das Ticken einer Uhr, das ähnlich wie das Windgeräusch auf das Verstreichen von Zeit verweist. So ist es während Chigurgh und Carla Jeans finalem Gespräch in ihrem Schlafzimmer<sup>165</sup> leise Teil der Atmo und könnte damit zeigen, dass ihre Zeit abläuft, dass dies die letzten Minuten ihres Lebens sind (dass Chigurgh sie auch im Film umbringt, sieht man daran, dass er beim Verlassen des Hauses seine Stiefel auf Blutspuren überprüft). Das Geräusch ist hier aber an der Grenze der Wahrnehmbarkeit abgemischt, sodass es vor allem die in der Szene herrschende Stille kommuniziert. Expliziter ist das Urticken am Ende des Films: Als Bell seiner Frau von seinem Traum berichtet, ist im Hintergrund das Ticken einer Uhr zu hören, das langsam lauter wird und schließlich, nach der Schwarzblende, zusammen mit dem Wind das letzte Geräusch des Films ist<sup>166</sup> und dann im Rhythmus der Abspannmusik fortgeführt wird. Hier funktioniert das Symbol auf mehreren Ebenen:

- Zuallererst verweist es auf Bells Älterwerden und seine zunehmende Verfremdung von der Welt und seinem Leben, die zu einer Sehnsucht zurück nach einer (nur für ihn) sinnhafteren Welt, die sich in dem Traum manifestiert, führt.
- Es erinnert daran, dass Bell ein alter Mann ist und sich seine Zeit dem Ende zuneigt.
- Dadurch verweist es auch allgemein auf die menschliche Sterblichkeit.
- Vor dem Kontext als letztes Geräusch des Films kann es auch als Ablaufen der filmischen Zeit gedeutet werden und würde so auf die Künstlichkeit der Geschichte verweisen, die kein befriedigendes Ende im eigentlichen Sinne hat und im sprichwörtlichen Sinne „einfach irgendwie ausgeht“. Damit wird auch die Frage aufgeworfen: Kann ein Film (oder allgemein eine Geschichte) überhaupt von der wirklichen Welt erzählen?

Abschließend soll zu den erläuterten Klangsymbolen noch bemerkt werden, dass alle intradiegetische Geräusche sind (oder sein können) und sich so in das Soundscape des Films einfügen: Sie können Symbole sein, müssen es aber nicht, können auch einfach nur Geräusch sein. Dies ist Voraussetzung für ihre teilweise unterbewusste Wirkung. Das Sounddesign von NO COUNTRY FOR OLD MEN bewegt sich somit (auch unter Berücksichtigung der vorangegangenen Ergebnisse) zwischen den Grundkonzepten eines aufmerksamkeitslenkenden, quasi-

---

<sup>165</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:43:30-01:46:20.

<sup>166</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:49:23-01:52:00.

naturalistischen und eines expressionistischen, mit einer symbolischen Klangwelt aufgeladenen Sounddesigns.<sup>167</sup>

## II.5 Das Konzept der Stille

Stille kommt im Sounddesign von NO COUNTRY FOR OLD MEN eine besondere Bedeutung zu, weshalb das Konzept in diesem Abschnitt betrachtet werden soll. Die Stille spielt sich dabei auf verschiedenen Ebenen ab: Das Sounddesign ist zuallererst technisch in seiner Gesamtheit sehr leise, da es keine laute Filmmusik oder extradiegetische Effekte enthält, die durch ihre Lautstärke (wie zum Beispiel in einem in klassischem Hollywood-Stil vertonen Actionfilm) auf den Zuschauer wirken. Auch die Handlung an sich ist sehr leise, da die Figuren oft einzeln (ohne Gesprächspartner) agieren und sich zudem voreinander verstecken und versuchen einer direkten Konfrontation zu entgehen. Zudem kommt der Stille auch eine symbolische Bedeutung zu. Es gibt drei Konzepte der Stille: Die Stille der Musik, die Stille als Sounddesign-Konzept, um die Stille in der Handlung zu zeigen, und die Symbolik der Stille.

### II.5.1 Die Stille der Musik

Einer der bestimmendsten Aspekte des Sounddesigns von NO COUNTRY FOR OLD MEN ist das Fehlen einer Filmmusik, was für das klassische Hollywood-Kino sehr untypisch ist.<sup>168</sup> Dabei wird gerade dies, eben dass es keine Musik gibt, bedeutungsvoll. Die Idee, den Film ohne Filmmusik zu erzählen, geht auf Ethan Coen zurück, der zunächst noch skeptische Joel Coen war erst nach dem ersten Rohschnitt überzeugt, dass keine wirkliche Musik gebraucht werde.<sup>169</sup>

Will man der Frage nachgehen, welche Wirkung ein Film ohne Musik entfaltet, so muss man sich zuerst mit der Frage beschäftigen, welche allgemeinen Funktionen Filmmusik überhaupt zukommen. Markus Bandur nennt drei Funktionen der Filmmusik:

---

<sup>167</sup> Zur Differenzierung der Sounddesignkonzepte siehe Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.243ff.

<sup>168</sup> Musik und Film sind schon seit Stummfilmzeiten untrennbar miteinander verbunden. Ein frühes Beispiel für einen Film ohne eine klassische Filmmusik ist Alfred Hitchcocks THE BIRDS, bei dem das Flügelschlagen der Vögel mit abstrakten musikalischen Klängen vertont wurden, laut Richard Allen ein subjektivierender, impressionistischer Ansatz. Vgl. Richard Allen, *The Sound of "The Birds"*. Cambridge: The MIT Press Vol. 146, 2013, S.97ff.

<sup>169</sup> Dennis Lim, *Exploiting Sound, Exploring Silence*.

1. Steuerung der Affektebene,
2. Hervorhebung von bestimmten Bildinhalten,
3. Interpretation durch eine zusätzliche Informationsebene.<sup>170</sup>

Weiterhin stellt er die Bedeutung der Filmmusik als fikionalisierendes Element heraus zur Differenzierung von Dokumentation und Narration, die dem Filmbild allein nicht möglich sei. So würde erst durch Musik die filmische Narration von einer bloßen dokumentarischen Aufzeichnung abgegrenzt.<sup>171</sup>

Man könnte nun daraus schließen, dass das Fehlen von Filmmusik als Mittel der Fiktionalisierung zu einem dokumentarisch-naturalistischen Anspruch führt. Dies erweist sich insofern richtig, dass das Sounddesign ohne die affektsteigernde Wirkung einer Filmmusik vergleichsweise unemotional wirkt und so auf der einen Seite einen distanzierteren Blick auf den Film zulässt. Auf der anderen Seite lässt die fehlende Musik viele Sequenzen, bei denen man vielleicht eine spannungsgeladene Filmmusik erwarten könnte (v.a. die actionreicheren, Suspense-lastigen), gerade deshalb intensiver wirken, weil sich der Zuschauer auf das konzentrieren muss, was man sonst gerne einmal überhört: Die in der filmischen Welt verorteten Geräusche. Diese sind aber natürlich präzise ausgewählt und orchestriert und fern vom Realismus einer dokumentarischen Aufzeichnung. Wie gezeigt, enthält das Sounddesign zahlreiche symbolhafte und subtil emotionalisierende Klänge, die in Teilen Funktion von Filmmusik übernehmen. Zudem kann man wohl kaum Filmmusik als das einzige Mittel zur Fiktionalisierung bezeichnen. Filmschnitt, Erzählkonventionen, Mise-èn-Scene, Schauspiel und Sounddesign sind Mittel zur Erzählung einer fiktionalen Geschichte und der Kinozuschauer ist daran so gewohnt, dass die Entscheidung, ob ein Werk nun fiktional ist oder nicht, nicht vom Fehlen eines einzelnen Merkmals abhängt. Trotzdem kann man sagen, dass die Tongestaltung ohne Musik den Film naturalistischer wirken lässt als einen im klassischen Hollywood-Stil vertonten Action-Thriller.

Die geringe Emotionalisierung des Sounddesigns (man vergleiche die Analyse von Chigurghs Autounfall) wird vor allem durch die nicht vorhandene Musik untermalt. Dadurch, dass keine Szene des Films mit Musik unterlegt ist, wird keine wirklich bedeutsamer als alle anderen. Auch Sheriff Bells finale Erkenntnis (wenn man sie so nennen mag) bleibt ohne Musik, verschließt sich emotional vor dem Zuschauer. Das Sounddesign wirkt wie die vom Film (und dem Roman) gezeigte Welt: trostlos und ohne Bedeutung. Ein nihilistisches Sounddesign also, ohne jegliche Bedeutung? Dieser Schluss wäre falsch, denn das erfolgreiche Erzählen einer Geschichte (worum es sich trotz

---

<sup>170</sup> Markus Bandur, *Zeit, Fiktion und das Unsichtbare. Überlegungen zur Bedeutung der Musik für das filmische Erzählen*, in Manuel Gervink, Robert Rabenalt (Hrsg.), *Filmmusik und Narration. Über Musik im filmischen Erzählen*. Marburg: Tectum Verlag 2017, S.128.

<sup>171</sup> Markus Bandur, *Zeit, Fiktion und das Unsichtbare. Überlegungen zur Bedeutung der Musik für das filmische Erzählen*. S.135.

allem Naturalismus handelt) kommt nicht ohne Zeichen und Symbole aus, die die Bedeutung eben dieser Geschichte kommunizieren. So sind viele bedeutsame Klänge im naturalistischen Sounddesign verborgen und das Fehlen von Musik selbst ist auch eines der Zeichen, die Bedeutung kommunizieren, denn um es mit dem ersten Axiom der menschlichen Kommunikation von Paul Watzlawick zu sagen: „Man kann nicht nicht kommunizieren.“<sup>172</sup>

Es gibt eine Szene, die das nicht Vorhandensein der Filmmusik unmissverständlich zum Zeichen macht: Als Moss in Mexiko von Spiel und Gesang traditioneller Mariachi geweckt wird.<sup>173</sup> Die Musik beginnt dabei schon in der Schwarzblende und wirkt dadurch zuerst wie extradiegetische Filmmusik. Dadurch wirkt die Musik zuerst wie ein Bruch mit dem sonstigen Tonkonzept und weist den Zuschauer darauf hin, erinnert ihn regelrecht, dass er bis jetzt ja noch gar keine Musik gehört hat. So weist diese Szene auf das Fehlen einer Filmmusik hin und lässt dies gerade dadurch zum bedeutsamen Zeichen für eine nihilistische, bedeutungslose Welt werden.

Man kann das Konzept der Stille in der Musik auch anders betrachten: Nicht als fehlende Musik, sondern als eine permanente Untermalung durch eine stille Musik, die auf die Bedeutsamkeit der anderen Geräusche verweist, eine Filmmusik im Stile John Cages, dessen berühmtes Stück 4:33 ganz ohne Noten auskommt und bei dem Alltagsgegenstände zu Musik werden. Eine solche Betrachtung führt hier aber wohl nicht zu neuen Erkenntnissen für den Film an sich, da sie lediglich einen Wechsel des Blickwinkels darstellt. Ohnehin ist die Grenze zwischen Musik und Sounddesign heute unscharf wie nie zuvor, eine Entwicklung, die laut Kai Ginkel ihren Anfang schon 1916 mit dem Manifest „L'arte dei rumori“ (Die Kunst der Geräusche) des italienischen futuristischen Komponisten Luigi Russolo nahm.<sup>174</sup> (Man kann sich an dieser Stelle fragen, ob der bereits analysierte Drone Sound, der schließlich von einem Filmmusikkomponisten kreiert wurde, nun doch eine sehr minimalistische Ausprägung von Filmmusik ist. Da der Sound aber vom Zuschauer nicht als Musik wahrgenommen wird, ist er wohl eher der Sounddesign-Kategorie zuzuordnen, da er nicht explizit als Musik gebraucht wird.)

Zum Abschluss soll noch ein letzter Aspekt zum Fehlen einer Filmmusik festgehalten werden. Durch die Abkehr von Genrekonventionen des Thrillers und Western, in denen Musik meist einen hohen Stellenwert hat, kann man den Verzicht auf Filmmusik auch ein selbstreflexives Element sehen, das die Entwicklung der Genres (vor allem des Westerngenres) von einer romantischen Vorstellung hin zu einem brutalen Realismus kommentiert, ein Aspekt der schließlich auch in der Handlung in Sheriff Bells romantischer Vorstellung einer „guten, alten Zeit“ thematisiert wird.

---

<sup>172</sup> Paul Watzlawick, *Man kann nicht nicht kommunizieren*. 2. Auflage, Bern: Hogrefe Verlag 2015, S13f.

<sup>173</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 01:06:45-01:07:22.

<sup>174</sup> Kai Ginkel, *Noise. Klang zwischen Musik und Lärm*. Bielefeld: transcript Verlag 2017, S.63.

## II.5.2 Stille als Sounddesignkonzept

Barbara Flückinger beschreibt, dass sich Stille im Film zumeist nicht durch die Abwesenheit von Geräuschen ausdrückt, sondern durch die Betonung sehr leiser Geräusche untermalt wird. Dabei wirke die Stille meist bedrohlich, da sie mit der möglichen Gefahr von Totenstille assoziiert werden kann.<sup>175</sup>

Auf *NO COUNTRY FOR OLD MEN* angewendet zeigt dies, dass es die meiste Zeit des Films sehr still ist: Windhauch und Luftzug sind als bestimmende Atmo sehr leise Geräusche, die aber explizit hörbar sind und dadurch betont werden. Andere vor allem in Innenräumen verwendete Klänge für die Kommunikation der Stille in der Atmo sind entferntes Verkehrrauschen, Lampensirren und das Urticken. Der Eindruck von Stille kann analog auch durch konkrete Klangelemente des Vordergrundes vermittelt werden, wenn eigentlich sehr leise Geräusche vergleichsweise laut abgemischt werden. Ein Beispiel hierfür ist, als Moss am Ort der fehlgeschlagenen Geldübergabe einen der Pick-Ups öffnet und der noch steckende Schlüssel durch die Erschütterung ins Schwingen gerät. Das Klirren des Schlüssel ist hierbei sehr laut und deutlich und auch noch nach dem Schnitt aus der Sicht in den Pick-Up auf die nächste Einstellung zu hören.<sup>176</sup>

In der Münzwurfszene<sup>177</sup> wird Stille benutzt, um den Zuschauer auf den kommenden bedeutsamen Münzwurf vorzubereiten. Bevor Chigurh die Münze hervorholt, lässt er eine kleine, leere Plastikverpackung auf dem Tresen liegen. Zusammen mit der Detaileinstellung im Bild ist fast überdeutlich das Ausdehnen des Plastiks vertont, das als eigentlich sehr leises Geräusch, auch wenn es in der Detailsicht sehr nah zu sehen ist, so die Stille in der Gesprächspause deutlich macht. Die Detailansicht ist ein Bruch des bisherigen Wechsels von Over-Shoulder-Shots und bereitet dadurch den Münzwurf vor, der ebenfalls auf dem Tresen landet und ebenso in einer Detailsicht (als Chigurh die Hand hebt) umgesetzt ist. Der im Hintergrund eingesetzte Drone Sound tut als spannungssteigernder akustischer Gorilla sein Übriges, bis er beim Heben der Münze verschwindet und sich die Spannung löst.

Wenn Stille mit einer lauten Gefahr kontrastiert wird und sich diese Gefahr in den Momenten der Stille noch dazu ankündigt, wirkt die Stille spannungssteigernd. Flückinger bezeichnet dies als „Zirkuseffekt“ in Analogie zu einem Trommelwirbel vor einem atemberaubenden Kunststück<sup>178</sup>. Dieser Zirkuseffekt wird im Film mehrmals verwendet. In der bereits erwähnten Parallelmontage in Moss' erster Absteige schneidet der Ton analog zum Bild immer zwischen der Stille in Moss'

---

<sup>175</sup> Barbara Flückinger, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren Verlag 2001, S.233.

<sup>176</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:08:15-00:08:45.

<sup>177</sup> Ethan und Joel Coen, *NO COUNTRY FOR OLD MEN*. 00:20:15-00:24:14.

<sup>178</sup> Barbara Flückinger, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. S.236.

Zimmer und den lauten Schüssen im Nebenraum aus Chigurghs Perspektive hin und her.<sup>179</sup> Am deutlichsten ist der Effekt aber, als sich Moss und Chigurgh später im Eagle Pass Hotel nur von einer Tür getrennt direkt gegenüberstehen.<sup>180</sup> Die Stille, bis das Schloss mit einem lauten Zischen Moss entgegenspringt, ist hier schier unerträglich. Das von Chigurgh zum Öffnen von Türen benutzte Bolzenschussgerät wurde schon zuvor etabliert, was die Bedrohung noch erhöht: Der Zuschauer weiß schon, was kommen wird, nur nicht wann. Interessant ist, dass das zuvor immer vertonte „Luftholen“ des Bolzenschussgeräts hier nicht hörbar ist, obwohl es extrem still ist: Der Schreckmoment des plötzlichen lauten Geräusches des herausgeschossenen Schlosses ist effektiver, wenn es nicht durch das Zischen der Gasflasche vorbereitet wird, auch wenn dieses das Gefühl der Stille und des angestregten Lauschens vermutlich verstärken, dem Schloss aber den Überraschungseffekt nehmen würde.

Noch dazu ist an dem Showdown im Hotel bemerkenswert, wie die Stille über die gesamte Sequenz aufgebaut wird. Dieser Aufbau kann in der auf Seite 57 dargestellten Tabelle nachverfolgt werden. Man beachte, dass vor dem Moment der absoluten Stille noch das Herausdrehen der Glühbirne durch Chigurgh außen im Gang (ein parallelisierendes Element) fast an der Schwelle zur Unhörbarkeit, aber dennoch wahrnehmbar vertont ist. Laut Kandorfer ist die Möglichkeit des Tons, kaum Wahrnehmbares hörbar zu gestalten, ein wichtiges dramaturgisches Element,<sup>181</sup> das in dieser Szene bis zu seinen Grenzen ausgereizt wird. Die Analyse zeigt auch, dass Spannung nicht durch eine kontinuierliche Steigerung und Zuspitzung eines einzigen Elements entsteht, sondern vielmehr durch kontinuierliche Auflösung und Einführung neuer Elemente, wobei diese alle nacheinander gereiht sind und nicht, wie es im Ton ja auch möglich wäre, simultan.<sup>182</sup>

---

<sup>179</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:47:30-00:50:09.

<sup>180</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:55:00-00:58:25.

<sup>181</sup> Pierre Kandorfer, *Lehrbuch der Filmgestaltung*. S.197.

<sup>182</sup> Ohnehin ist es ein Trugschluss zu glauben, durch eine hohe Komplexität der Tonspur ein möglichst spannungsvolles und immersives Filmerlebnis zu erschaffen. Der legendäre Sounddesigner Walter Murch (APOCALYPSE NOW, THE ENGLISH PATIENT) beschreibt aus seinen Erfahrungen, dass maximal 2-3 Klangobjekte individuell vom Zuschauer wahrgenommen werden, wenn diese eine ähnliche Charakteristik haben (z.B. zwei Stimmen oder zwei Geräusche). Wird diese Zahl überschritten, verschmelzen die Klangobjekte zu einem einzigen und werden nunmehr als Gruppe wahrgenommen. Bei unterschiedlichen Charakteristika (z.B. Sprache, unterschiedliche Geräusche, Filmmusik) kann sich die Zahl auf bis zu fünf gleichzeitig differenzierbare Klangobjekte erhöhen. Siehe hierzu Walter Murch, *Dense Clarity – Clear Density*. Woods Hole (US): Transom.org/Atlantic Public Media 2005. Abgerufen am 25.06.2020 unter <https://transom.org/2005/walter-murch/>

<b>Timecode</b>	<b>Bild/Inhalt</b>	<b>Ton</b>	<b>Funktion/Bemerkungen</b>
00:00:00-00:00:10	Moss betrachtet den Peilsender (nah + Detail)	Sein Atmen, dann in der Ferne ein Geräusch (Tür o.ä.)	Atmen zeigt Stille, Geräusch als Beginn der Spannungssequenz
00:00:10-00:00:18	Halbtotale + Detail, Moss legt den Peilsender weg	Rascheln (Kleidung), Sender auf dem Nachttisch, im Hintergrund die ganze Zeit undefiniertes Rauschen	
00:00:18	Moss ruft den Portier an, Moss groß von oben	Freizeichen, in der Ferne das leisere Telefonklingeln	Lautes Freizeichen zeigt Stille, leiseres Klingeln wirkt unheimlich
00:00:33	POV Moss auf Tür	ebenso	
00:00:36	Moss halbnah von unten	ebenso	
00:00:45	Halbtotale, Moss legt den Hörer auf, steht auf geht zur Tür, lauscht an der Tür	Zuerst noch Klingeln, dann Klackern des Hörers, Rascheln der Kleidung, Quietschen des Betts, Schritte	Lösung des ersten Spannungselements (Telefon)
00:01:00	Detail Türschlitz, Moss geht in die Knie	Luftzug, Bewegungen (Kleidung + Stiefel), Luftzug wird Lauter, dann kurz Rumpeln + Schritte auf dem Gang	Luftzug als neues Spannungselement, (Symbolik + Metaphorik) Aufmerksamkeit wird auf die Geräusche im Gang gelenkt
00:01:15	Detail Gewehr tasche, Moss nimmt sein Gewehr	Schritte, Rascheln, Gewehr, Luftzug	
00:01:23	Halbnah, Moss setzt sich mit Gewehr aufs Bett, schält Licht aus	Luftzug verschwindet, Bewegungen, Hände auf dem Gewehr, Tasten nach der Lampe, Schalter	Sehr leise Geräusche, die gut hörbar sind, zeigen Stille, wirken laut und auffällig
00:01:39	Halbtotale, Moss wartet	Rascheln seiner Bewegungen, dann Schritte auf dem Gang, Piepsen des Empfängers	Empfänger als neues Spannungselement
00:01:49	Moss groß, abwartend	Empfänger	
00:01:52	POV auf Tür	Empfänger, Schritte auf dem Gang	
00:01:55-00:01:59	Moss blickt zum Peilsender (groß + POV Detail)	Empfänger wird langsam lauter, Taktfrequenz erhöht sich	Spannungsaufbau durch Steigerung
00:01:59	Moss, groß, blickt wieder zur Tür	ebenso	
00:02:06	POV auf Türschlitz	Schritte vor der Tür, Empfänger wird ausgeschaltet	Lösung des Spannungselements Empfänger
00:02:11	Moss groß	Stille	
00:02:13	Detail Waffe, Moss spannt den Hahn	Klicken des Hahnes	Konfrontation kündigt sich an, wirkt laut und auffällig in der Stille
00:02:18	POV auf Türschlitz, Chigurgh tritt zur Seite	Schritte	Aufmerksamkeit liegt nun auf den Handlungen Chigurghs im Gang
00:02:24	Moss groß	Schritte auf dem Gang	
00:02:28	POV Türschlitz	Im Gang wird die Glühbirne herausgedreht	Dunkelheit und vollkommene Stille: höchste Ungewissheit
00:02:32	Moss groß, leichter Dolly-In	Stille. nur Rauschen	
00:02:38	POV Tür	Stille	Zirkuseffekt
00:02:45	Detail Schloss (näher als im vorherigen Shot)	lautes Geräusch des herauschießenden Schlosses	Erschreckungsmoment
00:02:46	Moss halbnah, wird vom Schloss getroffen	Voice Acting, Schloss	Ende der Stille, Konfrontation beginnt

Abbildung 9: Einzelanalyse des Showdowns im Eagle Pass Hotel, TC-Angaben beziehen sich auf den zugehörigen Szenenausschnitt (Ausschnitt 07) im elektronischen Anhang.

### II.5.3 Symbolik der Stille

Stille ist die Abwesenheit von Klang. Laut Görne symbolisiert sie dadurch die Abwesenheit der Welt und des Lebens.<sup>183</sup> So drückt sie in NO COUNTRY FOR OLD MEN eine Leere der Welt und ein Alleinsein der Figuren aus. Vor allem in den Natursequenzen am Anfang<sup>184</sup> wirkt Moss einsam, klein und machtlos in der Stille und Weite der Landschaft und dem übermächtigen, ewigen Flüstern des Windes (eine etwas poetische Schilderung, um das Bild zu verdeutlichen), die Stille passt hier auch, weil Moss der einzige Lebende unter Toten ist, im sprichwörtlichen Sinne ihre Ruhe stört. Erst als er sich wieder unter andere Menschen begibt, wird der Hintergrund mit Zivilisationsgeräuschen wie Straßenlärm lauter, und bei ihm Zuhause angekommen läuft der Fernseher.<sup>185</sup>

Es gibt auch eine Szene, in der die Todessymbolik der Stille nicht als ein übergeordnetes Konzept in der Stille der Atmo mitschwingt, sondern Teil der Tondramaturgie ist. Als Chigurh zum ersten Mal das Bolzenschussgerät für einen Mord verwendet und den Mann auf dem Highway tötet,<sup>186</sup> ist es kurz nachdem er den Abzug betätigt, sehr still, so still, dass man ganz leise das Rinnen des Blutes hören kann, das dem Mann von der Stirn fließt. Beim darauffolgenden Schnitt auf die Totale löst sich die Stille, als der Mann wie ein Objekt zu Boden fällt. Der Moment der Stille kommuniziert hier den Moment, in dem das Leben den Körper verlässt, und dieser nicht mehr Mensch ist, sondern Ding wird.

Nach der letzten Szene, in der Moss' lebend zu sehen ist,<sup>187</sup> ist die Stille ebenfalls als Todessymbol verwendet. Zusammen mit einer Schwarzblende im Bild klingen im Ton alle Geräusche aus und für einen Moment herrscht totale (technische) Stille. Dies weist auf Moss drohenden Tod und das Ende seines Plots hin.

Abschließend sei zu der Analyse der Stille gesagt, dass die Stille als zentrales Element der Tonkonzeption offensichtlich inszeniert wird und neben ihrem spannungsintensivierenden Effekt eine Bedeutung trägt, die die Themen des Filmes widerspiegelt.

---

<sup>183</sup> Thomas Görne, *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. S.144.

<sup>184</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:05:45-00:13:01.

<sup>185</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:13:43-00:14:37.

<sup>186</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 00:04:06-00:04:59.

<sup>187</sup> Ethan und Joel Coen, NO COUNTRY FOR OLD MEN. 01:30:43-01:31:40.

## II.6 Fazit zur Sounddesignanalyse

Das Sounddesign von NO COUNTRY FOR OLD MEN ist mit einem naturalistischen Grundsatz gestaltet. In den symbolisch eingesetzten Schlüsselklängen spiegeln sich vor allem in Wind und Waffen die Grundthemen von Gewalt und Schicksal wider. Die nihilistische Grundthematik lässt sich auch in der emotionalen Neutralität des Sounddesigns wiederfinden, das für keine Figur explizit Partei ergreift und auf Subjektivierungen verzichtet. Dennoch bedient es sich der Konzepte der kreuzmodalen Metaphorik, des Invisible Gorillas und der Stille für unterbewusste Spannungssteigerung und Charakterisierung. Fragt man die Regisseure, so beschreibt Ethan Coen das Sounddesign des Filmes folgendermaßen:

*„Even in a movie like this where people think the Sound is minimal, it`s actually maximal in terms of the effects and how they`re handled.“<sup>188</sup>*

Obwohl die Tongestaltung des Films einen minimalistischen Eindruck macht, ist sie ein zentrales Element für das Erzählen und gerade der minimalistische, zurückhaltende Grundsatz erweist sich für den Film und seine Themen als passend.

---

<sup>188</sup> Ethan Coen in Dennis Lim, *Exploiting Sound, Exploring Silence*.

### III. Gegenüberstellung von Roman und Film-Sounddesign

Nach der Analyse des Sounddesigns für sich sollen nun die Erkenntnis aus Roman und Film unter der Fragestellung der Adaption gegenübergestellt werden. Die Gegenüberstellung soll auf drei Ebenen geschehen, die drei verschiedene Aspekte der Fragestellung beschreiben.

1. Gegenüberstellung der formalen Merkmale: Hier soll es darum gehen, wie erzählt wird, also um die Frage des Erzählstils in Roman- und Tondramaturgie, und wie dadurch die Erzählung wirkt und wie die Handlung vermittelt wird.
2. Gegenüberstellung der Metakommunikation: Diese Ebene beschäftigt sich mit den Symbolen und Zeichen aus Roman und Sounddesign und inwiefern diese die Bedeutung hinter der Handlung kommunizieren.
3. Gegenüberstellung von Schlüsselszenen: Ausgewählte Sequenzen sollen hinsichtlich ihrer Gestaltung in Roman und Film verglichen werden mit der Frage, wie sie als bedeutsam inszeniert werden und welche Gemeinsamkeiten aber auch Unterschiede es hier zwischen literarischem und filmischem Erzählen gibt.

#### III.1 Formale Merkmale

Die Sounddesigner und Regisseure des Films saßen wohl kaum mit dem Roman in der Hand im Mischkino und trafen ihre Entscheidung wohl nicht anhand der Literaturvorlage, sondern aufgrund des Filmes, den sie vertonten. Die Fragestellung hier ist also weniger, wie der Roman direkt zum Film geführt hat, sondern inwiefern sich die Gestaltung im Film für die Romanadaption passend erweist. Dieser Abschnitt soll sich vor allem mit der Frage nach dem Erzählen beschäftigen, also der Frage nach Erzählposition und -stil, und wie hier in Roman und Film der gleiche Eindruck, die gleiche Wirkung vermittelt werden. Als ein weiterer formaler Aspekt mit Relevanz für das Sounddesign soll außerdem das Setting untersucht werden.

##### *Erzählhaltung*

Man kann die Erzählhaltung im Roman neutral, distanziert und emotional zurückhaltend beschreiben. Dieser Eindruck entsteht durch den Grundsatz eines filmischen Erzählens, das einen naturalistischen Wirklichkeitsanspruch erhebt. Das Geschehen wirkt wie durch eine Kamera wiedergegeben, eine zeigende Charakterisierung in der dritten Person und Außensicht überwiegen, die Gedanken und Gefühle der Figuren werden kaum explizit beschrieben.

Im Film wird der distanzierte, neutrale Erzähleindruck auf Tonebene durch ein naturalistisches Sounddesign erzeugt. Die Akustische Perspektive folgt der Perspektive des Bildes und alle Geräusche (bis auf den sich aber der bewussten Wahrnehmung entziehenden Drone Sound) sind in der filmischen Realität verortbar. Subjektiv, aus der Innensicht einer Person vertonte Szenen gibt es nicht. So entsteht auch im Film eine sehr auf die Handlung fokussierte Erzählweise, die sich unterbewusster Konzepte zur Spannungssteigerung und Inszenierung bedient.

Sowohl in Roman als auch Film kann also eine distanzierte und neutrale Erzählweise festgestellt werden. Dadurch entsteht ein naturalistischer Anspruch, die Wirklichkeit zu zeigen, wie sie ist. Diese Emotionslosigkeit des Erzählens passt zu der nihilistischen Absolutheit der Geschichte.

### *Erzählstil*

Die Frage nach dem Erzählstil hängt eng mit der Frage nach der Erzählhaltung zusammen. Im Roman kann eine einfache, reduzierte Sprache festgestellt werden, die sich weniger sprachlicher Ausschmückungen bedient. Nur in wenigen bedeutsamen Momenten ist die Sprache ausführlicher, zum Beispiel bei Landschaftsbeschreibungen oder besonderen Handlungen.

Einer der bemerkenswertesten Aspekte des Filmsounddesign ist, dass es ohne Filmmusik auskommt und damit auf ein sehr wirksames Mittel zur Dramatisierung und Emotionalisierung verzichtet. Auch die Gestaltung der Bild-Ton-Beziehung bewegt sich in den meisten Fällen sehr unspektakulär im Bereich des filmischen Normalfalls der Paraphrase (Abweichungen lassen sich inhaltlich begründen, die zur Bedeutungskommunikation verwendeten Geräusche bleiben aber immer intradiegetisch).

Sowohl in literarischer als auch filmischer Sounddesign-Sprache scheint somit eine Diskrepanz zwischen der Art, wie erzählt wird, und dem, was erzählt wird, feststellbar. In vielen Szenen könnte man einen spannungsvolleren, effektvolleren und emotionaleren Stil erwarten. Insgesamt kann man sagen, dass dadurch das, was erzählt wird, einen Eindruck von Gleichgültigkeit erhält und die distanzierte Erzählhaltung unterstützt. Diese dokumentarisch ausschmückungslose Distanz verstärkt aber geradezu die Wirkung vieler Szenen: Vor allem, wenn Gewalt gezeigt oder beschrieben wird, wirkt es so, als würde man etwas sehen beziehungsweise lesen, das wirklich ist oder zumindest sein könnte, im Gegensatz zu einem hoch emotional aufgeladenem, effektvollem Sounddesign oder einer spannungsvoll durchkomponierten Sprache, die immer auch auf ihre eigene Fiktionalität verweisen.

## *Setting*

Das Setting im Roman wird durch Landschaftsbeschreibungen und eine relativ genaue Beschreibung von Moss' Fluchtroute bestimmt. Die genau beschriebenen Waffen der verschiedenen Figuren sind Teil des Settings und dienen auch der Charakterisierung ihrer Benutzer. Das Land (Texas) und das Leben dort werden als hart und gewaltsam inszeniert. Die Geräusche, die im Setting beschrieben werden, lassen sich nach den Überbegriffen Mensch und Natur kategorisieren.

Wie im Roman lässt sich eine solche Kategorisierung der Hintergrundklänge in Zivilisation und Natur auch auf das Film-Sounddesign anwenden. Auch im Film sind die Waffen als Schlüsselklang differenziert im Ton ausgestaltet (aber keineswegs physikalisch korrekt: würde man im Film zuerst den Einschlag der Kugel sehen und dann das Schussgeräusch hören, wäre dies wohl bestenfalls irritierend). Der Wind als bestimmendes Geräusch der Atmo verweist zusammen mit Tierlauten, Donner und Stille auf die Bedeutsamkeit, Präsenz und Härte des Landes, das zum Symbol für das Leben selbst wird.

Sowohl in Roman als auch Filmsounddesign wird das Setting so als hart und gewaltsam inszeniert. Der Landschaft kommt eine besondere Bedeutung zu und das Land wirkt wie ein übergeordneter großer Antagonist, der die drei Hauptfiguren Moss, Chigurh und Bell auf verschiedene Weisen besiegt.

An dieser Stelle soll auf einen zentralen Unterschied zwischen Roman und Film hingewiesen werden, der trotz der Übereinstimmungen nicht ignoriert werden kann: Im Roman ist Winter (in einigen Szenen wird sogar Schnee beschrieben<sup>189</sup>), im Film Sommer. Warum dieser Jahreszeitenwechsel für den Film vorgenommen wurde, lässt sich nicht eindeutig beantworten. Der Sommer bietet vielleicht mehr Möglichkeiten für die Tongestaltung (fallender Schnee hat leider kein Geräusch und Vogelzwitschern und andere Tierlaute wie Grillen gibt es im Winter nicht), andererseits wäre Schnee aber ein sehr wirksames visuelles Bild. Landschaftsbilder von Texas im Sommer sind vielleicht auch eindeutiger dem klassischen Westerngenre zuzuordnen, in dessen Tradition sich der Film als Neowestern bewegt. Vielleicht sind die Gründe aber auch praktischer Natur, da eine Inszenierung mit Schnee aufwendige Spezialeffekte benötigen würde. Am Ende ist diese Frage aber dahingehend nicht relevant, als dass das Setting in Roman und Film die gleiche Rolle spielt und die gleiche Bedeutung kommuniziert.

---

<sup>189</sup> Cormac McCarthy, *No Country for old Men*. S.136.

## III.2 Metakommunikation

Roman und Film bedienen sich beide eines Metakanals von Symbolen und Zeichen. Gegenstände und Beschreibungen aus der Natur erhalten eine zweite Bedeutungsebene. Der Film ist dabei vor allem in den Schicksalssymbolen ausdifferenzierter und bedient sich hier dem gesamten Katalog der Filmsounddesignkonventionen. Sowohl die sprachlichen Symbole des Romans als auch die im Filmsounddesign verwendeten Klangsymbole entfalten ihre Wirkung unauffällig, da sie sich alle in die Diegese der Geschichte einfügen.

### *Bedeutsame Gegenstände*

Als bedeutsame Gegenstände können vor allem die Münze als Symbol für Schicksal und Chigurhs Bolzenschussgerät, das seine Gleichgültigkeit vor menschlichen Leben ausdrückt, herausgestellt werden. Das Bolzenschussgerät ist so im Film ein immer wieder benutzter Schlüsselklang und wird dadurch sehr explizit inszeniert. Die Münze an sich ist weniger offensichtlich als bedeutsam herausgestellt, auch deshalb, weil der Münzwurf als Entscheidung über Leben und Tod schon per se sehr bedeutsam ist und daher nicht unbedingt einer Überbetonung bedarf.

### *Wind*

Der Wind ist als Symbol für Schicksal und das Vergehen der Zeit verwendet und verweist als natürliches Geräusch auf die Bedeutsamkeit von Land und Landschaft. Bedeutsame Momente werden durch das Geräusch des Windes sowohl im Roman als auch im Film betont. Im Film ist das Windgeräusch aber noch expliziter als im Roman ein Leitsymbol. Fast in jeder Szene ist es präsent, und wirkt fast wie eine natürliche Filmmusik, die das Geschehen kommentiert.

### *Andere Schicksalssymbole*

Neben dem Wind bedient sich das Filmsounddesign noch anderer Klangsymbole für die Schicksalsthematik. Donner, Glocken und Urticken sind bedeutsame Geräusche mit einer zweiten Ebene. Sie sind nicht direkt auf den Roman zurückführbar (der ja sehr sparsam mit Ausschmückungen und Symbolen ist), als kulturell etablierte Schicksalssymbole haben sie aber eine passende Wirkung, die sie unterbewusst entfalten.

## *Stille*

Die Stille symbolisiert Einsamkeit und Leere und kann auch als Todessymbol herhalten, dadurch drückt sie eine gewisse Verlorenheit und Bedeutungslosigkeit der Figuren aus, die sich allein in Stille bewegen. Diese Symbolik wird sowohl sprachlich im Roman als auch im Filmsounddesign verwendet. Die Stille wirkt dabei auch spannungssteigernd: Wer in eine Stille hineinlauscht, fürchtet sich vor einer möglichen lauten Gefahr.

## *Metakommunikation durch den Erzählstil*

Man kann sagen, dass auch Erzählhaltung und Erzählstil eine Metaebene erhalten, da sie durch ihre Distanziertheit und Unemotionalität wie im vorangegangenen Abschnitt erläutert eine gewisse Bedeutungslosigkeit des Erzählten kommunizieren.

### III.3 Direkter Vergleich bedeutsamer Szenen

Nachdem formale Aspekte und Metakommunikation gegenübergestellt wurden, soll zum Abschluss noch der direkte Vergleich einiger Sequenzen gewagt werden, unter der Frage, wie diese in Roman und Filmsounddesign als bedeutsam herausgestellt werden. Gewagt deshalb, da es sich wie dargelegt bei schriftlicher Sprache und Filmsprache um zwei unterschiedliche Zeichenapparate handelt und der direkte Vergleich mit Vorsicht zu genießen ist, dennoch könnte es sich als interessant erweisen, was ein solcher Vergleich ergibt, auch wenn am Ende möglicherweise steht, dass es keine direkten Übereinstimmungen gibt.

## *Münzwurf*

Im Roman wird der Münzwurf durch eine genaue Beschreibung betont, die in Teilen zeitdehnenden Charakter hat. Im Film ist der Münzwurf an sich kinematographisch sehr unspektakulär in einem Over-the-Shoulder-Shot umgesetzt, nur der Auftritt auf den Tresen ist in einer Detailaufnahme realisiert. Auch auf Tonebene ist der Münzwurf selbst mit keinen außergewöhnlichen Attributen ausgestattet. Vielmehr wird die Szene durch den im Hintergrund liegenden Drone Sound unauffällig gesteigert. Der Münzwurf wird durch die Betonung der Stille mit dem Geräusch der sich ausdehnenden Plastikverpackung auf dem Tresen, auf dem die Münze später landen wird, vorbereitet. Durch diese unauffällige, unterbewusste Betonung wird der Münzwurf als bedeutsam

kommuniziert, ohne dass die distanzierte Erzählweise gebrochen wird. (Man stelle sich im Gegensatz dazu einen aufwendigen VFX-Shot des Münzwurfs in Zeitlupe mit vielen Swooshes und donnerartigen Effekten im Ton vor – in einem stilisierteren Film vielleicht passend, für diese Geschichte aber fehl am Platz.)

### *Geldfund*

Zu der Szene, in der Moss den Geldkoffer findet, soll festgehalten werden, dass hier wohl die höchste Übereinstimmung der geschriebenen Romansprache mit dem Filmsounddesign festgestellt werden kann. Die Elemente Stille und Wind sind sprachlich beschrieben und so auch filmisch umgesetzt. Bemerkenswert ist in dieser Hinsicht auch der vorangegangene Gewehrschuss auf die Antilopen, bei dem man die Beschreibung im Roman auch als direkte Beschreibung auf das Schussgeräusch im Film verwenden könnte. An keiner Stelle im Film erreicht das Sounddesign eine höhere direkte Übereinstimmung mit der Beschreibung der akustischen Atmosphäre der Vorlage als in den in der Natur spielenden Anfangsszenen, die sich um den Ort der fehlgeschlagenen Geldübergabe drehen. Diese sind als Exposition ausschlaggebend für die Grundstimmung des Films und auch in der Bildsprache diejenigen, die sich am meisten einprägen.

### *Moss' Tod*

Die Filmszene, in der Bell den toten Moss kurz nach seiner Ermordung findet, kommt in dieser Form im Roman nicht vor. Hier trifft Bell viel später am Tatort ein und andere Polizeikräfte sind schon vor Ort (gemeinsam ist aber, dass Moss' Tod selbst nicht beschrieben beziehungsweise gezeigt wird). Interessant ist an der Filmszene, dass sie im Sounddesign mit Weinen und dunklem Hintergrundklang sehr emotional ausgestaltet ist und einen fast subjektiven Charakter besitzt, der auch zu der Bildsprache im Handheld-Stil passt. Die Szene dient so zur Vertiefung der Rolle von Sherriff Bell und zeigt sein Scheitern und seine Hilflosigkeit vor der sinnlosen Gewalt, mit der er in seinem Beruf konfrontiert ist, auf, die Gründe schließlich für die Aufgabe seines Berufs und die Flucht in den Ruhestand. Diese Aspekte von Bells Persönlichkeit werden im Roman vor allem durch die Monologsequenzen erkundet, ein Mittel, das der Film nicht hat.

### *Carla Jeans Ermordung und Chigurghs Autounfall*

In dem Gespräch von Chigurgh und Carla Jean wird noch einmal Chigurghs Schicksalsbegriff deutlich, bevor er durch den Autounfall ad absurdum geführt wird. In beiden Fällen ist der

Autounfall sehr nüchtern und dokumentarisch inszeniert. Dies passt zum Realitätsanspruch der Szene: der Autounfall ist ein unvorhersehbares, sinn- und ursachenloses Element des Zufalls, was außerhalb von Geschichten eigentlich die Regel ist. So wird Chigurghs Schicksalsvorstellung demaskiert, denn sie hat ihn den Unfall nicht vorhersehen lassen oder ihn davor bewahrt. Am Ende steht: Er ist auch nur ein Mensch, und es ist, wie es ist.

### *Bells Traum*

Sowohl in Roman als auch Film schließt die erzählte Geschichte mit der Schilderung von Bells Traum, im Roman ist sie Abschluss eines Monologes, im Film ein Gespräch von Bell mit seiner Frau. So wird im Film einerseits Bells Ehe und Beziehung zu seiner Frau (die ansonsten eher weniger thematisiert wurde) zum Abschluss noch vertieft, die auch im Roman an verschiedenen Stellen als sehr glücklich, zärtlich und intim beschrieben wird. Andererseits gibt die Schilderung im Gespräch dem Film die Möglichkeit, mit einer Schwarzblende „einfach aufzuhören“. Das Ende wird so nur zum Ende des Films, eine Art Erwachen aus einem Traum, die wirkliche Geschichte ist nicht zu Ende, hat gar kein Ende, auch deshalb, weil fraglich ist, ob es überhaupt eine Geschichte ist, ob eine Geschichte von dem ewigen Werden und Vergehen der Zeit und des Lebens überhaupt hinreichend erzählen kann. So deuten Uhrticken und Wind auf Schicksal und das Vergehen der Zeit hin und die Stille verweist auf den Tod als Ende aller Dinge. Ein Filmende, das in seiner Symbolsprache lange nachwirkt und im Gedächtnis bleibt.

## III.4 Schlussbemerkung

Der Sounddesigner Walter Murch erläutert in einem Interview mit Frank Paine ein interessantes Konzept: Es habe schon immer Tonfilme gegeben, die Ton als emotionales Mittel (wenn auch vielleicht nur in der Vorstellung ihrer Zuschauer) genutzt hätten, und auf der anderen Seite gebe es auch heute noch Filme, die zwar vertont seien, aber trotzdem Stummfilme bleiben würden, da ihr Ton nichts zum Erzählen beitrage.<sup>190</sup> So wäre NO COUNTRY FOR OLD MEN nach dieser Definition ein sehr lauter Film, obwohl er eigentlich sehr leise ist, denn jeder Klang des minimalistischen Sounddesign hat eine Bedeutung, selbst die langen Momente der Stille, in denen kaum ein Ton zu hören ist.

---

<sup>190</sup> Walter Murch, Frank Paine, *Sound Design. Walter Murch interviewed by Frank Paine*. University of Illinois Press: Journal of the University Film Association Vol. 33, No. 4, 1981, S.18.

Murch beschreibt in dem Interview auch das Ideal, nach dem er in seinen Tongestaltungen sucht: Für APOCALYPSE NOW verwendete er 160 Tonspuren, aber wenn er denselben Effekt mit nur einer Spur, mit nur einem einzigen Sound hätte erreichen können, so hätte er diese Lösung vorgezogen. Der Klang, der nur in der Vorstellung besteht, ist für Murch das unerreichbare Ideal der Filmtongestaltung.<sup>191</sup> Natürlich erreicht auch NO COUNTRY FOR OLD MEN dieses Ideal nicht. Aber es gelingt dem Film, seine geringe Klangpalette bis zum Maximum auszureizen. So wird der Sound zum bestimmenden Element für die Perzeption des Films, der so wirkt, als habe man die reduzierte Prosa von Cormac McCarthy in Bilder gegossen und den Geist des adaptierten Werkes mehr als erfüllt. Der Sound als Mittel zum Erzählen wird damit auch zu einem (in dieser Funktion oft übersehenen) Mittel der Adaption. Am Ende steht für den Sounddesigner die Mahnung und Erinnerung an die wichtigste Frage überhaupt: Was will ich erzählen? Denn es geht nicht darum, ein Sounddesign zu erschaffen, das zwar laut ist, aber trotzdem stumm bleibt – manchmal kann Stille lauter sein als jede noch so bombastische Tongestaltung. Außer natürlich, es ist ein Film, der eben genau diesen lauten Ton braucht, um seine Geschichte zu erzählen.

---

<sup>191</sup> Walter Murch, Frank Paine, *Sound Design. Walter Murch interviewed by Frank Paine*. S.18.

## IV. Anhang

### IV.1 Bibliografie

#### IV.1.1 Primärquellen

Coen, Ethan und Joel: NO COUNTRY FOR OLD MEN. USA: Paramount Vantage, Miramax, Scott Rudin Productions, Mike Zoss Productions 2007, DVD-Fassung.

McCarthy, Cormac: *No Country for Old Men*. London: Picador 2010 (Erstveröffentlichung 2005).

McCarthy, Cormac: *Kein Land für alte Männer*. Deutsch von Nikolaus Stingl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2009.

#### IV.1.2 Sekundärquellen

Ament, Vanessa Theme: *The Foley Grail. The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Burlington (US): Focal Press 2014.

Allen, Richard: *The Sound of "The Birds"*. Cambridge: The MIT Press Vol. 146, S.97-120, 2013.

Bandur, Markus: *Zeit, Fiktion und das Unsichtbare. Überlegungen zur Bedeutung der Musik für das filmische Erzählen*, in Manuel Gervink, Robert Rabenalt (Hrsg.), *Filmmusik und Narration. Über Musik im filmischen Erzählen*. Marburg: Tectum Verlag 2017.

Bell, Vereen M.: *The Ambiguous Nihilism of Cormac McCarthy*. University of North Carolina Press: *The Southern Literary Journal* Vol.15, No. 2, S.31-41, 1983.

Butler, Daniel: *"What's Wanted is a Clean Sweep": Outlaws and Anarchy in Joseph Conrad's "The Secret Agent" and Cormac McCarthy's "No Country for Old Men"*. Penn State University Press: *The Cormac McCarthy Journal* Vol. 9, No. 1, S.38-50, 2011.

Cremean, David: For Whom Bell Tolls: Conservatism and Change in Cormac McCarthy's Sheriff from "No Country for Old Men". Penn State University Press: The Cormac McCarthy Journal Vol. 5, No. 1, S.21-29, 2005.

Field, Syd: *Filme schreiben. Wie Drehbücher funktionieren*. Wien/Hamburg: Europa Verlag 2001.

Field, Syd: *Das Drehbuch. Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Überarbeitete und aktualisierte Neuauflage*. Berlin: Autorenhaus Verlag GmbH 2007.

Flückinger, Barbara: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren Verlag 2001.

Frye, Steven: *Understanding Cormac McCarthy*. Columbia: University of South Carolina Press 2012, EBook Version.

Ginkel, Kai: *Noise. Klang zwischen Musik und Lärm*. Bielefeld: transcript Verlag 2017.

Görne, Thomas: *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*. München: Carl Hanser Verlag 2017.

Howard, Richard: *Cormac McCarthy's Venomous Fiction*. The New York Times 1992. Abgerufen am 18.06.2020 unter <https://www.nytimes.com/1992/04/19/books/cormac-mccarthys-venomous-fiction.html>

IMDB (Internet Movie Data Base): NO COUNTRY FOR OLD MEN. Abgerufen am 21.05.2020 unter <https://www.imdb.com/title/tt0477348/>

Jung, Carl Gustav: *Archetypen. Urbilder und Wirkkräfte des kollektiven Unterbewusstes*. 3. Auflage, Ostfildern: Verlagsgruppe Patmos 2020.

Kandorfer, Pierre: *Lehrbuch der Filmgestaltung*. 6. Auflage, Gau-Heppenheim: Mediabook Verlag 2003.

Klarer, Mario: *Einführung in die anglistisch-amerikanistische Literaturwissenschaft*. 7. Auflage, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2010.

Kuchenbuch, Thomas: *Filmanalyse. Theorien. Methoden. Kritik*. 2. Auflage, Böhlau Verlag Gesellschaft 2005.

Lange, Sigrid: *Einführung in die Filmwissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007.

Legge, Jeff: *From Script to Screen: No Country for Old Men*. Los Angeles: The Script Lab 2017.  
Abgerufen am 26.05.2020 unter  
<https://thescriptlab.com/features/screenwriting-101/7822-from-script-to-screen-no-country-for-old-men/>

Lim, Dennis: *Exploiting Sound, Exploring Silence*. The New York Times 2008. Abgerufen am 22.06.2020 unter  
[https://www.nytimes.com/2008/01/06/movies/awardsseason/06lim.html?pagewanted=1&\\_r=2&ref=todayspaper](https://www.nytimes.com/2008/01/06/movies/awardsseason/06lim.html?pagewanted=1&_r=2&ref=todayspaper)

Mangrum, Benjamin: *Democracy, Justice, and Tragedy in Cormac McCarthy's "No Country for Old Men"*. The University of Notre-Dame: Religion & Literature Vol. 43, No. 3, S.107-133, 2011.

Murch, Walter: *Dense Clarity – Clear Density*. Woods Hole (US): Transom.org/Atlantic Public Media 2005. Abgerufen am 25.06.2020 unter  
<https://transom.org/2005/walter-murch/>

Murch, Walter/Paine, Frank: *Sound Design. Walter Murch interviewed by Frank Paine*. University of Illinois Press: Journal of the University Film Association Vol. 33, No. 4, S.15-20, 1981.

Paech, Joachim: *Literatur und Film*. 2. Auflage, Weimar: J. B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung 1997.

Raffaseder, Hannes: *Audiodesign*. Leipzig: Fachbuchverlag im Carl Hanser Verlag 2002.

Simons, Daniel J./Chabris, Christopher F.: *Gorillas in our midst: sustained inattention blindness for dynamic events*. Cambridge: Perception Vol. 28, 1999, S.1059-1074. Abgerufen am 13.05.2020 unter  
<http://www.chabris.com/Simons1999.pdf>

Watzlawick, Paul: *Man kann nicht nicht kommunizieren*. 2. Auflage, Bern: Hogrefe Verlag 2015.

Zeul, Mechthild: *Joel und Ethan Coen. Meister der Überraschung und des vielschichtigen Humors*. Bielefeld: transcript Verlag 2017.

## IV.2 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Kategorisierung der Klänge von NO COUNTRY FOR OLD MEN.....	30
Abbildung 2: Kreuzmodale Korrespondenzen nach Görne.....	39
Abbildung 3: Spektralanalyse des Drone Sounds (aus der Münzwurfszene, TC: 00:23:36) .....	43
Abbildung 4: Spektralanalyse der nächtlichen Flucht vor den Mexikanern (TC: 00:17:45-00:18:10) .....	43
Abbildung 5: Spektralanalyse des Bolzenschusses (Eagle Pass Hotel, TC: 00:58:15).....	44
Abbildung 6: Spektralanalyse von Chigurghs schallgedämpfter Schrotflinte (Regal Motor Motel, TC: 00:48:07) .....	44
Abbildung 7: Einzelanalyse der Auffindung des toten Moss durch Bell .....	45
Abbildung 8: Einzelanalyse der Münzwurfszene.....	46
Abbildung 9: Einzelanalyse des Showdowns im Eagle Pass Hotel .....	57

Deckblatt: eigene Illustration

## IV.3 Sequenzprotokoll

TC	Sequenz	Soundelemente Vordergrund	Soundelemente HG	Übergang zur nächsten Sequenz
00:00:37	Bells Eröffnungsmonolog	Bells Stimme	Wind, Tiergeräusche, Vogelstimmen Windrad	Fade-In Drone Sound im HG, während Kameraschwenk
00:01:52	Chigurghs Festnahme	Bells Stimme, Schritte, Kleiderascheln Handschellen, Auto (Tür, Sitze), Gasflasche, Motor	Drone Sound	Yessir
00:02:38	In Lamars Büro	Dialog, Telefonstimme verzerrt, Bewegungen Chigurgh leise, aber hörbar vertont		
00:02:55	Mord am Deputy	Füße auf dem Boden, Quietschen Röche in, am Ende Chigurghs Aimen	Während dem Mord: vorbeifahrender Zug	
00:03:36	Toilette, Chigurgh wäscht sich Hände	Schritte, Handschellen, Wasserhahn	technisches Brummen (Beleuchtung)	harter Schnitt auf Füße des Deputys
00:03:45	Chigurgh verlässt das Büro	Schritte, Gasflasche, Bolzenschussgerät	Funksprüche, Funkgerät	harter Schnitt auf Straße
00:03:54	Auf dem Highway	Polizeisirene (sehr nah)	Fahrtgeräusche innen, Funksprüche	harter Schnitt nach außen
00:04:06	Mord auf dem Highway	Autos (Bremsen, Motoren, Reifen, Türen) Schritte, Gasflasche, Dialog, sich aufbauendes Zischen, Bolzenschuss, kurze Stille, Geräusch des Bluts. Dann Geräusch des Sturzes bei Schnitt auf Totale	Windatmo, bleibt unverändert	fließender Übergang, Atmo wird ausgeblendet und Wind-Geräusch verändert sich leicht
00:04:59	Moss auf der Jagd	Drehrad auf dem Gewehr, You hold still. Schuss mit langgezogenem Echo, wie Donnerrollen, Gewehrgeräusche, Repetieren, man bleibt bei Moss, auch bei Umschnitt auf Weite (POV-Sicht) Patronenhülse, Hemdtasche	Windatmo, dunkler als zuvor	
00:05:45	Moss in der Landschaft	Windgeräusche im Vordergrund		
00:05:54	Moss Schritte	Schritte, Staub	Wind	
00:05:57	Moss folgt der Blutspur, entdeckt den Hund	Schritte, Bewegungsgeräusche Bei naher Einstellung Gestrüpp im Wind Hund bleibt ohne Ton, da er für Moss zu weit entfernt ist; subjektive Perspektive (POV-Shot)	Wind	Windgeräusch ändert sich leicht
00:06:54	Moss entdeckt das Schlachtfeld	Schritte, Bewegungsgeräusche, anschwellender Wind	Wind	Windgeräusch wird abrupt ausgeblendet

00:07:23	Moss nähert sich dem Schlachtfeld	Schritte, Bewegungsgeräusche von Moss	kaum Wind (Ortswechsel in Talsenke)	
00:07:44	Moss erkundet das Schlachtfeld	Schritte, Bewegungsgeräusche von Moss, Fliegen		
00:08:15	Moss öffnet den ersten Pick-Up	Tür, Schlüssel		
00:08:45	Moss öffnet den zweiten Pick-Up, findet die Drogen	Schritte, Bewegungsgeräusche von Moss, Tür, Glas, Dialog, Maschinenpistole, Schritte, Plastikplane, Dialog, am Ende anschwellender Wind		lauter Wind wird abrupt ausgeblendet
00:10:20	Moss auf der Suche, seine Gedanken	Moss Stimme	Wind leise	Änderung des Windgeräusches
00:10:47	Moss auf Beobachtungsposten	Bewegungsgeräusche, Fernglas, Uhr ticken (sehr leise)	Wind	
00:11:35	Moss findet das Geld und dessen toten Bewacher	Schritte, Wind in der Vegetation, Fliegen Aktenkoffer, Pistole, bei Öffnen des Aktenkoffers Anschwellen des Windes, Geldscheine	Wind	Donnerrollen
00:13:01	Moss kehrt zu seinem Pick-Up zurück	Donnerrollen, Schritte	aufziehendes Gewitter	abrupter Übergang
00:13:09	Moss fährt nach Hause	Fahrgeräusche außen	Straßenatmo, Tierstimmen (Grillen oder Vögel)	
00:13:30	Moss versteckt die Maschinenpistole	Bewegungsgeräusche	Tierstimmen, gedämpft Fernseher	Schnitt auf Fernseher
00:13:43	Moss kommt nach Hause	alter Schwarzweißfilm im Fernsehen, Tür, Bewegungsgeräusche, Dialog, Kühlschrank, Bierdose	Fernseher wird zur Atmo, wird immer leiser	Fernsehersounds schwellen an, Hupe und Quietschen verhallen in nächste Szene
00:14:37	Moss schlaflos	Uhr ticken, Moss Atmen, All Right.	Uhr ticken, Tierstimme	
00:14:51	Moss füllt Wasser ab, bricht auf	Wasser, Dialog	leise Tierstimmen, schwellen kurz an, als er nach draußen geht	
00:15:29	Moss im Pick-Up in der Nacht	Pick-Up, Motor	Tierruf	
00:15:49	Nachts auf dem Schlachtfeld	Schritte, Wasser, Pick-Up, Luftzug im Pick-Up sehr laut, Stimmen in der Ferne, Reifen werden zerstoßen, Moss Atmen, Motorengeräusch, Projektileinschläge	Wind, Donnerrollen immer wieder anschwellend, am Anfang Tierstimmen (Grillen)	

00:17:30	Moss flieht, von Mexikanern in Pick-Up verfolgt	Motorgeräusch, Moss Atmen, Schüsse	Donner	
00:18:28	Moss flüchtet in den Fluss, von Hund verfolgt, tötet den Hund	Moss, Bewegungsgeräusche, Verfolger, Hund, Wasser, Hund hecheln, Pistole, Hundebellen, Schuss, Kies, Fiepen	Wasser	
00:19:41	Moss am Fluss, versorgt Wunde	Atmen, Hemd, Motorengeräusch in der Ferne	leise Windgeräusche	
00:20:00	Münzwurf	quietschendes Schild, Innen: Schritte, Dialog, Chigurghs Schmatzen, Plastikverpackung auf dem Tresen, Münzwurf	Außen: Wind, Motorflugzeug: innen auch Windgeräusche, Tierstimmen leise, undefiniertes Motorengeräusch Drone Sound, andere Geräusche werden leiser, Drone wird lauter nach Münzwurf, Spannung endet mit Heben der Hand	Schritte faden in Gerumpel über
00:24:14	Moss bei seinem Trailer	Dialog, Bewegungsgeräusche, Arzeneischrank		Crossfade auf Bildebene, Fade-In des Motorengeräusches
00:25:10	Chigurgh und Geschäftsmänner, Nachts	Motorengeräusch, Bremse (sehr tief), Quietschen, Tür	Drone Sound, unter Motorengeräusch versteckt, sehr leise Nachttiere	
00:25:34	Chigurgh und Geschäftsmänner, an Moss Truck	Motorengeräusch, Türen, Bewegungen, Dialog, Schritte, Schrauben		
00:26:00	Chigurgh und Geschäftsmänner, Nachts auf dem Schlachtfeld	Dialog, Schritte, Schüsse, hallen donnemd aus	atmosphärisches Rauschen	
00:26:44	Bell und seine Frau, Morgens	Dialog, Bewegungsgeräusche	Vogelzwitschern	
00:27:10	Bell am brennenden Auto	Motorengeräusch, Truck, Schritte, Feuer, einmal eine Fliege	leise aufkommender Wind	
00:28:29	Bell und Deputy	Dialog, Pferde		
00:29:58	Bell und Deputy auf dem Schlachtfeld	Fliegen, Dialog, Pferde	gegen Ende aufkommender Wind, Lauter im Moment des Nachdenkens, immer wieder leise Grillen	
00:30:20	Chigurgh bei Moss Trailer	Schritte, Gasflasche, Bolzenschussgerät, Klopfen, Türknarren, Briefe, Kühlschranks, Chigurghs Atmen	Wind, Grillen, am Anfang entfernte Kinderrufe	
00:32:00	Chigurgh im Büro	Nagelfeile, Chigurghs Schritte hinter der Tür, Dialog	Rauschen, Klospülung im Nebenraum	pneumatisches Zischen mit Schließen der Tür
00:32:55	Moss und Carla Jean im Bus	Koffer, Dialog	Stimmengewirr, Straße	

00:33:43	Sheriff Bell und Deputy bei Trailer von Moss	Klopfen, Dialog		entfernte Stimmen, Hund, Wind, Vogel	Straßengeräusche
00:35:28	Moss nimmt sich ein Taxi	Autos, Dialog	Straßenatmo		
00:35:35	Im Regal Motel	Dialog	draußen Straßengeräusche		
00:35:51	Im Motelzimmer	Telefon, Bewegungsgeräusche, Koffer, Geld, Geräusche im Luftschacht, Vorhänge	gedämpfter Straßelärm, im Bad Neonleuchte im Luftzug im Luftschacht		Freizeichen
00:37:51	Chigurgh telefoniert	Telefon, Dialog	Vogelzwitschern, entfernter Straßelärm, Glockengeläut		
00:38:15	Moss im Laden	Dialog, Auf der Toilette: Sprühflasche			Sprühflasche fadet in Motor über
00:38:34	Moss im Taxi, am Motel	Taxi, Dialog		Straße, Drone Sound	
00:39:30	Chigurgh im Auto	Motor, Wechsel zwischen POV und Außensicht, Schuss, Projektil, Krähe		Drone Sound	
00:40:10	Bell und Deputy, Frühstück	Dialog		Stimmen, Schritte	
00:41:04	Moss kauft Waife und Zelt	Dialog			
00:41:31	Im Motel, Vorbereitungen	Säge, Feile, Klebeband, Patronen		Straßelärm	
00:41:50	Zurück im Regal Motel, ein anderes Zimmer	Dialog		Straßelärm	
00:42:32	Im Zimmer	Schritte, Bewegungsgeräusche von Moss, Stangen		Lampen, Rauschen (Straße)	
00:42:59	Chigurgh, Sender schlägt an	Piepsen des Senders		Straßenrauschen, Motor	
00:43:17	Wieder bei Moss	Zusammenfügen der Zellstangen			
00:43:22	Wieder bei Chigurgh	Piepsen, bei Schnitt nach außen nicht mehr zu hören			
00:43:47	Moss	Klebeband			
00:43:50	Chigurgh	Piepsfrequenz erhöht sich, dunkles Geräusch des Motors			
00:44:43	Motel von außen, Chigurghs Wagen fährt vor	Motor			Geräusch seines Wagens im rechten Kanal
00:44:47	Moss	Zange			
00:44:58	Chigurgh an der Rezeption, betrachtet Raumplan			Rauschen, Wind	
00:45:03	Moss	Klebeband		atmosphärisches Rauschen	
00:45:09	Chigurgh in seinem Zimmer	Tür, Lichtschalter		Rauschen, Grillen	
00:45:26	Moss	Klebeband			
00:45:32	Chigurgh in seinem Zimmer	Schritte, Lampe		Straßelärm	

00:45:42	Moss	Nachttisch, Luftzug im Schacht		
00:45:53	Chigurgh	Schritte, Wand	Straßenlärm	
00:46:10	Moss	Schraubendreher, Echo im Schacht		
00:46:14	Chigurgh	Piepsen des Senders, Stiefel	Straßenlärm	
00:46:22	Moss	Lüftungsschacht, sehr laut, dunkel		
00:46:26	Chigurgh	Reißverschluss, Waffe, Piepsen	Straßenlärm (weniger)	
00:46:31	Moss	Luftzug im Lüftungsschacht		
00:46:39	Chigurgh	Gasflasche, Piepsen, Senderknopf	vorbei fahrender Truck	
00:46:50	Chigurgh außen	sockige Schritte	atmosphärisches Rauschen	
00:46:55	Moss	Haken im Luftschaft sehr laut und tief		
00:47:15	Chigurgh außen	Schritte, Gasflasche, Gaspeifen	lautes, tiefes atmosphärisches Rauschen	
00:47:30	Moss	lautes Quietschen des Aktenkoffers		
00:47:42	Chigurgh vor der Tür, dann Schießerei im Zimmer	Gasflasche, Bolzenschuss, Tür, Lichtschalter, Schussgeräusch, Projektil einschlag, Schmerzenschrei		Schussgeräusch halt seltsam im Luftschaft aus
00:47:59	Moss, hält inne		leises Rauschen	
00:48:02	Chigurgh	Gewehr, Tür, Schuss, Maschinenpistole		
00:48:17	Moss	Projektil einschläge des Maschinen-Gewehrs in Lüftungsschacht		
00:48:21	Chigurgh	Dialog, Schuss, Chigurgh durchsucht das Zimmer, Münzen, Lüftungsschacht	sehr leise Straßenlärm	Anschwellen eines dunklen Tons, der sich als Motorgeräusch entpuppt
00:50:09	Moss beim Trampeln	Luftzug leiser als zuvor	Straße	Mit Fade-Out des Bildes, Fade-In der Fahrstuhlglücke
00:50:45	Wells	Fahrstuhlglücke, Tür, Dialog	Rauschen	
00:53:01	Moss Check-In in Eagle Pass Hotel	innen: Tür, Dialog, Katze, Schritte	außen: Straße, leise Vögel	
00:53:57	Moss in seinem Raum	Schritte, Schlüssel, Tür, Koffer, beim Blick ausdem Fenster leise Geräusche draußen	Luftzug	

00:54:17	Moss entdeckt Sendeeinheit, Chigurgh kommt, Schießerei im Hotel	Luftzug, Moss Stimme, Lampe, Aktenkoffer, Geldscheintraschelein, Atmen, leises Geräusch in der Ferne, Telefonfreizeichen, Klingeln in der Hotellooby, Luftzug unter der Tür, Schrotflinte, Bett, Lampe, näher kommende Schritte, Piepsen des Empfängers, Hahn der Schrotflinte, Schuss des Schlosses, Schuss von Moss, Sprung aus dem Fenster, Schuss von Chigurgh, zerspringendes Glas	Rauschen	
00:58:25	Moss auf der Straße, Flucht zurück durch die Hotellooby, Schießerei auf der Straße, Moss wird getroffen und verwundet dann Chigurgh	Schüsse, Tür, Atmen, innen Stille, draußen: Schuss und Querschläger, Voice Acting, Schritte, Pick-Up näher kommend, Dialog, Schüsse, zerspringende Windschutzscheibe, Projektilschläge, Unfall, Voice-Acting, Stille, Chigurghs Schritte, Moss Schüsse, Repetieren, Patronenhülsen auf dem Boden, platzender Reifen	sehr leise Vögel im HG, am Ende vorbeifahrender Zug	
01:02:20	Moss, an der Grenze	Pick-Up, Tür, Voice-Acting	Autos, Grillen	
01:02:38	Grenzübergang	Schritte, Glassplitter, Autos, Dialog	Hundegebell, Grillen, Autos, dunkles Rauschen	lautes Motorengeräusch
01:04:09	Grenzübergang, Moss wirft den Aktenkoffer ans Flussufer	Schritte Voice-Acting, Wurf des Koffers, Blut, Kojotengeheul	Grillen, dunkles Rauschen, Autos	
01:05:20	Über die Grenze	Schritte		Fade-In von lustiger mexikanischer Musik
01:05:46	Moss erwacht in Mexico	diegetische Musik, Dialog	Grillen, Schiffshorn oder Hupe	
01:06:24	Chigurgh geht in die Apotheke	Tüte, Schere, Wattebällchen, Hinken, Tankdeckel, Vorbereitung der Explosion, Benzin im Tank, Flamme, plötzliche Explosion, Feuer, Stimmengewirr, Verpackungen	Autos, Straße, leise Vogelzwitschern, Wind	harter Schnitt auf Plastikfolie (vorgezogen)

01:08:19	Chigurgh als Chirurg	Plastikfolie, Stiefel, Schere, Wasser, Voice-Acting, Plastikflasche mit Antiseptikum, Spritze (Einstechen), kochendes Wasser und Pinzette, Schritte, Fernseher Ausschalten, Spritze	Fernseher, im Bad leises, dunkles Geräusch, dunkles Rauschen	
01:10:10	Bell im Büro	Dialog	Funksprüche	
01:11:18	Ungesicherte Ladung	Transporter, Motor, quietschende Reifen, Polizeisirene, Aufbau ähnlich wie in Szene am Anfang		Fade-Out mit Bild
01:11:52	Moss im Krankenhaus mit Wells	Dialog	leises Vogelzwitschern	
01:14:54	Bell und Carla Jean	Dialog	Straße, Stimmen, Besteck	
01:16:50	Wells am Grenzübergang	Schritte	Hund, Grillen, Autos	
01:17:42	Wells im Hotel	Schritte, innen lauter, Voice Acting, Dialog	außen: Glockenläuten	
01:18:15	Chigurgh ermordet Wells, Telefongespräch mit Moss	Dialog, Telefonklingeln extrem laut, Schuss, Schmerzenslaut, Moss durch den Hörer, Dialog	leiser Luftzug	
01:22:33	Bell und Deputy	Dialog	Stimmen, Straße	
01:24:01	Moss am Grenzübergang	Eimer, Dialog	Straße, Grillen	
01:24:58	Moss kauft ein	Tür, Schritte, Dialog	Straße	
01:25:18	Moss holt das Geld	Schilf	Grillen, Vögel	
01:25:30	Telefonat mit Carla Jean	Dialog	Menschen, Rauschen, Kind	
01:26:30	Chigurgh tötet Boss	Türschloss, Tür, Schritte auf dem Gang, Tür, Schuss, Röcheln, Dialog	Rauschen, Beleuchtung	vorgezogener Fade-In
01:27:50	Carla Jean und ihre Mutter, Mexikaner fragt sie aus	Dialog	Fahrgeräusch innen, Straßennatmo	
01:28:59	Carla Jean Telefonat mit Sheriff	Dialog	Stimmen	Fade-In des Fahrgeräusches unter Bells Stimme
01:29:40	Die Hühner	Fahrgeräusch, Dialog, Hühner	Grillen	abrupter Schnitt auf Hochdruckreiner
01:30:40	Chigurgh säubert die Ladefläche	Hochdruckreiner		fadet in Flugzeug über
01:30:43	Moss in El Paso, Desert Sands Motel	Flugzeug, Schritte, Dialog	Flugzeuge	Fade-Out in Stille mit Bild

01:31:40	Bell findet Moss tot vor	entferntes Maschinengewehrfeuer, Rufe, Reifenquietschen, Schritte, Schreien, Weinen	Fahrgeräusch innen, Drone Sound, Flugzeug	
01:32:40	Nachts am Tatort	Taxi, Carla Jean, Voice Acting	Stimmen, Polizeisirene	
01:33:09	In der Gerichtsmedizin	Voice Acting	Lampenbruzzeln	
01:33:22	Bell und der andere Sheriff	Tür, Dialog, aus der Ferne leiser, im Lokal lauter	Polizeisirene, im Lokal: Geschirr, Stimmen, später Grillen, Straße, dann Schiffshorn	anschwellendes Horn, verhallend
01:35:15	Bell zurück am Tatort	Auto, Voice Acting, Luftzug am ausgeschossenen Schloss Pistole, Tür, Schritte	Motor, Drone Sound verstummt mit Ausschalten des Motors, Tierstimmen, Grillen, Drone Sound kommt wieder mit dem Schloss, Straße, bei Chigurgh leisere Atmo, Drone Sound endet wieder mit Aufstoßen der Tür, Lampen im Bad, Flugzeug	Crossfade
01:38:06	Bell bei seinem Cousin	Auto, Schritte, Katzen, Dialog	Wind, Windrad	
01:43:00	Beerdigung von Carla Jeans Mutter	Sargzug	Stimmen	Auto
01:43:11	Carla Jean und Chigurgh	Schritte, Vorhänge im Wind, Dialog	außen: Vogelzwitschern Innen: leiser Wind, Vögel, sehr leise Uhr	
01:46:20	Außen nach dem Mord	Fahrrad, Tür	Vogelzwitschern, Rasensprekter	
01:46:39	Autounfall	Unfallknall, Dampf, Stahl, Fahrräder, Dialog	Fahrgeräusch innen, Vögel, Hund, Sirenen	Fade-Out von Sirene und Vögeln
01:49:23	Bell und Loretta, Traum	Dialog, Schritte, Kaffeekanne	Wind, Uhr leise, lauter werdend	Uhr und Wind bleiben bei der Schwarzblende, faden dann aus
01:52:00	Abspann	Uhrtricken wird von Abspannmusik abgelöst		

## IV.4 Elektronischer Anhang

Der elektronische Anhang enthält:

- Arbeit als PDF-Datei
- wichtige Filmausschnitte, die in der Arbeit beschrieben werden
- Beispielsounds für Abschnitt II.3