

Diplomarbeit

„Wechselwirkungen akustischer und visueller Wahrnehmung“

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades eines
Dipl.-Ing. (FH) für Telekommunikation und Medien
am Fachhochschul-Diplomstudiengang Telekommunikation und Medien St. Pölten

unter der Leitung von

DI Hannes Raffaseder

ausgeführt von:

Angela Ebermann
tm0110038016

St. Pölten, am 17. Dezember 2005

Unterschrift:

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Diplomarbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter beurteilten Arbeit überein.

.....
Ort, Datum

.....
Unterschrift

Kurzfassung der Diplomarbeit

Im Menschen schlummert ein uralter Traum nach Synästhesie, dh. der Verknüpfung mehrerer Sinne. Bild und Ton sind zwei Phänomene, die einzeln künstlerisch sehr ausbaufähig und oft als Kommunikationsebene verwendet werden. Was diese beiden Komponenten jedoch gemeinsam bewirken, wird oft unterschätzt bzw. bei Filmproduktionen oder Multimedia-Projekten im Vorfeld nicht beachtet. Die Aufgabenverteilung sieht meist so aus, dass jeder Bereich, sei es Licht, Kamera, Schnitt oder Ton eigens behandelt wird und erst am Schluss, die Einzelarbeiten zusammengeführt werden. Eine Vorgangsweise, bei der viele mögliche Wechselwirkungen unbeachtet bleiben. Gerade in den letzten Jahren ist aber eine Gegenbewegung beobachtbar. Im Club- und Eventbereich ist der Trend zu Visualisierung beobachtbar.

Ich habe versucht, in meiner Diplomarbeit zu erläutern, wie sich Bild und Ton gegenseitig beeinflussen und welche Wirkungen damit erzielt werden. Ich habe Richtlinien erstellt, die bei audiovisuellen Produktionen im Feld der Preproduktion, beim Dreh und in der Postproduktion zu beachten sind. Außerdem habe ich die Wechselwirkungen von Bild und Ton in selbst erstellten Beispielvideos aufgezeigt.

Summary

Human being longs for synesthesia within living memory, which means the connecting of several senses. Sound and vision are two phenomena often used for purposes of communication. Each of them is artistically very upgradable. The effects that result in the combination of both are often underestimated or rather ignored in previous considerations. The different functions in productions are mostly handled separately, and light, camera, cut, sound and other departments are brought together relatively late. At this approach many possible interferences are passed over. Especially in recent years you can watch a backlash. There is a trend in the club- and event-scene towards visualization of music.

In my diploma thesis I tried to illustrate different ways sound and vision influence each other and which effects you can achieve with this interaction. I have listed principles, that should be paid attention to within audiovisual productions in the fields of preproduction, shooting and postproduction. Furthermore I have created a video to show up different kinds of interactions of sound and vision.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Einführung in das Thema	8
1.1 Einleitung	8
1.2 Vorgeschichte audiovisueller Künste	8
1.2.1. Frühe Avantgarde der audiovisuellen Medienkunst in den 20er Jahren	10
1.2.2. Avantgarde und Mainstream in den 90er Jahren	11
2. Menschliche Wahrnehmung	13
2.1. Auge und Ohr – Unterschiede in der Wahrnehmung	13
2.2. Denken und Fühlen	15
2.3. Multimodale Wahrnehmung	16
3. Kategorisieren von audiovisuellen Zusammenwirken	18
3.1. Synästhesie	18
3.2. Bild zum Ton (Visualizing, Videoclip)	19
3.3. Filmmusik (Aufgaben, funktionale Musik, ...)	21
3.4. Konzert, Musical, Oper	21
3.5. Ton zum Bild	21
4. Tonspur beim Film	23
4.1. Elemente der Tonebene	24
4.1.1. Dialog	24
4.1.2. Geräuschen	24
4.1.3. Musik	27
4.1.4. Stille	27
4.1.5. Filmton im Aspekt der Semiotik	28
4.2. Stellenwert der Tonspur seit der Entwicklung des Tonfilms	30
4.3. Problembennung	35
4.4. Film als Gesamtkunstwerk	37
4.4.1. Mehrwert	37
4.4.2. Komponenten des Films	38

4.4.3. Mögliche Zusammenwirken untereinander	39
4.5. Bild und Ton im Film	43
4.5.1. Paraphrasieren	44
4.5.2. Polarisieren	44
4.5.3. Kontrapunktieren	45
4.5.4. Karikatieren	46
4.5.5. Mickeymousing	46
4.5.6. Ausdehnung der Begriffe Paraphrasieren, Polarisieren und Kontrapunktieren auf alle Komponenten des Films	47
4.5.7. Wenn Bild und Ton nicht gut zusammenarbeiten	48
4.6. Dramaturgische Funktionen von Filmmusik	49
4.6.1. Atmosphären herstellen	51
4.6.2. Beschreiben eines Charakters	52
4.6.3. Personen und Gegenstände dimensionieren	53
4.6.4. Stimmung verbreiten, Emotionen abbilden	54
4.6.5. Akzente setzen, Aufmerksamkeit auf etwas richten oder von etwas ablenken	54
4.6.6. Gruppengefühl erzeugen	54
4.6.7. Spannung aufbauen	54
4.6.8. Epische Bezüge herstellen	55
4.6.9. Irreal machen	55
4.6.10. Physiologisch konditionieren	56
5. Filmanalyse	57
5.1. Forrest Gump	57
6. Showreel	61
6.1. Drehkonzept und Idee	61
6.2. Making Of	65
6.3. Durchführung der Befragung	66
6.4. Interpretation der Antworten	68

7. Richtlinien für die Produktion

7.1. Produktion	71
7.1.1. Preproduction	71
7.1.2. Dreh	73
7.1.3. Postproduction	74
7.2. Wenn Bild und Ton am besten zusammenarbeiten...	75

8. Anhang

Quellverzeichnis	79
------------------	----

1. Einführung in das Thema

1.1. Einleitung

Fest steht, dass seit Jahrtausenden die Menschen nach einem Naturgesetz der Verwandtschaft von Farben und Tönen suchen. Sei es ein Fackeltanz in der Urhöhle oder Orgelmusik zum Licht gotischer Kirchenfenster, die uns zeigen, dass die Synthese von Bild und Ton ein alter Traum der Menschheit sind. Maler versuchen Musik in Bilder zu fassen und Komponisten wollen ihre Musik visualisieren. Der Dichter und Schubert-Freund Franz Grillparzer (1791 – 1872) beispielsweise, hat sich einen Kupferstich als Notenersatz aufs Klavier gestellt und „die darauf dargestellte Begebenheit“ musikalisch übersetzt. Es gibt zahlreiche technische Versuche, wie eine Farborgel von Wallace Rimington und Alexander Burnett Hector, die Farblichtmusik u.a. von Alexander László, Lichtklaviere, um nur einige zu nennen.

In Amerika entwickelten in den 20er Jahren des 20. Jh. die Synchronomisten Morgan Russel und Stanton McDonald-Wright auf der Grundlage ihrer Farb-Klang-Analogien das Projekt des Synchronie-Instruments, einer Maschine, die bewegliches, farbiges Licht und Musik verbinden sollte. Doch erst nach jahrzehntelangen Versuchen gelang es Macdonald-Wright 1960, ein Synchromes Kineidoscop zu realisieren, das Formen und Farben eines jeden modernen Gemäldes in eine formale Bewegungsordnung bringen und sie in die Reinheit farbgesättigten Lichtes übertragen konnte. Doch alle diese Versuche enden in einer Sackgasse, da sie ein Zwitter zwischen Kunstwerk und Apparat bleiben. (vgl. www.medienkunstnetz.at/themen/bild-ton-relationen/sound_vision/)

1.2. Vorgeschichte audiovisueller Künste

Im 19. Jh. hatte Richard Wagner eine Vision von einem „Gesamtkunstwerk“: Er erkannte, dass es in einem Opernhaus unmöglich rein die Musik war, die auf den Besucher wirkt. Für ihn haben die Einzelkünste Malerei, Tanz, Musik und Dichtung schon zu damaliger Zeit das Ende ihres Fortschritts erreicht, nur noch die Synthese im von ihm erstrebten

1. Einführung in das Thema

„Gesamtkunstwerk“ kann dies überwinden. Alle Einzelkünste sollten in einem Werk vereinigt werden, um sich darin gegenseitig zu befruchten, ihre Stärken einzubringen, und im Ergebnis das umfassendste denkbare Kunstwerk zu ergeben. Deshalb konnte für Wagner auch die Musik alleine nicht im Vordergrund seiner Konzeption stehen, wie es in der gesangsorientierten italienischen Oper der Fall war. An die Stelle von abgeschlossenen Melodien treten bei ihm scheinbar unendliche Gesangslinien und die Musik wird zu einer Art Klanggewebe. Diese Musik hatte nur ihre Aufgabe innerhalb des Werks zu erfüllen, nämlich die innere Handlung des Dramas aufzuzeigen. In ihr stellen sich die Beziehungen der Charaktere zueinander dar, zeigen sich ihre Seelenzustände, tritt ihr Unbewusstes zutage. Sie ist nicht Spiegel oder Kommentar zu den Figuren, sondern eine eigene zweite Ebene neben den Bühnencharakteren, deren Innerstes sie zutage fördert. Im Grunde übernimmt sie damit die Funktion des Erzählers im Roman, weiß oft genauer über die Figuren Bescheid, als sie selbst.

Richard Wagner realisierte seine Vision vom Gesamtkunstwerk mit dem Bau eines Festspielhauses in Bayreuth, das einzig zur Aufführung seiner eigenen Dramen diente. Die Musikinszenierung erfolgt mit einem Orchester im Bühnengraben und bleibt somit für die Zuschauer unsichtbar. Die optimale Akustik des halbrunden Zuschauerraums, ohne die üblichen Logen, erzwingt die volle Konzentration auf das Bühnengeschehen. Diese und andere Konstruktionen fokussieren die Aufmerksamkeit des Publikums ganz auf das Zusammenspiel von Musik und Bühnenbild. Orchester und Bühne sind nicht mehr als getrennte Orte wahrzunehmen, sondern Musik und Bild verbinden sich im Kopf. Dieses Prinzip gilt als Vorläufer kinematographischer Aufführungen.

(vgl. http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/)

Im Gegensatz zu den von der Antike bis zum Barock gesuchten direkten, objektiven Entsprechung von Farben und Tönen verlagert Wagner die Bild-Ton-Koppelung an ihren eigentlichen Ort, die subjektive menschliche Wahrnehmung. Sein Gesamtkunstwerk inszeniert eine komplette Wechselwirkung zwischen Musik, Schauspiel und Bühnenbild. Wagners synästhetische Ideen wurden Ausgangspunkt für eine grundlegende Entwicklung der Moderne: **die Abstraktion** (vgl. http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/). Die Gleichzeitigkeit von akustischer und visueller

Wahrnehmung, eingelöst in der Inszenierung des Bayreuther Festspielhauses, geriet zu einer neuen Herausforderung für die Wegbereiter abstrakter Malerei. Zu diesen zählte neben Frantisek Kupka (1871–1957), Mikalojus Ciurlionis (1875–1911) und Francis Picabia (1879–1953) auch der russische Maler Wassily Kandinsky (1866–1944).

1.2.1. Frühe Avantgarde der audiovisuellen Medienkunst in den 20er Jahren

Um 1920 beginnt die eigentliche Geschichte dessen, was heute „Medienkunst“ heißt. Neue Generationen von Künstlern erproben neue Wege der audiovisuellen Medien, der Film entsteht. Walter Ruttmann beginnt wie die meisten anderen Pioniere der damaligen Zeit mit der Malerei. Im Film sieht er eine Chance auf „Malerei auf Zeit“, also Malerei, die sich zeitlich abspielt, wie Musik. Er gilt als Erfinder einer Art Filmkamera und überbrückt eine der Schwierigkeiten, die er damals hatte, um seine Ideen technisch nach seinen Vorstellungen umzusetzen. Sein Ziel war es, einen abstrakten Film zu schaffen, der keine Abbilder der Außenwelt braucht, sondern nur durch Farben und Formen besteht. Er wollte nur mit Bildern Emotionalität erzeugen und die Welt der reinen Gegenständlichkeit überwinden. Heute im Zeitalter der Computeranimation und Videoclips scheint dieser Schritt selbstverständlich, damals war er revolutionär und gleichzeitig irritierend. Er dreht 1927 *Berlin. Die Sinfonie der Großstadt*. Einen Film ohne Schauspieler, ohne Drehbuch und Story, der nur aus dem Ablauf eines Tages in der Metropole besteht und in dem er mit „Auswahl, Gruppierung und Montage“ von „natürlichem Material“ arbeitet. (vgl. http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/sound_vision/)

Der Filmkomponist Edmund Meisel berichtet von seinen Vorbereitungen für die Musik zu Ruttmanns Film, er habe stundenlang in den realen Großstadtlärm hineingehorcht, sich die Tempi der Geräusche, das Klingeln der Straßenbahnen, das Hupen der Autos und den Rhythmus nächtlicher Schienenarbeiten notiert. Dieser Film war kein Dokumentarfilm, sondern ein experimenteller Film über Rhythmus, als Musiker wollte Ruttmann den Bewegungen in einer Stadt nachspüren. Der Rhythmus wird durch die Bildschnitte bestimmt; da gibt es Beschleunigungen (rush hour) und Verlangsamungen (Mittagssequenz). Doppelbelichtungen entsprechen der Dichte von Akkorden,

1. Einführung in das Thema

Handlungsabläufe wie bewegte Beine oder die Aufwärtsbewegung eines Fahrstuhls haben geradezu melodische Qualität.

1930 kündigt sich ein neues Massenmedium an: das Radio, in dem Ruttmann sein erstes und einziges Hörspiel bringt. Der Titel „Weekend“ ist sozusagen schon die Inhaltsangabe: Mit vor Ort aufgenommenen Geräuschen wird der Ablauf eines Wochenendes wiedergegeben. Es handelt sich quasi um einen akustischen Film ohne Bilder, in künstlerischer sowie in technischer Hinsicht. Ruttmann setzt die Montage assoziativ ein, zum Beispiel durch das Klingen der Gläser beim Prost, Glocken der Kirche abends und nachts, morgens der klingelnde Wecker und so fort. Dieses Zukunftspotential demonstriert eine 1998 als Hommage entstandene CD „Weekend Remix“, die verschiedene Remixe des alten Klangmaterials von Djs und Elektronik-Musikern enthält, unter anderem von Lippok Robert und seiner Band „To Rococo Rot“. Damit steht Ruttmann am zentralen Schnittpunkt von drei Entwicklungslinien: der künstlerischen Suche nach einer visuellen Musik, der medientechnischen Verkoppelung von Bild und Ton und schließlich der Übertragung von Entwicklungen der Avantgarde in die Mainstreamkultur.

1939/40 arbeitet Walt Disney an dem Farbfilm *Fantasia*, für den die abstrakten Sequenzen „Toccata und Fuge“ von Oskar Fischinger beigesteuert werden.

1.2.2. Avantgarde und Mainstream in den 90er Jahren

Die digitalen Technologien und Telekommunikationsmedien erzeugen radikale Veränderungen in den Bereichen Kunst, Wahrnehmung und Ästhetik, die zu neuen interdisziplinären Thesen Anlaß geben. Seit den 1990er Jahren nimmt die Zahl der Künstler zu, die sich mit der Ton-Bild-Verbindung auseinandersetzen. Großteils stellen diese eine mit dem Computer groß gewordene Generation dar.

Was David Bowie in seinem im Berlin der 1970er Jahre entstandenen Song "Sound & Vision" als bewundernswerte „Gabe“ bezeichnet, ist heute in der zeitgenössischen (Medien-)Kunst wie der Popkultur zu einem fast allgegenwärtigen Phänomen geworden.

1. Einführung in das Thema

Aktuelle Beispiele umfassen Videoclips, Techno-Visuals, Video- /Audiokunst sowie Samplingtechniken von DJs und VJs (vgl. http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/).

Mit der Ausdehnung elektronischer Medien in immer mehr und zentralere Positionen des alltagspraktischen und kulturellen Lebens wird Musik immer stärker von medialen Phänomenen geprägt, bedient sich zu ihrer Konzeption und Herstellung immer häufiger medialer Technologien und reflektiert zunehmend Funktionsweisen und Effekte von Medien. Bei dieser Entwicklung wird häufig übersehen, dass die Intermedialität der Musik keine Folge der Technisierung ist, sondern ein in der Musik selbst bereits angelegtes Phänomen, das auf unterschiedliche Weise eine künstlerische Ausformung erfährt.

Die von der Medientechnik ermöglichte Bild-Ton-Koppelung entspricht nicht nur einer Logik der Apparate, sondern einem in der menschlichen Kultur verankerten Urbedürfnis nach Synästhesie. Aber auch ein Gegentrend zur audiovisuellen Zwangsverschmelzung verzeichnet Erfolge: Kulturprodukte die wieder eine bewusste Trennung vornehmen sind beispielsweise Hörbücher, der Film *Blue* von Derek Jarman, usw. Doch die ungebrochene Popularität von Videoclips, VJs und jeglichen Musik-Visuals verweist auf einen noch immer ungestillten audiovisuellen Hunger (vgl. http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/sound_vision/).

2. Menschliche Wahrnehmung

Da das Gehör und die Augen die einzigen Sinnesorgane sind, die zur Wahrnehmung „audiovisueller“ Medien imstande sind, muss man sich über die Unterschiede von optischem und akustischem Erleben im Klaren sein. Feststeht, beide sind Rezeptoren für Schwingungen. Allerdings für Schwingungen von stark abweichenden Wellenlängen. Die Skala der sichtbaren Farben beim Menschen liegt im Bereich von 380 bis 760 Billionen Hertz. Im Vergleich zur Tierwelt sind wir um einiges voraus, da viele nicht Farbensehen können, zumindest nicht zwischen so vielen Farben unterscheiden können. Es gibt aber viele Schlangenarten, die infrarote Strahlung sehen, das ihnen zum Aufspüren von Warmblütern im Dunkeln dient. Hörinformationen liegen beim Menschen im Bereich von 20 bis 20.000 Hertz, bei Hunden im Bereich von 20.000 bis 40.000 Hertz, bei Fledermäusen im Bereich von 40.000 bis 120.000 Hertz. (vgl. *Claudia Bullerjahn, 2001, S 101*)

Aufgabe der Wahrnehmung allgemein ist die Aufnahme eines sich ständig verändernden, oft chaotischen Impuls aus zumeist äußeren Energiequellen über die Sinnesorgane sowie dessen Organisation zu stabilen, geordneten Perzepten, die für den jeweiligen Rezipienten relevant sind. Perzepte sind weder mit dem physikalischen Gegenstand noch seinem Abbild in einem Rezeptor identisch, sondern es handelt sich hierbei um das phänomenale Ergebnis des gesamten Wahrnehmungsprozesses, der auch Vorgänge wie Zusammenfügen, Schätzen, Vergleichen und Assoziieren umfasst. Ein Gegenstand wird auf diese Weise als konstant erfahren, obwohl das Rezeptorabbild je nach Blick- oder Hörwinkel konstant erheblich unterschiedlich hinsichtlich Intensität und Qualität ausgeprägt sein kann. (vgl. *Norbert Jürgen Schneider, 1997, S 30*)

2.1. Auge und Ohr – Unterschiede in der Wahrnehmung

Auge und Ohren liefern dem Menschen Informationen von unterschiedlicher Qualität: Das Auge ist mit dem für intelligente Leistungen zuständigen Großhirn verbunden. Es ist ein hochorganisiertes Organ, das dem Menschen vor allem bei der Bewältigung

2. Menschliche Wahrnehmung

differenzierter Aufgaben hilfreich ist, zB in der Arbeitswelt und im technischen Bereich. Es informiert uns über „äußere“ Beschaffenheit und den „Zustand“ der Welt. Dem visuellen System gelingt es, die für eine ablaufende komplexe Handlung relevanten Objekte herauszupicken und irrelevante zu ignorieren. Mit dem Auge können wir unsere Umwelt aktiv explorieren.

Im Vergleich dazu ist das Ohr mit dem für das Emotionale und Affektive zuständige Zwischenhirn verknüpft. Es müssen nicht immer alle auditiven Wahrnehmungen an das Großhirn weitergeleitet werden. Somit ist es möglich, dass eine akustische Information ohne den Umweg einer rationalen Verarbeitung unbewusst in den Körper fährt. Das Ohr informiert den Menschen über die innere Beschaffenheit der Welt, das Innenleben eines Mitmenschen, über Gedanken, Stimmungen und Veränderlichkeiten. Die Verschaltung des Ohres mit den phylogenetisch älteren Hirnteilen Thalamus (der wichtigsten Schaltstelle aller vom Körper zur „rationalen“ Großhirnrinde aufsteigenden Nervenbahnen), limbisches System und Mandelkernen (Steuersysteme für Triebe und vegetative Reaktionen) ist so intensiv, dass durch das Hören von Musik sogar eine hochgradige Unempfindlichkeit gegen Schmerzen erzeugt werden kann.

Das Auge ist ein durch seine Beweglichkeit gerichtetes, gezielt einsetzbares und verschließbares Organ, das gestaltkräftige Informationen über ein meist spezielles Objekt vermittelt, während das Ohr unbeweglich und nicht verschließbar ist und vorwiegend über die Ganzheit der Umgebung (auch über verborgene, nicht sichtbare Objekte) als diffuses, oft nicht weiter aufschlüsselbares Hörbild berichtet. Aufgaben des auditiven Sinns sind das emotional-unbewusste Erfassen der Umwelt und das Fühlen, speziell im Film kann das Hören uns viel über einen Charakter verraten, zB was er/sie fühlt; Dinge, die man sozusagen zwischen den Zeilen liest.

Filme, die sich zu sehr an die Äußerlichkeit einer physischen Realität halten, bleiben uninteressant (darunter fallen zB einige Action- oder Pornofilme). Beim Filmemachen geht es um die Herstellung des Psychischen als einer Innerlichkeit von Dingen oder von Personen.

Sehen und Filmstruktur sind streng konsekutiv, dh. man kann nur einen Gedanken oder ein Filmbild nach dem anderen aufnehmen. Höreindrücke sind hingegen polyphon, d.h. es kann gleichzeitig eine traurige Stimmung, ein heiteres Gefühl und eine Böartigkeit aufgenommen werden. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1997, S 30ff.)

2.2. Denken und Fühlen

Die Balance zwischen Fühlen und Denken ist eine der wichtigsten Voraussetzungen für unser seelisches Wohlbefinden. Das Hören entspricht dem Fühlen (als unbewusste und begrifflose Aneignung der Welt). Das Sehen entspricht dagegen dem Denken (als bewusste und begriffliche Aneignung der Welt). Wer also das Auge und das dazugehörige Denken in den Vordergrund stellt, der stört empfindlich die Ganzheit des Menschen. Das Ohr führt zwar ein Hintergrunddasein, ist aber von essentieller Bedeutung für unsere Emotionen, da das „Unbewusste“ die eigentliche Urkraft darstellt. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1997, S 31 ff.)

Diese beiden Begriffe, die man auch als „äußerlich“ (also den eindeutigen, offensichtlichen Gestaltungsebenen) und „innerlich“ (also den mitschwingenden, unbewussten Kommunikationsformen) bezeichnen kann, ziehen sich wie ein roter Faden durch unser Leben. Ein gutes Beispiel aus unserem täglichen Leben ist das Lügen, hier passiert genau das: Jemand behauptet sowas wie „Diese Schramme im Auto ist ganz sicher nicht von mir!“ Das Gesprochene ist die eine Seite, das was wir bewusst aufnehmen; etwas anderes hingegen sagt ganz deutlich: „Ja, diese Schramme ist mir ganz versehentlich passiert“. Das können dessen Stimmlage, ein unsicheres (verräterisches) Zittern der Stimme oder eine kontrahäre Körpersprache sein. Die Linguistik hat noch eine andere Bezeichnung für diese Gegebenheiten parat: nämlich Denotation (vordergründige Bedeutung); und begleitet wird diese immer von einer sekundäre, mitschwingende Ebene = Konnotation, die der Nebenbedeutung entspricht, quasi der subjektiven, gedanklichen Struktur. Bild und Ton werden simultan ähnlich wahrgenommen.

2.3. Multimodale Wahrnehmung

Multimodal bedeutet mindestens zwei Sinne ansprechend. Nun ist es interessant zu wissen, in welcher Weise unser Wahrnehmungsapparat reagiert, wenn auf ihn gleichzeitig Sinnesreize verschiedener Modalitäten einströmen, z.B. visuell und akustisch. Eine alltägliche Situation, die uns speziell in Bezug auf die Rezeption eines Films interessiert.

Unterschiedliche Wahrnehmungsgeschwindigkeiten

Physiologisch gesehen verarbeitet das visuelle System langsamer als das auditive, physikalisch breitet sich jedoch das Licht schneller aus als der Schall. Dieser Gegensatz zeigt bereits dass es von großer Bedeutung ist, Bild und Ton zeitlich so anzupassen, dass die Schwächen des Wahrnehmungsapparates ausglich werden.

Jedoch auch räumlich werden Bild und Ton in der Filmwelt nur durch unsere subjektive Wahrnehmung miteinander verbunden. Der sogenannte „Bauchrednereffekt“ erklärt das Phänomen, dass obwohl sich im Kino Bild und Tonquelle nicht an einem Ort befinden, die Stimmen und Geräusche zu den auf der Leinwand zugehörigen Bildern wahrgenommen werden. Dieses Phänomen ist zumeist psychologischer Natur und lässt sich nur teilweise mit den physiologischen Gegebenheiten unserer Sinnesorgane erklären.

Simultane Reizdarbietung

Audiovisuelle Filmrezeption ist als komplexe Wahrnehmungsaufgabe unter geteilter Aufmerksamkeit interpretierbar, bei der gewöhnlich mindestens einer der Aufgabenteile, nämlich die Wahrnehmung des Tons, nicht selten sogar beide Aufgabenteile automatisiert ablaufen.

Entstehen durch simultane Reizdarbietung von verschiedenartigen Signalen Überlappungen, entscheiden spezifische Kontrollsysteme anhand der biologischen Wichtigkeit der Reize über die Verteilung der Aufmerksamkeit, da jedes Sinnesverarbeitungssystem nur über

2. Menschliche Wahrnehmung

beschränkte Ressourcen verfügt. Diese sogenannten limitierten Kapazitäts-Kontroll-Systeme entscheiden situations- und motivationsabhängig über die Zuteilung der Ressourcen für eine oder mehrere sensorische und motorische Funktionen. Dies hat zur Folge, dass bei gleichzeitiger Ausführung zweier kognitiver Aufgaben die Ausrichtung der Aufmerksamkeit auf die eine Aufgabe zumeist die Durchführung der anderen beeinträchtigt. Aufgaben oder Reize innerhalb einer Verarbeitungsdimension stören sich gegenseitig stärker als Aufgaben oder Reize verschiedener Verarbeitungsdimensionen, d.h. akustische Signale stören andere akustische Signale mehr als z.B. visuelle. (vgl. *Claudia Bullerjahn, 2001, S 162*)

Die Erkenntnisse zur audiovisuellen Wahrnehmung müssen insgesamt als recht lückenhaft und spekulativ angesehen werden, was eine Übertragung auf Sachverhalte im Zusammenhang mit filmmusikalischer Wirkungsforschung erschwert. Widersprechen sich bei der multimodalen Perzeption die Informationen verschiedener Sinnesmodalitäten, so scheint jeweils eine Modalität zu dominieren. So belegen beispielsweise Experimente zur taktilvisuellen (taktil: den Tastsinn ansprechend) Wahrnehmung, dass der optische Eindruck das Tastempfinden modifizieren kann. (vgl. *Claudia Bullerjahn, 2001, S 119 ff.*) Norbert Jürgen Schneider vermutet, dass der Mensch bei divergierenden Inhalten der Informationen von Auge und Ohr im Entscheidungsfall immer auf das Ohr vertraue, da es sich beim Hören um einen der frühesten Sinneseindrücke handelt.

Für den Film sind das Auge und das Bewusstsein in der Regel auf die Filmhandlung (Bild und Dialog) gerichtet. Das Ohr kann somit umso intensiver seine Arbeit leisten, da es ungebremst von einer eventuellen Abwehr des Verstandes handelt.

3. Kategorisieren von audiovisuellen Zusammenwirken

Physikalisch gesehen, sind Bild und Ton völlig getrennte Phänomene. Schallwellen sind Luftschwingungen. Licht nennen wir den für Menschen sichtbaren Teil des elektromagnetischen Spektrums, dessen Bandbreite von den ultravioletten Strahlen bis zum Infrarotlicht langt. Es gibt aber einen Ort auf der Welt, an dem Licht und Schall in eine Wechselwirkung treten, die weit über alle Technik und Physik hinausreicht: In der menschlichen Wahrnehmung. Hier entsteht die Synästhesie von Bild und Ton.

Bild-Ton-Wechselwirkungen:

- Synästhesie
- Bild zum Ton: Videoclips, Visualizing (Videoleinwände, ...)
- Filmmusik: Als Partnerin des Bildes wird die Musik dazu komponiert und genau auf den Film abgestimmt und ist nicht auswechselbar
- Konzert, Musical, Oper
- Ton zum Bild: z.B. Musikalische Untermalung von Werken der Bildenden Künste

3.1. Synästhesie (griechisch: Mitempfindung)

Synästhetiker sind Menschen, die zu einem Sinnesreiz zwei oder mehrere Wahrnehmungen haben. Sie können beispielsweise Geräusche nicht nur hören, sondern auch Formen und Farben dazu sehen. Physiologisch erklärt, ist Synästhesie die Kopplung zweier physikalisch getrennter Domänen der Wahrnehmung, etwa Farbe und Temperatur („warmes gelb“). Über die Häufigkeit synästhetischer Wahrnehmung gibt es unterschiedliche Angaben, da sich viele „Betroffene“ ihrer Besonderheit in der Wahrnehmung selbst gar nicht bewusst sind, da sie diese Gabe von klein auf besitzen und oft erst später bemerken, dass andere Menschen sie nicht besitzen. Synästhesie kann auch als vorübergehender Effekt nach der Einnahme von Halluzinogenen auftreten. (vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Synästhesie>)

3. Kategorisieren von audiovisuellen Zusammenwirken

Hirnforscher stellten fest, dass wir alle in früher Kindheit eine synästhetische Wahrnehmung besitzen, was das Erlernen der Sprache erleichtert. Erst allmählich lernt man als Kind zwischen Bild und Ton zu unterscheiden. Synästhetische Ansätze, in verschiedenen Abstufungen und Nuancen schlummern aber in jedem von uns und müssen nicht notwendigerweise mit den fünf Hauptsinnen zu tun haben, sondern können auch Gefühle, Empfindungen usw. betreffen. So hört man oft von „warmen Klängen“ oder „kühlen Farben“. Jeder Künstler, der sich eines audiovisuellen Mediums bedient, beschäftigt sich automatisch auch mit Fragen synästhetischer Natur, beispielsweise mit außermusikalischen Attributen, die mit der Musik in Verbindung gebracht werden. Unter Visualisieren versteht man allgemein, abstrakte Daten in eine angebrachte, verständliche Form zu bringen. Im medientechnischen Kontext bezeichnet Visualisierung ua. Techniken zur Darstellung von abgespielter Musik in Form von bewegten Bildern, dh. wiederum Sichtbarmachen des Abstrakten.

Für Wassily Kandinsky (1866 - 1944), der von der Möglichkeit des Farbenhörens überzeugt war, wurde Wagners Musik zum Auslöser synästhetischer Empfindungen, die seine Hinwendung zur Malerei beförderten. In seiner 1913 erschienen Autobiographie „Rückblicke“ schildert er in glühenden Farben und musikalischen Metaphern das Erlebnis der sinkenden Sonne am Moskauer Abendhimmel, das ihn an Wagners „Lohengrin“ erinnerte. „Ich sah alle meine Farben im Geiste, sie standen vor meinen Augen. Wilde, fast tolle Linien zeichneten sich vor mir.“

3.2. Bild zum Ton - Videoclips, Visuals, Musikübertragungen

Ein kleiner Rückblick in die Entwicklungsphase der audiovisuellen Medien zeigt, dass gerade zu Beginn des Fernsehens die Sendesparte **„Musik im Fernsehen“** sehr umstritten war. Erst mit dem Wachstum der technischen Möglichkeiten und somit auch der zunehmend akzeptablen Tonträger- und Sendequalität gewann diese Sparte an Anerkennung. Die Frage, welche Anreize das bildgeleitete Hören zu bieten hat, lässt mehrere Antworten zu: Vielleicht die Neugier, die Medienstars quasi hautnah zu erleben oder auch um eine Verständnishilfe durch das inszenierte Bild zu erhalten, eine ästhetische

3. Kategorisieren von audiovisuellen Zusammenwirken

Erfahrung oder eine unterhaltende Darbietung zu genießen.

Während es in den 60er Jahren vermehrt Konzertübertragungen, sowie Nachrichten aus der Musikszene, Probenberichte und Musikerportraits waren, die im Fernsehen übertragen wurden, gewinnen in den 90er Jahren zunehmend Musikclips an Bedeutung. Sie entsprechen aus mehreren Gründen dem Rezeptionsbedürfnis der Fernseh- und Videokonsumenten, vorrangig wohl durch ihre kurze Form und dem unterhaltenden Charakter. So verwundert es auch nicht, dass in Zeiten, in denen Einschaltquoten und Werbeeinnahmen eine bedeutendere Rolle als kulturelle Ansprüche spielen, die Programmstrategie der Redakteure auf diese populistische Variante ausgerichtet ist. (vgl. Joachim Paech, 1994, S163 – 178)

Es sei aber unumstritten, dass die audiovisuelle Vermittlung von Musik, sei es durch Fernsehen, Video oder DVD inzwischen unsere Musikkultur bereichert und es an kreativen Medienschaaffenden im Bereich der digitalen Kunst nicht mangelt.

Merkmal dieser Sparte ist, dass hier zuerst die Musik entsteht und dazu die Bilder geschnitten werden. Es findet ein visuell-akustisches Teamwork statt, in dem aber trotzdem die Musik dominant ist. Videoclips orientieren sich am Rhythmus der Musik und stellen die Thematik des Stücks bildlich dar. Im Club ist der DJ der Chef, der VJ versucht, dem Takt der Musik zu folgen und sich auf den Stil der Stücke einzustellen.

Die meisten **Musikclips** haben jedoch nur die Funktion, ein Werbespot für ein Musikstück zu sein – nicht unbedingt Kunstwerke. Ein „positives“ Beispiel kann man mit dem Clip "How does it make you feel" von Air (2001) zeigen: Sie haben ein Musikvideo gemacht, dass die Ziele der Avantgardisten (Synästhesie und Transformation) verwirklicht. Farbe, Form und Schnittgeschwindigkeit sind auf die Musik abgestimmt – Bild und Ton bilden eine Einheit. Die Bilder bei "How does it make you feel" entfalten ihre Bedeutung über die Musik. Selbst die in der Mitte beginnende Zerstörung des Gezeigten (Gläser zerspringen, Explosionen) passt sich der Musik an und wirkt auf den Rezipienten nicht unharmonisch. Hat das Genre Videoclip zu Beginn der 80er Jahre den Avantgardefilm hauptsächlich als

3. Kategorisieren von audiovisuellen Zusammenwirken

Selbstbedienungsladen angesehen, d.h. seine Ideen wahllos aufgegriffen, so sind Videoclips in den 90er Jahren dabei, die Rolle des Avantgardefilms zu übernehmen, ihn abzulösen, vielleicht zu ersetzen. Manche Musikvideos werden selbst zur Avantgarde. (vgl. <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm>)

3.3. Filmmusik

Filmmusik fällt in den Bereich der funktionalen Musik, d.h. sie wird für einen bestimmten Zweck komponiert/verwendet. Erst mit der Koppelung an Bilder entfaltet die Musik ihre volle Wirkung. Dieser Zusammenhang wird ausführlich im Kapitel 4: Die Tonebene des Films erklärt.

3.4. Konzert, Musical, Oper

Das Besondere an einem Konzert ist es, den Künstler live zu sehen. Man beobachtet seine Anstrengungen beim Spielen, den Enthusiasmus beim Musikmachen, der im Idealfall auf den Rezipient überspringt. Man braucht keine wissenschaftlichen Untersuchungen, um zu erkennen, dass bei jeder Musikaufführung das Sichtbare inhärent ist, nicht nur bei Tanz und Oper, sondern auch bei Konzerten, Instrumentalspielen und Gesang. Musizieren ist Arbeit, andererseits Ausdruck des Menschen, was nicht zuletzt in körpersprachlicher Darstellung verdeutlicht.(vgl. *Lothar Prox in Film Fernsehen, Video und Künste, S 150*)

Einer der Pioniere auf diesem Gebiet ist Richard Wagner. Er entdeckte die Oper als Gesamtkunstwerk, in dem sich verschiedene autonome Künste zu gemeinsamen Nutzen vereinigen. Mehr dazu im Kapitel 1.2.: Vorgeschichte audiovisueller Künste

3.5. Ton zum Bild

Hier ist die Musikalisierung von Werken der Bildenden Künsten die Rede. Diese kann von einfacher, stimmlich formender Musik bei Ausstellungen bis hin zu Komposition nach Bildern reichen. Der Dichter und Schubert-Freund Franz Grillparzer (1791 – 1872)

3. Kategorisieren von audiovisuellen Zusammenwirken

beispielsweise, hat sich einen Kupferstich als Notenersatz aufs Klavier gestellt und „die darauf dargestellte Begebenheit“ musikalisch übersetzt. Es ist auch bekannt, dass ein viele Komponisten beim Schaffen das richtige visuelle Umfeld dazu benötigen. Sei dies auf einer einsamen Berghütte, wo der Künstler durch das traumhafte Landschaft inspiriert wird oder wie Norbert Jürgen Schneider in seinem Buch „Komponieren für Film und Fernsehen“ etwa beschreibt:

„Ich erinnere mich gerne an meine Zeit als Konzertorganist, als ich in nächtlich-dunklen Kirchen zu Diaprojektionen Orgelwerke interpretiert oder improvisiert habe, was das Publikum tief beeindruckt hat. Denn durch die Bildebene wurde es offener und empfänglicher für ungewohnte Klänge. Gerade zur Untermalung von modernen und expressionistischen Gemälden konnte ich hemmungslos Dissonanzen und experimentelle Satztechniken verwenden (ohne den Bildbezug wären die Hörer wohl in Scharen aus der Kirche gegangen).“

Dabei gibt es zwei grundsätzliche Varianten, die Inspiration, die von Bildern auf den Musiker ausgeht zu übertragen: die äußere und die innerliche Verwirklichung. Bei der äußeren werden Bewegungen, Farben oder im Bild eingefrorene Klangaspekte (Lautmalereien) direkt in musikalische Elemente übersetzt. Bei der inneren Umsetzung lässt sich der Musiker eher durch Gefühle und psychologischen Aspekten leiten, das Geschehen, das hinter den Bildern steht. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1997, S 9f.)

4. Die Tonebene des Films

In erster Linie kennt man beim Film den Schauspieler, den Regisseur und vielleicht noch die Produktionsfirma. In den Credits scheinen erst weit hinten Sound Designer, Filmkomponisten, und andere auditive Kreative, die ihren künstlerischen Beitrag zum Film geleistet haben. Gründe dafür könnten u.a. zahlreiche Produktionen, z.B. Fernsehproduktionen sein, die der Tonebene keine große Rolle einräumen und ihr wenig künstlerischen Freiraum schaffen, um eine große Wirkung zu entfalten. Vielleicht liegt es auch an der unterschwelligen, unbewussten Wahrnehmung des Tons.

Die Tonebene eines Films kann man in folgende Bereiche unterteilen: Dialog, Geräusche und Musik.

Prinzipiell kann in jeder Kategorie zwischen Bild- und Fremdton unterschieden werden. Kurz gesagt meint man mit Bildton alle Töne, deren Quelle im Bild entweder sichtbar ist oder ihre Anwesenheit logisch aus dem szenischen Kontext hervorgeht, zum Beispiel eine Person, die gerade spricht oder ein Radio, das im Hintergrund läuft. Auch kann der Off-Ton (Quelle außerhalb des Bildschirms) auch oft Handlungen ersetzen. Zum Beispiel kann ein Auto an der Kamera vorbeirasen und wenn es aus dem Bildausschnitt verschwunden ist, hört man Reifenquietschen und ein lautes Krachen. Für den Zuseher ist klar, obwohl es nicht gezeigt wird, dass eben ein Unfall passiert ist. Unter Fremdton hingegen versteht man alle akustischen Ereignisse, von denen der Filmbetrachtende annimmt, dass sie von den an der Filmhandlung Beteiligten nicht wahrgenommen werden kann.

Die Grenzen zwischen Bild- und Fremdton sind fließend, nicht immer kann ein Ton eindeutig zugeordnet werden. Ein Beispiel dafür ist z. B. eine Filmsituation, in der der Protagonist zunächst ein Stück auf dem Klavier darbietet (= Bildton), das nach Ende des Vorspielens im musikalischen Hintergrund aufgegriffen wird und verarbeitet wird und somit für die weitere Szenenfolge als Filmmusik i. e. S. (=Fremdton) fungiert.

4.1. Elemente der Tonebene

4.1.1. Dialog

Ob als Dialog, Monolog oder Kommentar, hier steht die gesamte Bandbreite der menschlichen Stimme zur Verfügung. Klang der Stimme und Tonfall, aber auch Artikulation tragen einen wesentlichen Beitrag zur Identifikation eines Charakter bei. Der Schauspieler, der seinen Text spricht, wird nicht mehr als rein solcher wahrgenommen, sondern erhält Profil, eine eigene Persönlichkeit. Jedes Detail trägt dazu bei, dass der Zuschauer beginnt, sich einen Überblick über seine Person zu verschaffen und ihn als eigenen Charakter einzustufen.

Sieht man zu einer Stimme eine Person, die aber nicht spricht, nimmt man automatisch an, dass es sich hierbei um die Gedanken oder einen inneren Monolog dieser handelt, der auch rückblickend einer anderen Zeitebene entstammen kann. Den Ursprung hat diese Konvention im lauten Aussprechen von Gedanken in der Schauspiel- und Opernpraxis. Bei zwei oder mehreren Personen im Bild wird vom Zuschauer angenommen, dass die anderen Personen die Stimme nicht hören können.

Oft sind Filme zu geschwätzig und saugen einen Großteil der Konzentrationsbereitschaft des Zuschauers auf. Es kann phantasielos wirken, wenn eine Handlung nur mittels Dialog übermittelt wird, andererseits aber auch als eigenes Stilmittel verwendet werden. Quentin Tarantino ist ein Meister auf diesem Gebiet. *Pulp Fiction* oder *Kill Bill* sind Beispiele, die beweisen, wie spannend dialoglastige Filme sein können.

4.1.2. Geräusche

Geräusche werden entweder beim Dreh mitaufgezeichnet (O-Ton = Originalton) oder im Studio nachsynchronisiert. Geräuschemacher produzieren Geräusche und sammeln sie mittels Harddisk Recording am Computer. In vielen Filmen spielen Sound Effekte eine große Rolle, diese werden vom Sound Designer im Studio abgemischt, also speziell für

4. Die Tonebene des Films

den Film bearbeitet, zB Explosionen, Schlägereien, Automotoren, usw. Der Begriff Sound Designer wurde in den 70er Jahren von den Amerikanern Ben Burtt (Sound Designer in *Star Wars Episode I, II, III*) und Walter Murch (Sound Designer und Film Editor in *Apocalypse Now*, *Der Pate*, *The English Patient*, u.v.m.) ins Leben gerufen und bezeichnet den Mensch, der für das akustische Erscheinungsbild eines Films einschließlich der Geräusche, Dialoge und Mischverhältnisse verantwortlich ist.

Geräusche sind noch ursprüngliche Auslösefaktoren für Orientierungsreflexe. Das ist darauf zurückzuführen, dass sich potentielle Gefahren, etwa anschleichende Tiere, zuallererst durch leise Geräusche bemerkbar machen. Schon das leise Knacken eines Zweiges konnte ein Signal für eine sich nähernde Bedrohung sein. Das Beispiel zeigt, dass gerade leise Geräusche uns mehr fesseln und aktivieren, als solche, die etwas lauter sind. Der Film macht sich diesen Mechanismus zunutze, in Form von Dröhnen, Knattern, Pochen oder Ticken, das von den ins Bild gesetzten Objekten ausgeht.

Zu den Geräuschen zählt auch die akustische Untermalung eines Orts, auch **Atmo** genannt. Allseits bekannte Beispiele sind ein Fußballstadion, Kaufhaus, Großstadt, usw. Die Atmosphäre ermöglicht eine raumzeitliche Orientierung und bildet einen emotionalen Rahmen für Zuschauer und Filmfiguren. Wichtig daran ist, dass sie sofort einen Informationsgehalt entfalten kann. Dem Zuschauer darf es keine besondere Aufmerksamkeit abverlangen zu erkennen, wo er sich befindet. Deswegen sind viele Orientierungslaute sehr stark stereotypisiert und funktionalisiert. Zuschauer wurden auf diese schematisierten Informationen konditioniert und so bestehen viele Atmosphären aus oft nur zwei bis drei Orientierungslauten.

Manchmal können die Übergänge zwischen den Atmos zur Musik, besonders wenn es sich um so genannte „Ambient“-Musik handelt, recht fließend sein. Das morgendliche Hupkonzert in den Straßen von Neapel oder der Singsang von betenden Menschen, die Fans im Stadion, all dies kann durchaus auch musikalische Qualitäten haben. Jedes professionelle Tonstudio verfügt deshalb über ein geeignetes Tonarchiv.

Das unbekannte Klangobjekt

Umstritten ist die Frage, inwieweit Geräusche erfunden sein dürfen. Bei der Wahrnehmung eines Geräusches vermuten wir immer die Synchronität mit einer Geräuschquelle. Ein Geräusch ist deshalb nie abstrakt, sondern impliziert etwas Materielles, das zumeist in Bewegung ist. Aus diesem Grund führt der asynchrone Einsatz von Geräuschen zu erheblichen Irritationen, da der Bildinhalt in seiner Materialität nicht den Geräuschen entspricht. Selbst vertrauteste Alltagsgeräusche werden bei fehlender und auch bei nicht nachträglich erklärter visueller Zuordnung nicht erkannt, und Geräuschcollagen verfehlen deshalb oft ihre intendierte Wirkung.

Barbara Flückiger (Buch: „Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films“, 2002)

nennt dieses Phänomen beim Namen: **Das unbekannte Klangobjekt**: Als Hauptcharakteristik eines UKOs gilt die unterbrochene Verbindung zum Klangobjekt, die dadurch geschaffen wird, dass die Klangquelle weder im Bild sichtbar ist noch aus dem Kontext zu erschließen wäre.

In den klassischen Hollywood-Filmen wurde dieses Stilmittel nur sehr selten verwendet, da es aufgrund der damals noch nicht ausgereiften Technik leicht als Fehler interpretiert werden konnte. Ohne zusätzliches Bild war es damals sozusagen fast unmöglich, beispielsweise Klatschen von Regen zu unterscheiden. Erst mit dem Fortschritt der Technik und der damit verbundenen Verfeinerung der Auflösung kam es zu einer genaueren klanglichen Definition. In Folge dessen fanden UKOs immer öfter – vor allem in Science-Fiction-Filmen – Verwendung.

Jedoch kann es immer noch passieren, dass diese unidentifizierbaren Klangobjekte unidentifizierbar bleiben und damit als eine Störung eingestuft werden. Solche unerwünschten Störungen können den technischen Apparat hinter dem Gesamtwerk sichtbar zu machen, dadurch könnte der Film als Artefakt entlarvt und die gesamte Illusion zerstört werden. Diese Störungen minimieren sich allerdings mit der ständig zunehmenden Verfeinerung der Auflösung. So ist zu erklären, dass UKOs in zeitgenössischen Science-

Fiction-, Action- und Katastrophen-Filmen bis zu 20% aller wahrnehmbaren Tonelemente ausmachen. Dort werden UKOs gezielt zur Frustration der Zuschauer eingesetzt, indem sie in ihnen ein Gefühl von Ohnmacht oder auch Angst erzeugen. Denn am bedrohlichsten werden immer die Geräusche eingestuft, die sich auch nach der gewohnten Identifikationszeit nicht einer bestimmten Quelle zuordnen lassen.

4.1.3. Musik

Es wird unterschieden zwischen „Musik im Bild“ oder auch realistischer Filmmusik genannt, die ihren Ursprung aus dem Bildinhalt heraus hat (z.B. Radio) und Filmmusik im eigentlichen Sinne. Von dieser nimmt der Rezipient an, dass sie von den an der Filmhandlung beteiligten Personen nicht gehört werden kann, da sie nicht zur filmischen Realität gehört. Diese Filmmusik hat eine stark integrative Wirkung ins Filmgeschehen, und ist das bestgeeignetste Mittel, um Emotionen auszudrücken bzw. auszulösen. Kein anderes Medium schafft das in dem Ausmaß wie Musik, da sie über unseren Gehörsinn im Kleinhirn, das für das Emotionale und den Hormonhaushalt zuständig ist, wahrgenommen wird, bevor es einer rationalen Bearbeitung des Großhirns unterzogen wird. Sie wird entweder eigens für den Film komponiert oder aus Archiven entnommen.

4.1.4. Stille

Ein wichtiges Gestaltungsmittel des Tons ist die des nicht Vorhandenseins. Stille ist ein kostbares Gut und kann in unserer Welt der ständigen akustischen Berieselung etwas ganz Besonderes sein. Sie kann die im Film vergehende Zeit, wenn sie gezielt an einer Stelle eingesetzt wird, extrem betonen. Das gespannte Warten auf den nächsten wichtigen Ton ist eines der gewaltigsten Musiken! Stille ist ein Kunstgriff, der im Zirkus verwendet wird, um sensationelle Darbietungen zu voller Geltung zu bringen. Man sollte erwarten, daß die verlassenen Bilder wirkungslos bleiben; was aber tatsächlich geschieht, ist, dass sie uns stärker fesseln als die ihnen vorangehenden, musikalisch untermalten Aufnahmen

Stille kann, wenn sie anstelle eines erwarteten akustischen Ereignisses steht, etwa einem

Schuss oder Schrei, dessen Wirkung noch übertreffen. So geschehen etwa in Sergio Leones *Spiel mir das Lied vom Tod*. Hier wird bewiesen, dass es keineswegs immer phonstark zugehen muss, wenn uns der Sound Geschichten erzählt. Ganz im Gegenteil: So wird etwa das Massaker an der McBain-Familie schon vorher geräuschhaft angekündigt. Da zirpen die Zikaden, solange die Welt noch in Ordnung ist. Plötzlich verstummt der Gesang und ein leichter Wind kommt auf, wozu wir McBains angespannten Gesichtsausdruck sehen. Was in jedem Horrorfilm Blitz und Donner an entsprechender Stelle bewirken, das besorgen hier so subtile Geräusche wie Wind und Zikaden. Mit dem Resultat, dass, wenn es wirklich einmal „still“ wird, der Zuschauer sicher sein kann, dass gleich etwas passiert.

4.1.5. Filmton im Aspekt der Semiotik

Wie man aus den Beschreibungen unschwer erkennt, sind auch in dieser Einteilung die Grenzen fließend. Aus einem Geräusch kann Musik gemacht werden, es gibt Geräusche, die mehr oder weniger rhythmisch klingen, da gibt es die realistischen Geräusche, die einfach das nachzeichnen, was in der jeweiligen Szene gezeigt wird und dann Geräusche, die schon allein durch ihre Klanglichkeit und deren rhythmischen Einsatz mit der Wirkung von Musik vergleichbar sind. Deshalb möchte ich mich Mitteln der Semiotik bedienen, um eine andere Unterscheidung vorzunehmen. Die Definition von Semiotik im Netz unter wikipedia lautet: Lehre von Zeichen, Zeichensystemen und -prozessen. Ein semiotischer Vorgang liegt vor, wenn eine codierte Nachricht von einem Sender zum Empfänger gesendet wird, von diesem decodiert und verstanden werden kann. Das einfachste Beispiel dafür ist unsere Sprache. Jeder, der einer Sprache mächtig ist, kann sich in dieser einem anderen mitteilen, der dieselbe Sprache spricht. Semiotik baut auf Bestehen von bestimmten Regeln, sogenannten **Codes** auf. Sobald zwei oder mehrere Personen dieselben Codes verstehen, was soviel heißt wie, sie verbinden die selben Bedeutungen und Eigenschaften mit den selben Geräuschen, Wörtern, was auch immer, dann funktioniert eine Kommunikation. In manchen Kontexten herrschen sehr strikte Regeln, wie z.B. bei der brieflichen Konversation in der Wirtschaft. Hier gibt es eigene Floskeln, die ganz klar belegen, was gemeint ist. Es gibt nicht viel Interpretationsfreiraum. Ganz anders sieht das aus, wenn Kinder sich unterhalten oder Menschen aus unterschiedlichen Kulturen

4. Die Tonebene des Films

aufeinandertreffen. Jedes Volk hat seine eigenen Regeln. So ist es in südlicheren Ländern üblich, dass Menschen bei einer Konversation weniger Abstand zueinander einnehmen, als Menschen aus nördlicheren Regionen, was schon mal leicht falsch verstanden werden könnte.

Ganz anders sieht das bei Musik aus. Es ist schwer, durch Musik eine eindeutige Botschaft zu übermitteln. Es können Gefühle ausgelöst werden, Dinge hineininterpretiert werden, aber einen eindeutigen Weg gibt es nicht. Es gibt zumindest Annäherungen an Regeln, wie zB Interpretationshilfen zu klassischer Musik oder verschiedene Musikstile, die unterschiedliche Herkünfte und Botschaften haben. Trägt man diese Erkenntnisse nun auf einer Skala auf (s. Abb. 1), so kann man links die Sprache anordnen und am anderen Ende davon die Musik. Alle anderen Elemente der Tonspur eines Films können dazwischen liegen, wobei es auch hier keine pauschalen Zuordnungen gibt. Ziemlich nahe an die Sprache kommen realistische Geräusche, wie Schritte, Türklopfen; auf der Gegenüberseite befinden sich lautmalerische Geräusche, wie z. B. Vogelzwitschern, das schon mehr Melodie hat.

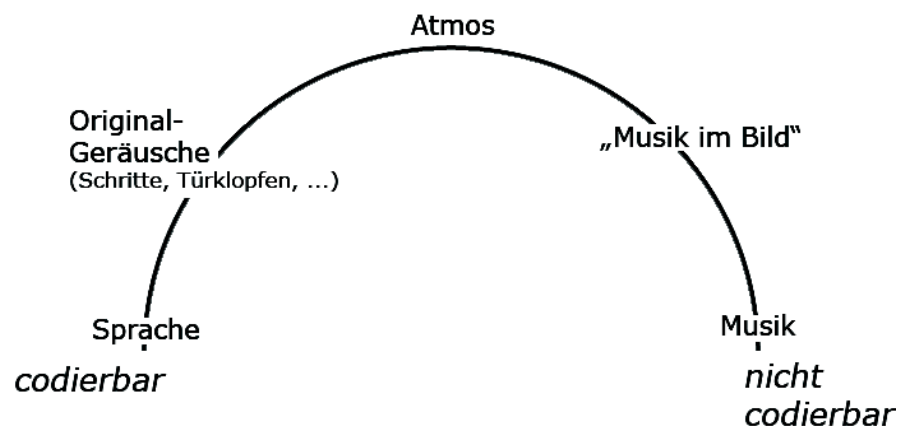


Abb.1

Im Idealfall ist das beste Sounddesign oder die beste Filmmusik die, die man nicht hört bzw. die Absichten des Künstlers, die dahinter stecken, nicht wahrnimmt. Erdmann (Filmmusik für *Nosferatu* und *Das Testament des Dr. Mabuse*) formuliert es so: Die beste Filmmusik sei die, „welche man nicht selbständig hört [...] welche mit der Filmszene

untrennbar zusammenfließt.“(vgl. *Erdmann, Becce & Brav 1927, S 45*). Oft können die Zuhörer gar nicht mehr genau sagen, ob einer bestimmten Szene Musik unterlegt war oder nicht und warum sie zum Beispiel der Tod einer Figur so sehr berührt hat. Musik spricht hier unmittelbar ohne Umwege unsere Emotionen an.

Entscheidet man sich für eine eigene Filmmusik, beginnt der Komponist nach Abschluss der Dreharbeiten sein Werk. Optimal ist es, wenn vorher schon Absprachen getroffen werden und eine Zusammenarbeit mit dem Schnittmeister besteht, damit sich beide auf einen Rhythmus des Films absprechen können. Der optische Rhythmus eines Films charakterisiert sich nicht nur durch den Schnitt bzw. der Dauer einer Einstellung selbst, sondern auch durch die interne Bewegung im Bildgeschehen und durch die Bewegung der Kamera selbst. Da der Komponist sich genau auf diese Rhythmik einstellen muss, ist es für ihn wichtig, dass im Vorfeld Absprachen gemacht werden, bei denen er auch seinen Einfluss miteinbringen kann. Der musikalische Rhythmus ist dominanter als der filmtechnische, trotzdem kann durch eine schlechte Abstimmung die gesamte Dynamik eines Films verloren gehen. Andererseits kann durch gute Zusammenarbeit und kreativen Ideen der einzelnen Abteilungen des Films eine erstaunliche Wirkung durch das Zusammenfallen von Bild und Ton erzielt werden.

4.2. Stellenwert des Tons seit der Entwicklung des Tonfilms

Die Ära des Stummfilms endet Anfang der 30er Jahre. Obwohl der Begriff seinem Namen gar nicht gerecht wird, da diese Filme keineswegs ganz tonlos waren. Denn selbst die ersten Filmvorführungen fanden live mit Klavier- oder Harmoniumbegleitung statt, entweder in Form einer für den Film geschriebenen Partitur oder als Improvisation eines Musikers. Es gibt auch Gerüchte, dass damals nicht vorrangig die untermalerische Wirkung der Musik im Vordergrund stand, sondern, dass sie eher dazu diente, das damals laute Rattern der Filmprojektoren und Geräusche im Zuschauerraum zu neutralisieren. Zweifellos aber hat die Musik beim Erleben der Filmvorführungen eine große Rolle gespielt.

4. Die Tonebene des Films

Was zunächst fehlte waren Sound und Dialoge, was die Schauspieler zu übertriebener Mimik und Gestik zwang. Es fehlten noch die technischen Möglichkeiten Bild und Ton synchron aufzunehmen und abzuspielen. Erst gegen Ende des 20. Jahrhunderts begann man mit Tonaufzeichnungen und ihrer Synchronisierung mit dem Bild.

Bezeichnenderweise hießen die ersten Tonfilme vor allem in den USA „Talkies“, da ab nun in den Filmen gesprochen wurde.

Das Fehlen der herkömmlichen live gespielten Musik jedoch, und vor allem die Überpräsenz der Sprach- und Geräuschsphäre bewirkten aber zunächst einmal eine entsprechende Gegenreaktion. Die Filmemacher wussten mit den neuen Möglichkeiten nichts anzufangen, viele Gegner befürchteten sogar den Untergang des Films. Zunächst schien der Ton das visuell-poetische Wesen der Filmkunst zu bedrohen. Einer der größten Gegner war Charlie Chaplin: „Sie (die Tonfilme) zerstören das schöne große Schweigen!“. Er war der Meinung, der Tonfilm zerstört die älteste Kunst der Welt, die Kunst der Pantomime. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, dass er 1936 (die Parallelmontage von Geräusch und Musik waren längst erfunden) in „Moderne Zeiten“ (Modern Times) ganz nach Stummfilm-Manier vorgeht: Er benutzt die Tonspur beinahe ausschließlich für die Musik. Etwa in der berühmten Fließband-Sequenz. Man sieht Chaplin als Fabrikarbeiter, in den Händen zwei Schraubenschlüssel, mit denen er nur mehr stereotyp-maschinelle Bewegungen ausführt. Da das Generalthema des Films die Maschinenwelt und ihre Opfer sind, verstärkt die Musik den Automatismus der Bilder. David Raksin, der für die Musik verantwortlich war, setzt reales Werkzeug als Musikinstrumentarium ein und erzeugt so parallel zum Bild die Illusion des mechanischen Hammerklopfens. Ein Verfahren, das gewissermaßen anknüpft an den musikalischen Realismus der 20er Jahre, als man die Sphäre der Alltagsgeräusche zum Kunstgegenstand an sich erklärte und die Geräuschlastigkeit der Musik bzw. die Musikalität der Geräusche in den Mittelpunkt rückte.

Aber nicht nur Charlie Chaplin, für viele Filmemacher auf der ganzen Welt war das neue Medium zunächst eine Barriere, sodass der Film als Kunstform nach der Erfindung des Tonfilms 10 Jahre lang zum Stillstand kam. Ein Problem gab es auch für Immigranten: Europäische Filmstars wie Pola Negri hatten einen Akzent, den die Filmstudios ihren

Zuschauern nicht zumuten wollten. Erst nach und nach bekamen einige Pioniere die Sache allmählich in den Griff.

Noch heute bekannt sind vor allem amerikanische Stummfilm-Komödien von z. B. Charlie Chaplin, Laurel & Hardy, Buster Keaton, Harold Lloyd und W. C. Fields. Auch Deutschland war damals ein führendes "Film-land"; noch heute zählen vor allem die Filme des deutschen Expressionismus (v.a. *Das Cabinet des Dr. Caligari* und *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*) zu den wichtigsten Werken der Filmgeschichte.

Die Entwicklung des Films war von Land zu Land aufgrund politischer Gegebenheiten verschieden. In Deutschland beispielsweise erlebte in den Nachkriegszeiten der Heimatfilm und Dokumentarfilm seine Höchstform. Besonders der Heimatfilm, der eine illusorische Welt beschreibt, in der die bürgerlichen Vorstellungen von Liebe und Erfolg, die an der deutschen Wirklichkeit zerbrochen waren, hingebungsvoll zelebriert werden, erreicht enorme Besucherzahlen. Ein künstlerisch ambitionierter Film, der vor der Geschichte bestehen kann, ist in Deutschland der fünfziger Jahre ferner denn je. Bei den Amerikanern wuchs das Interesse an Wochenschauen spürbar. Einen besonderen Höhepunkt erfahren sie in den vierziger Jahren, als politische Angelegenheiten die Amerikaner stärker tangieren. Allgemein erlebt der Dokumentarfilm in den USA der vierziger Jahre einen starken Aufschwung und erreicht ein beachtliches Niveau.

Zweifelloos dauerte es eine Zeit lang, bis man dahinterkam, welche Fähigkeiten der Ton zum Bild besitzt. In den 1950er und 1960er Jahren beispielsweise spielte der Ton im Film noch nicht die große Rolle - zumindest bewusst, die er heute einnimmt. Der Ton war einfach da, er war nichts, an dem man arbeitete und experimentierte. Einzig und allein unternahm man verschiedene Gehversuche in Richtung Unterschiede von Direktton zu Synchronisation. Für viele kam nur der Direktton in Frage. Für die Filmmacher bedeutete dies eine viel schwierigere Situation, da die Filmaufnahmen viel zeitaufwendiger waren. Vergisst ein Schauspieler seinen Text, muss die Einstellung immer und immer wiederholt

werden. Benoit Jacquot erzählt etwa: „Früher war der Direktton beinahe eine Religion. Man musste ihn benutzen, wenn man ehrlich war. Wenn man anfang, mit dem Ton zu spielen, war man ein Lügner. Aber jetzt habe ich erkannt, Filme machen, bedeutet lügen. Es ist sogar die einzige Möglichkeit, zu einer Art Wahrheit zu gelangen. Und der Direktton ist mir nicht länger wichtig.“ (zit. n. Ellen Oumano 1989, S 125)

In Italien, dem Land, das nach den Kriegsjahren die europäische Filmkunst als weltweite Avantgarde anführen wird, geht man schon früher anders vor: Hier benutzt niemand die Technik des Direkttons. Alles wurde synchronisiert. Gerade nach dem Krieg, nach einer fast vollständig von den Kunstvorstellungen des Faschismus geprägten italienischen Filmproduktion macht der italienische Film einen Prozess der künstlerischen Bewusstwerdung durch. Im sogenannten „Neorealismus“, einem Streben, welches die sich aufdrängenden gesellschaftlichen Probleme in angemessener Weise zu spiegeln versucht, erlebt Italien einen filmischen Aufschwung. Bekannt sind vor allem Filme von Roberto Rossellini, Giuseppe De Santis oder Federico Fellini, nur um einige zu nennen.

Behauptung: Ohne Filmmusik gäbe es keine Superstars

Zu Stummfilmzeiten war es nicht wichtig, wer eine bestimmte Rolle spielte, wenn sie nur gut gespielt war. Kennzeichnend ist, dass diese frühen Filme sehr körperbetont waren und die Gesten der Schauspieler vor allem in Dramen vom heutigen Blickpunkt aus übertrieben wirken mögen. Somit konnte der Zuseher auch durch Körpersprache dem Handlungsablauf besser folgen (vgl. Ellen Oumano 1989, S 121) Bei der emotionalen Filmmischung entscheidet man sich für eine Filmfigur, die mit musikalischen Mitteln bedient wird. Das kann zB die Hauptperson sein, aber auch ein Nebendarsteller, der besonders gekennzeichnet werden soll. Genauso können Personen durch Musiklosigkeit in den Hintergrund gestellt werden. Man stelle sich vor: das Gesicht von Götz George oder Katja Riemann in einem close-up, dazu die Intensität eines durch keinerlei Geräusche gebremsten 120-Mann-Orchesters – die Legende eines Weltstars wäre geboren. Gerade im amerikanischen Film sind solche Konstellationen die Regel: Dort ist die gesamte Mischperspektive in voller Präsenz auf den Protagonisten ausgerichtet. Das Klangmaterial

oder die Musikinstrumente hängen direkt mit der Zuordnung zu den Filmfiguren zusammen. Eine leitmotivische Bindung eines Instruments an eine Figur hat sich bewährt. So passt zu einem kleinen Jungen die Mundharmonika oder Akustik-Gitarre, zum groben Bergbauern die Basstuba, zum bürgerlichen Dandy ein Klavier u.ä. (vgl. *Nobert-Jürgen Schneider 1997, S 18*)

Musik wird im deutschsprachigen Raum oft (umstrittenerweise) in folgende Kategorien eingeteilt:

- E- Musik: ernste Musik, kulturell wertvoll
- U-Musik: unterhaltende Musik
- F-Musik: funktionale, an bestimmte Zwecke gebundene Musik, hier fällt u.a. die Filmmusik hinein. Musik, die komponiert wird, um gesehen und gefühlt zu werden. Musik, die geschrieben wird, um überhaupt nicht gehört zu werden – nicht bewusst zumindest.

„Erst wenn sie fehlt, fällt sie auf“: Im Idealfall wird für den Film die Musik eigens zugeschnitten oder je nach Budget auch eigens komponiert. Sie passt nur für dieses Werk und kann nicht beliebig ausgetauscht werden. Durch das Beobachten eines Films ohne Ton wird eine ganz andere Wirkung erzielt, er verliert eine Dimension. Genauso verhält es sich umgekehrt, durch das bloße Hören des Scores wird die Musik in ein anderes Licht gerückt. Zum einen deshalb, weil sie im Film oft nur kurz (wenn sie gebraucht wird) erklingt und teilweise stark zurückgenommen wird, fast bis an die Schwelle des Hörbaren. Aber auch, weil sie zu den Bildern geschaffen wurde und in ihrer Ausformung oft unvollkommen und fragmentarisch ist. Geschlossene und autonome Musiken integrieren sich weit schlechter in den Film (sie passen besser zu Vor- und Nachspann), als Musiken, denen etwas „fehlt“. Selbst ein einfacher Song verklammert sich besser in den Bildern, wenn er nur aus Gitarrenmuster, Klangfläche und Melodie besteht, als wenn noch kunstvolle Basslinie, Sidelines und fill-ins von einem Bläsersatz dazutreten. (vgl. *N.J. Schneider, 1990, S 260*) Axel Linstädt (Filmkomponist für *Kings of the Road*, 1976 und *As Far as the Eye Sees*, 1980): “Bei einer Filmmusik, die als Musik an sich interessant und vollständig ist, da sage ich: Vorsicht! - die braucht eigentlich nichts mehr. Das ist keine

funktionale Musik, keine Filmmusik!“ (zit. n. N.J: Schneider, 1990, S 260) Der Zauber des Anhörens von Filmsoundtracks beruht zum großen Teil jedoch darauf, dass mit Erklängen der Musik sofort die Bilder, Farben, Handlungen und Emotionen des Films wieder präsent sind. (vgl. N. J. Schneider, 1997, S 46)

Zu Beginn seiner Arbeit versucht der Filmkomponist den Rhythmus des Films zu erfassen, dadurch findet er intuitiv den richtigen Rhythmus für seine Musik. Er lässt das Bild beim Komponieren in seinem Kopf abspielen und lässt sich von der optischen Vorstellung einer Filmszene inspirieren. Konstantin Wecker (Komponist für diverse Filme, wie z.B. *Schtonk!* und Musicals) beschreibt: „Ich gehe beim Komponieren emotional vor. Sehe ich ein Bild, kommt mir ein Thema. In einem bin ich wirklich begnadet: Mir fallen – schon mein ganzes Leben lang – immer Themen und Motive ein. Beim richtigen Bild kommt mir die richtige Melodie.“

4.3. Problembenennung

Im audiovisuellen Kontext spielen in den meisten Fällen Bild, Licht, Farben, Sprache, Musik und noch andere Elemente auf komplexe Art und Weise zusammen. Sowohl in Analyse als auch Produktion werden diese meist getrennt behandelt. Die Linguistik untersucht die Sprache, der Komponist übernimmt die Musik, usw. Dabei wird oft außer Acht gelassen, dass diese Komponenten unterschiedlich zusammenwirken. Beispielsweise wird ein Solist eines Orchesters subjektiv lauter wahrgenommen, wenn man dessen Anstrengung beim Spielen auch sieht. Musik kann die Gefühlsstimmung einer Filmsequenz deutlich verstärken, mitunter diese aber ins diametrale Gegenteil umkehren.

Dieser Zusammenhang lässt sich gut mit dem Notenspielen vergleichen. Drei Noten, die gleichzeitig gespielt werden, ergeben einen Akkord, es wird etwas Neues geschaffen. Man hört nicht die drei Einzeltöne, sondern wie diese gemeinsam klingen, harmonisch oder weniger harmonisch sei jetzt dahingestellt. Genauso verhalten sich auch die Komponenten eines audiovisuellen Mediums. Natürlich ist es bei genauem Beobachten möglich, die einzelnen Bestandteile (nur Ton oder nur Stimme, ...) zu erkennen, was man aber

eigentlich wahrnimmt, ist die Einheit des Ganzen. Deshalb ist es wichtig, das Zusammenwirken einzelner Elemente, dh. die Relation dessen zueinander als eigenständiges Element der Gestaltung und Produktion, das über der Summe der Einzelteile steht, in Betracht zu ziehen. Für die Produktion von Medien ergeben sich eine Reihe von Gestaltungsmöglichkeiten.

Ellen Oumano schreibt in „Filmemacher bei der Arbeit“ 1989, S 121:

"Rückblickend können wir feststellen, dass die frühen Filmemacher die poetischen Möglichkeiten des Films vermutlich unterschätzt haben. Mark Rappaport sagt, der Film sei 'eine immer größer werdende Hülle', und der geschickt eingesetzte Ton kann das Erlebnis nur bereichern, denn der Ton ist stärker emotionalisierend als das visuelle Element. Filme, die den Zuschauer wirklich mitreißen, wie einige der besten von Hitchcock, setzen den Ton geschickt ein. Ton vermittelt nicht nur Informationen. Er kann die Beziehung des Betrachters zu dem Bild verändern.[...] Manche Filmemacher reizt es mehr als andere, diesen Aspekt des Filmemachens zu erforschen. Viele betrachten den Ton als Tor zu einem »wahren« Film, als Tor zur Entdeckung weiter entwickelter, weniger literarischer Formen des Films. Durch den kreativen Einsatz von Ton wird die Kunstform Film mehr als eine Ansammlung von Versatzstücken anderer Kunstformen, die in eine Handlung gepresst werden, die einem Bestseller entliehen ist und von der Kamera illustriert wird."

Rainer Werner Fassbinder:

„Ich möchte herausfinden, ob es möglich ist, einen Film aus dem zu entwickeln, was man hört - was auch bedeutet, aus dem, was man denkt. Das ist eine dem Stummfilm völlig entgegengesetzte Position, der mit Bildern eine Geschichte in chronologischer Folge erzählt oder schreibt. Ich möchte herausfinden, ob der Film verstanden werden könnte wie, sagen wir, eine Symphonie. Ich möchte wissen, ob Film nicht nur ein Mittel sein könnte, um eine Geschichte zu erzählen, sondern etwas, das wir im Grunde genauso aufnehmen wie Musik.“ (zit. n. Ellen Oumano 1989, S127 f.)

Diese Aussage und noch viele andere zeigen, dass erst seit kurzer Zeit diese gegenseitigen Wechselwirkungen wissenschaftlich untersucht werden. Im Rahmen meiner Arbeit möchte

ich den aktuellen Forschungsstand aufarbeiten und durch eigene Experimente verschiedene Wirkungen untersuchen.

4.4. Film als Gesamtkunstwerk

Das Interessante am Film ist das Zusammenspielen mehrerer Komponenten. Alle Elemente des Films drängen zur Vereinzelung. Dramaturgie ist deshalb auch im Filmganzem jene Kraft, die beim Zentrieren hilft und auf Zusammenhang, Entwicklungslogik und Großform ausgerichtet ist. Dramaturgie ist das Wissen um Gestalt und Funktionsweise aller Einheiten eines Films und das bewusste Einsetzen, um den Zuschauer in seinen Bann zu ziehen. Wechselwirkungen können zwischen allen Ebenen entstehen. Interessante Wirkungen entstehen, wenn man diese bewusst einsetzt, sie gegeneinander laufen lässt oder auch miteinander. Die Bandbreite an Möglichkeiten ist groß, deshalb wirkt es bald trocken, wenn am Handlungsstrang nur eine Komponente - wie z.B. oft der Dialog - zieht.

4.4.1. Mehrwert

Der Mehrwert bezeichnet nach Chion (1990, S 8) einen energetischen Fluss zwischen zwei Konzepten, über den ein drittes entsteht, welches weder aus dem einen noch aus dem anderen alleine erklärt werden kann. Durch die Interaktion von Bild und Ton geschieht ein Prozess der Modifikation, in dem einige Eigenschaften des sichtbaren Klangkörpers hervortreten und andere narkotisiert werden und über den zeitlichen Verlauf hinweg eine dynamische Form der Bedeutungserzeugung bewirkt. Der Grad der Typikalität der beiden Repräsentationen bestimmt wie gross der Mehrwert ist, denn er ist umso grösser, je weiter sich die Darstellungen von einer prototypischen Vereinfachung entfernen. Ein Mass für die Abweichung von Typikalität sind die fakultativen Merkmale eines Klangobjekts. Hierbei muss beachtet werden, dass der Mehrwert dann am grössten ist, wenn ein mittleres Mass zwischen maximaler Ähnlichkeit, die Redundanz bewirkt und maximaler Differenz gefunden wird. Wie Barbara Flückiger schreibt, entstehen die affektiven Qualitäten, die ein wichtiger Aspekt des Mehrwerts sind, dadurch, dass der Rezipient die jeweils eigene interne Referenz in die assoziative Integration von Ton und Bild einbringt. Dieser

komplexe Sachverhalt verdeutlicht Barbara Flückiger sehr einleuchtend mit einem Beispiel aus *Star Wars* (1977, George Lucas): Dem Bild des Laserschwerts fehlte das affektive Merkmal gefährlich, damit es als Waffe wahrgenommen wurde. Ben Burt, der Sound Designer, versah das Laserschwert mit einem unangenehmen Summen eines kaputten Fernsehers, welches die Energiekraft des Schwertes verdeutlicht und montierte bei einer Berührung mit einem Feind ein ätzendes Knistern wie von Elektrizität oder grosser Hitze, die einen feuchten Gegenstand verschmort.

Die Konsequenz dieser extrem gewalttätig klingenden Berührungen wurde in der ersten Anwendung des Laserschwerts zusätzlich bildlich – konkret in Form eines abgetrennten Armes – dargestellt.

4.4.2. Komponenten des Films

Beim Film spielen folgende Komponenten eine Rolle:

- Bildinhalte
- Bildbewegung
- Farben
- Helligkeitswerte
- Bildgestaltung (Kamera/Schnitt)
- schauspielerischer Ausdruck (Mimik, Gestik)
- Dialog
- Geräusche und Atmosphären
- Musik

4.4.3. Mögliche Zusammenwirken untereinander

Farben und Ton:

Jede Farbe hat eine bestimmte, vom Gegenstand unabhängige Wirkung, die wie Musiktöne unmittelbar seelische Vibrationen hervorrufen. Farben lassen sich in Farbtöne und in kalte und warme Farben kategorisieren. Es entsteht eine Analogie zu den verschiedenen Klangfarben und auch „warmen“ oder „kalten“ Klängen von Musik und Geräuschen, die sich gut kombinieren lassen. Kandinsky, der von der Möglichkeit des Farbhörens überzeugt war und diese Fähigkeit in hohem Grade besaß, machte folgende Zuordnungen: Gelb kann mit Trompeten- oder Fanfarenklang assoziiert werden, Orange mit Bratsche oder einer „warmen Altstimme, Rot mit einer Tuba oder Trommel, Violett mit dem Fagott, das Blau mit einem Cello, Bassgeige oder Orgel und Grün mit gedehnten, meditativen Tönen der Geige. (vgl. Karin v. Maur, 1999, S30 f.)

Schnitt und Musik

In den meisten Fällen wird ein Film autonom (d.h. nach rein visuellen Gesichtspunkten) geschnitten. Musik und Schnitt bestimmen in der Postproduktionsphase die rhythmischen Strukturen eines Films. Zwischen beiden gibt es hierarchische Beziehungsformen. Dabei müssen die Teile, in denen Musik vorgesehen ist „mit viel Luft“ geschnitten werden. Der erfahrene Cutter weiß, dass eine gute Filmmusik das Zeitgefühl erheblich beschleunigt und deshalb Längen eingebaut werden müssen. Diese Längen scheinen ohne Musik schnittdramaturgisch falsch zu sein, kommt aber die Musik dazu, entsteht ein geschlossener Eindruck.

Lange Zeit war es üblich, dass der Tonschnitt von denselben Schnittmeistern durchgeführt wurde, die zuvor schon den Bildschnitt betreuten. Daneben übten sich Schnittassistenten am Dialogschnitt und anderen Mischvorbereitungen, um sich damit das notwendige Handwerkszeug anzueignen, das der Beruf des Filmcutters erfordert. Der Nachteil bestand natürlich darin, dass auf die Tongestaltung selten großer Wert gelegt wurde und sich kein

4. Die Tonebene des Films

Spezialistentum herausbilden konnte, weil Tonschnitt ja nur als Übergangsstadium zum Beruf des Bildcutters angesehen wurde. Der Vorteil war hingegen, dass jeder, der mit Schnitt zu tun haben wollte, den Beruf sozusagen von klein auf erlernen konnte. Als Assistent war man sich recht bald der Verantwortung bewusst, das vom Set einlangende Material nach optischen und akustischen Kriterien beurteilen zu müssen und den Dialog zwischen Schnitt-, Bild- und Tondepartment zu suchen.

Die SchnittmeisterInnen dieser Ära waren bis zur Nullkopie in alle Arbeitsgänge involviert - und auch mit dementsprechenden Detailkenntnissen ausgestattet - was heute ganz einfach kaum mehr möglich ist. Mit dem Eindringen der Digitaltechnik in das Medium Film, haben sich nämlich nicht nur dessen kreative Möglichkeiten vergrößert, auch die Anforderungen an Filmschaffende sind gestiegen und lange unverändert gebliebene Arbeitsabläufe mussten grundlegend überdacht werden. Dies trifft ganz besonders auf den Bereich der Postproduktion zu, und hier wiederum auf die fortschreitende Spezialisierung, die zur Trennung von Bild- und Tonschnitt geführt hat. Noch vor zehn Jahren arbeiteten alle Cutter am gleichen Gerät, dem Schneidetisch. Heute werden Mehrkanalvertonungen auf so genannten DAWs (Digital Audio Workstation) realisiert, die mit den üblichen Offlineeditoren für Film kaum etwas gemeinsam haben. Ein Bildcutter, der nicht selbst auf beiden Fachgebieten bewandert ist, hat sich daher daran gewöhnt, den Film nach Abschluss des Feinschnitts einem Tonspezialisten zu übergeben und erst am Tag der Premiere wieder zu sehen.

Als Folge dieser Entwicklung ist zu beobachten, dass den Belangen des Tons im Verlauf des Bildschnitts inzwischen noch weniger Beachtung geschenkt wird, als dies schon bisher der Fall war. Aufgrund von Unsicherheiten oder der weit verbreiteten Meinung, dass in der digitalen Tonbearbeitung sowieso alles machbar sei, werden auftretende Probleme immer öfter einfach ignoriert oder nach hinten delegiert. Toncutter werden demgegenüber meist sehr spät engagiert - oft sogar erst kurz vor Beginn des Tonschnitts - und alle bis dahin zu treffenden Entscheidungen, und seien sie auch noch so weitreichend, hat der Bildcutter alleine zu fällen.

Eine weitere Möglichkeit, einen Film zu schneiden ist das „Schneiden auf Musik“. Der Videoclip ist der ausgeprägteste Fall davon. Er hat Einflüsse des Experimentalfilms aufgenommen und ist eine eigene Kunstform geworden. Zur vorliegenden Musik wird das Bild dazu geschnitten. Im Spielfilmbereich kommt das selten vor, meist nur bei ausgewählten Stellen: Bei Titelmusiken, trailerähnlichen Anfangsteilen, Schlussmusiken und selbstverständlich bei Playbacks und szenischen Musiken im Bild. In den meisten Fällen handelt es sich beim „Schneiden auf Musik“ nicht um Musikstücke des Filmkomponisten, da diese zum Zeitpunkt des Schneidens selten schon für den ganzen Film vorliegen, sondern um sogenannte „Fremdtitel“, d.h. bereits existente Musiken wie historische Musik, klassische Musikwerke, Tanzmusiken, etc. (vgl. *Robert-Jürgen Schneider 1997, S 172 ff*)

Dass sich innerhalb eines Films der Schnitt betont an Musik orientiert und von ihr rhythmische Impulse empfängt, ist für den Film ein Gewinn. Manchmal ist eine ganze Szene im Rhythmus der Musik geschnitten, so dass ein mitreißender Musikschnitt entsteht. Jeder kennt das angenehme Gefühl, wenn man gute Musik hört, man wird dazu hingerissen, sich zur Musik zu bewegen, sei es auch nur ein Tippen der Finger auf die Tischplatte. Der Mensch macht das ganz intuitiv, da durch die rhythmische Bewegung das Gefühl, das von der Musik ausgeht, verstärkt wird. Aber auch mit kinematographischen Gestaltungsmitteln lässt sich dieser Effekt erzielen. Sie unterscheiden sich von der eigenen körperlichen Bewegung nur dadurch, dass sie durch optische Bewegungen auf der Leinwand erzielt werden, wie etwa, wenn Bildschnitte exakt auf die rhythmischen Akzente der Musik fallen. Beide Formen führen zur selben Empfindungsqualität, die darin besteht, auf lustvolle Weise auf einen Rhythmus einzusteigen.

Walter Stock (Buch: „Film und Musik. Eine Dokumentation über Musikfilm und Filmmusik“, 1982) schreibt dazu: „Geht der Bildschnitt mit einzelnen Tönen bzw. dem Rhythmus der Musik parallel, kann dadurch die Bildmontage eine Wucht erhalten, die mit optischen Mitteln allein schwer zu erzielen ist.“ Im Grunde können alle kinematographischen Komponenten, die rasche Bewegungen ins Bild bringen, dafür in Frage, optischen Reizwechsel zum Musikrhythmus herzustellen. Es hat sich gezeigt, dass

der Schnitt die dafür häufigste Methode ist.

Bildbewegung und Musik:

Das Nebeneinander der Schichten Bewegung und Musik lässt sich Beobachten, dass bei der Koppelung von Filmmusik an die optische Bewegung der Eindruck einer deskriptiven Musik entsteht. Die Musik wird als dem Bild äußerlich erlebt. Bei der Verselbständigung der musikalischen von der optischen Bewegung aber – vor allem bei langsamer Musik zu beschleunigtem Bildgeschehen – entsteht der Eindruck einer „inneren“ Musik. Musik wird als psychologische Innerlichkeit des Bildes erlebt. (vgl. N.J. Schneider, 1997, S 64)

Ungeahnte Möglichkeiten ergeben sich aber auch bei Musikfilmen oder Tanzszenen. Wie unter dem Punkt „Schnitt und Musik“ erklärt, wird der Filmrezipient rhythmisiert, wenn zu den Impulsen der Musik optische Bewegungen dazukommen. Es zeigt sich also, dass der Film wie kaum eine andere Kunstform für die Rhythmisierung geeignet ist. Ein klassisches Beispiel sind Fred Astaires Tanz- oder Stepnummern beispielsweise in dem Film *Broadway Melody* (USA, 1946). Nun stellt sich die Frage, warum man bei seinen musiksynchronen Tanzbewegungen ebenso das Gefühl hat, seine Sprünge und Stepschritte würden auf den Zuschauer überspringen und ihn regelrecht zum Mittanzen motivieren? Eine Antwort auf diese Frage vermag uns eine Beobachtung, die bereits 1873 von dem Engländer W. B. Carpenter aufgestellt und später empirisch nachgewiesen wurde, geben: Demnach erregt jede Wahrnehmung eines Bewegungszustandes im Rezipienten den Antrieb zu gleichen Bewegungszuständen. Es entstehen rudimentäre Mitbewegungen in den Muskeln des Wahrnehmenden, die aber so gering sind, dass dieser sie nicht bemerkt. Wenn also Fred Astaire seine mitreißenden Steptänze vorführt, löst er damit in den Muskeln der Zuschauer ein Sperrfeuer an elektrischen Impulsen aus, die im Prinzip die gleiche Wirkung haben, als wenn die Rezipienten selber motorische Bewegungen im Musikkhythmus ausführen würden. Diese motorischen Impulse vervielfältigen sich mit den motorischen Impulsen, die der Musikkhythmus auslöst, so dass die bekannte mitreißende Wirkung entsteht.(vgl. Christian Mikunda, 1986, S 193 ff.)

Musik und Sprache

In der Begegnung von Sprache und Musik liegen geheimnisvolle Elemente von großer Intensität. Musik kann ins Sprechen Schattierungen und Übergänge einweben, die den sprachlichen Ausdruck unermesslich steigern.

Hier reichen die Traditionslinien bis in die Urzeit des Menschen zurück, denn nahezu alle kultischen Rituale bestanden aus Sprechformeln, die durch Musik unterlegt waren und dadurch eine magisch wirkende Überhöhung oder Vertiefung erhielten. Noch in neuerer Zeit finden sich solche Koppelungen zB in der Liturgie des christlichen Gottesdienstes oder in manchen Opernpassagen.

Geräusche und Musik

Aus dem Verhältnis der Musik zu Geräuschen können auffällige Wirkungen resultieren: Sind die Geräusche der Musik untergeordnet, entsteht der Zustand der Irrealität. Deshalb haben Märchen- oder Science-fiction-Filme einen hohen und dominanten Musikanteil. Bestimmen die Geräusche das akustische Bild, wirkt der Film eher realistisch.

4.5. Bild und Ton im Film

Der Film als heterogenes Medium spaltet den Informationsfluss in zwei Kanäle, einen optischen und einen akustischen Kanal. Die Assoziationsleistung, um die verschiedenen Sinnesempfindungen miteinander zu verknüpfen, bezeichnet Flückiger (2001) als „intermodale Assoziation“. Wie im vorherigen Kapitel bereits erwähnt, ist die Annahme einer Kausalitätsbeziehung zwischen optischen und akustischen Reizen fundamental an ihre gleichzeitige Darbietung gebunden. Die Genauigkeit der Übereinstimmung ist neben der transparenten Auflösung der wichtigste Faktor für die Glaubwürdigkeit der Ton-Bild-Relation. Wie extreme Genres zeigen – der Science-Fiction-Film in der Abbildung intergalaktischer Welten oder der Animationsfilm in der Darstellung modifizierter Kunstwelten – ist der Zuschauer bereit, unwahrscheinliche Verbindungen zu akzeptieren,

wenn uns durch die minutiöse zeitliche Koinzidenz ein Ursache-Wirkungs-Verhältnis suggeriert wird. Natürlich ist die zeitliche Übereinstimmung kein hinreichender Faktor für visuell-auditive Assoziationen, sondern es muss eine gewisser Ähnlichkeitsbezug zu bekannten Klangobjekten vorhanden sein, um glaubwürdig zu wirken.

Es gibt verschiedene Arten, wie Bild und Ton zusammenwirken können, wie in den folgenden Punkten erläutert wird:

4.5.1. Paraphrasieren

Diese Technik wird am häufigsten angewendet und bedeutet soviel wie „Umschreibung“. Eine Beerdigung wird mit Trauermusik unterstrichen, eine Liebesszene mit Liebesmusik, usw. Vom künstlerischen Standpunkt betrachtet, ist das nichts aufregendes. Auch der Zuseher wird nicht sehr gefordert, für ihn sind das altbekannte Klischees, er weiß worums geht und was er jetzt zu fühlen hat. Diese Methode muss aber manchmal angewendet werden, um zB ein gewisses Gefühl zu verdeutlichen, um einfach alle Aufmerksamkeit auf ein gewisses Spektakel zu richten, um Höhepunkte zu erzeugen, oder den Zuseher noch mehr dahinschmachten zu lassen, als er ohnehin schon durch das Bild alleine würde. Trotzdem ist es aber nicht gerade ein Qualitätsbeweis, wenn die akustische Untermalung nur als lästiges Beiwerk beim Filmemachens fungiert und nicht erkannt wird, dass der Ton nicht nur dazu da ist, das visuell Dargestellte auditiv widerzuspiegeln. Umso weniger soll der Ton eine schlechte Inszenierung auskaschieren.

4.5.2. Polarisieren

Entweder: Ein ansich neutrales Filmsujet wird in eine Ausdrucksrichtung – auf einer imaginären Polaritätsskala (wie „gut – böse“, „lustig – traurig“, ...) geschoben. Da sich Filmbilder aber aus mehreren Elementen aufbauen, die zueinander unterschiedlichen, gar gegensätzlichen Charakter aufweisen, d.h. selten homogen sind, sei auch diese Variante erwähnt: Inhaltliche Präzisierung von vieldeutigen Bildern. (vgl. Hansjörg Pauli 1981: S 12 ff) Durch Polarisieren kann ein Stück Wald gefährlich, aber auch völlig friedlich

wirken; eine geöffnete Tür geheimnisvoll, aber auch völlig unspektakulär werden; eine Autotür, die zugeknallt wird, kann entweder gedämpft oder wie die einer veralteten Rostschüssel klingen; ein Mann der auf jemanden einredet, kann durch sein Stimmbild eher seriös (was durch tiefere, ruhigere Stimme erreicht wird) oder lächerlich (durch höhere, hektische Stimme) wirken.

4.5.3. Kontrapunktieren

Beispiele:

Full Metal Jacket: Die Bilder zeigen gegenseitiges „Sich-Abschlachten“ und Blutgemetzel, während Nancy Sinatras „These boots are made for walking“ aus den Boxen trällert.

Ein anderes Beispiel wäre ein Film über den 2. Weltkrieg. Zu dieser Zeit waren alle Haushalte mit einem Volksempfänger ausgestattet. Man sieht eine Familie, die zusammen Abend isst. Alles scheint friedlich zu sein, aus dem Volksempfänger trällert Heimatmusik, mit etwas schlechtem Empfang. Plötzlich hört man von draußen Flugzeuggeräusche und die ersten Bomben, die fallen. In der nächsten Einstellung sieht man einstürzende Mauern, Menschen die Schutz suchen, grausames Kriegsszenario und dazu ertönt im Hintergrund noch immer die Heimatmusik aus dem Radio. Dieses Zusammenspiel hat einfach etwas Skurilles an sich. Beim Betrachten dieser Bilder steigt im Zuschauer das Hassgefühl, die Absurdität des Kriegs wird deutlich unterstrichen.

Filmtechnisch gesehen ist Kontrapunktieren die kreativste Variante. Die Tonspur widerspricht den Charakter aus den Bildinhalten. Musik, die sich gegen die Gefühle, die beim Betrachter von Bildern ausgelöst werden, wendet, versucht zu verhindern, dass der Betrachter sich blindlings ohne Vorbehalte der Szene ausliefert.

Psychologisch spielt sich hier die Zerstörung gewachsener Beziehungen bzw. die Entfremdung von scheinbar Vertrautem ab. In den obig genannten Beispielen, steigert die bewusst widersprüchlich gestaltete Tonebene das Hassgefühl, das gegen die zügellosen Gewaltauswüchse gegenüber Unschuldigen stattfindet. Sei es beispielsweise in einer

Kriegsszene, um zu unterstreichen, dass Tausende Unschuldige ihr Leben lassen, oder anderen Beispielen. Die Musik kommentiert gewissermaßen die Sinnlosigkeit der Handlung. Erst durch sie wird das ganze Ausmaß dieser tragisch-absurden Szene bewusst.

Dissonanz soll den Rezipient aber auch zum Nachdenken anregen, „irgendwas stimmt da nicht, passt nicht zusammen“, zB man sieht einen Halbstarken vom Typ Biker, mit schwarzer Lederjacke, Pferdeschwanz, sein Gang und seine Körpersprache sagen deutlich: „Mit mir legst du dich besser nicht an!“. Dazu ertönt fidele Geigenmusik, die die Gemüter erheitert, gänzlich konträrhär zu dem Gezeigten. Diese Darstellung lässt den Rezipient vermuten, dieser Typ hat vielleicht einen harten Schale, innerlich ist er aber sehr zerbrechlich und gar nicht so, wie man es vielleicht im ersten Moment annehmen würde.

4.5.4. Karikatieren

Beim Karikatieren wird genau das, was oben beim Paraphrasieren beschrieben wurde gemacht, nur sehr übertrieben (ital. caricare = übertreiben). Somit erhält die Szene einen komischen Beigeschmack. Ein Beispiel: Einem kleinen Jungen, der wütend auf den Boden stampft, weil er gerade Hausarrest verschrieben bekam, wird Heavy Metal Musik untergelegt; oder eine Frau, die fest entschlossen auf ein Ziel zugeht, um ein Vorhaben in die Tat umzusetzen, erhält das dröhnende Fußstampfen eines Godzilla, der durch die (oder besser auf der) Stadt stampft.

4.5.5. Mickeymousing

Dieses Verfahren stammt noch aus der frühen Tonfilmära, in der die Hörgewohnheiten der Stummfilmpraxis noch nicht gänzlich abgelegt waren, und meint Illustrationsverfahren mit lautmalerischer Bild-Analogie. Am bekanntesten für uns sind die Einsätze in vielen Zeichentrickfilmen, denen diese Technik wohl auch ihren Namen verdankt. Bei der Serie *Tom und Jerry* etwa, wird die kleine, clevere Maus immer von hohen, sprunghaften Klaviertönen begleitet; der plumpe, tollpatschige Tom von donnernden Tönen. Jede Bewegung wird musikalisch mitvollzogen, Musik existierte schon vor den Bildern, diese wurden zu der Musik dazugezeichnet. Der Begriff „Mickeymousing“ wird heute eher

abwertend verwendet, wenn genau dieses Prinzip umgekehrt wird und die Musik der Bildbewegung auf Schritt und Tritt folgt.

Grundsätzlich gibt es beim Mickeymousing drei Varianten der Bewegungsabbildung. Da wäre als erste die vertikale Auf- oder Abwärtsbewegung, die der musikalischen Raumvorstellung von hoch und tief entspricht: der berühmte Sprung ins kalte Wasser oder das typische Abwärtsglissando der Harfen. Die zweite Variante besteht in der Abbildung horizontaler Bewegungen: fahrende Eisenbahnen, Fließbandaktionen à la Chaplin, Fluchten zu Pferde – kurz: rhythmische Bewegungsabläufe aller Art. Und die dritte Spielart schließlich resultiert aus mehr oder weniger drastischen punktuellen Akzenten: dem klassischen Zusammenstoß von Objekten, wie er noch heute in jedem Bugs Bunny-Cartoon dutzendfach anzutreffen ist. (vgl. Matthias Keller 1996, S 52 ff.)

4.5.6. Ausdehnung der Begriffe Paraphrasieren, Polarisieren und Kontrapunktieren auf alle Komponenten des Films

Hansjörg Pauli, der ursprünglich als erster diese Einteilung zur Kategorisierung von Bild-Ton-Beziehungen vorgenommen hat, korrigiert sich nachträglich selbst. Er sieht das Problem darin, dass Filmbilder selten homogen sind. Zum Bildinhalt gehören also die Menschen, die Dinge, die Verhältnisse, der Zeitpunkt und der Ort. Die einzelnen Elemente sind zwar meist hierarchisch geordnet, so dass man zwischen vordergründigen Inhalten (Handlung) und hintergründigen (Ort und Zeit der Handlung) unterscheidet. In solchen Fällen hat der Komponist die Wahl: Er kann die vordergründigen oder die hintergründigen Inhalte paraphrasieren.

Geht man etwas weiter, stellt man fest, dass diese Kategorisierung von Bild-Ton-Beziehungen nicht nur auf eben diese angewendet werden kann, sondern auch auf alle Elemente des Films. So kann zB eine Person, die bei total schlechtem Wetter jubelnd aus dem Haus läuft und laut jubelt viel überzeugender wirken, als wenn sie das (was eher der Stimmung der Person entsprechen würde) bei Sonnenschein macht.

4.5.7. Wenn Bild und Ton nicht gut zusammenarbeiten

Theoretisch gesehen, kann eine Symbiose von Bild und Ton auch als gegenseitiger Parasitismus gesehen werden, so als büße jedes Element etwas von seinen Möglichkeiten ein. In Zofia Lissas (zit. n. Claudia Bullerjahn, 2001, S 35) Idee eines dialektischen Verhältnisses von Bild und Musik spiegelt sich ein beiderseitiger Verlust wider: Während die Musik ihre Unkonkretheit einbüßt, verliert das Bild seine Eindeutigkeit. Die Musik sei durch die Mehrdeutigkeit ihres Ausdrucks in der Lage, den Sinn der Bilder zu verallgemeinern. Die Fähigkeit des Bilds, die Musik zu konkretisieren, liege dagegen in der Tatsache begründet, dass dieses immer eindeutig in seinem Inhalt sei.

Die beiden Regisseurinnen Katherine Klinger und Ruth Sands des Dokumentarfilms *Things. Places. Years. Das Wissen Jüdischer Frauen* begründeten ihren Nicht-Einsatz von Musik darin, dass sie den Film nicht emotionalisieren wollten. Der Zuschauer soll rein die Fakten sehen, die Interviews verstehen, aber gefühlsseitig nicht in eine Richtung gedrängt werden, sondern sich selbst überlegen, was er davon hält. Außerdem wollten sie nicht wie es schon viele vor ihnen – zum Teil sehr erfolgreich - getan haben, den Zuschauer emotional mit den Folgen des 2. Weltkrieges berühren, sondern ihm/ihr auftischen, wie sich die Dinge entwickelt haben, anhand von zahlreichen Personeninterviews. Es soll gar nicht unbedingt gezeigt werden, wie schrecklich die damalige Zeit war, sondern einfach, wie sehr die Fakten Menschenschicksale verändert haben und welche Konsequenzen sich daraus ergeben haben, was nicht immer schlecht sein muss. Meiner Meinung nach wird in diesem 70minütigen Film der Part der Gefühle von kurzen, immer wieder zwischen den Interviews auftretenden Sequenzen übernommen, die die Aufgabe haben, Zeit darzustellen. Eine Sequenz zeigt zB eine Aufnahme eines Hügels, ohne Kamerabewegung. Man sieht ca. eine Minute lang dieselbe Einstellung. Zu Beginn ist der Hügel menschenleer, nach und nach sieht man – allerdings in weiter Entfernung – wie sich der Hügel allmählich füllt. Menschen, die spazieren gehen, Kinder, die spielen usw. Im Film wird quasi bewusst gemacht, dass Veränderungen nicht aufhaltbar sind und sich im Wandel der Zeit vieles und nichts ändert. Mit der Entscheidung, fast keine Musik einzusetzen, ist den beiden Regisseurinnen dieses Vorhaben meiner Meinung nach hervorragend gelungen.

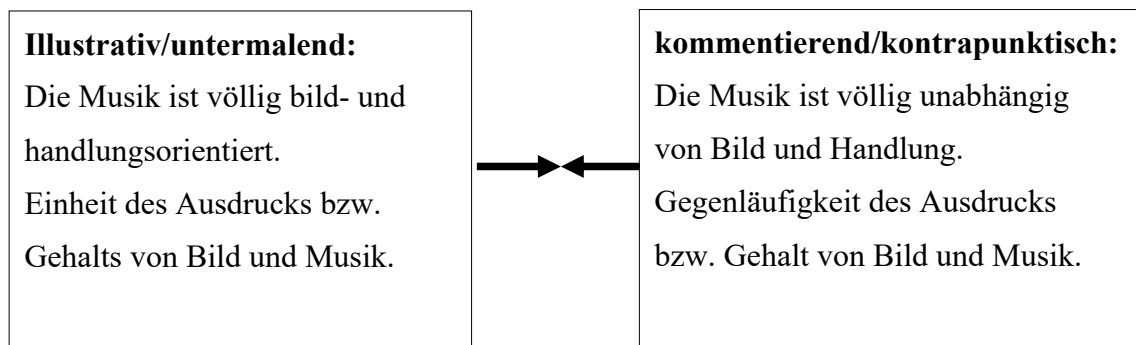
Wenn das Bild einen konkreten einzelnen Inhalt gibt, so gibt die Musik dessen allgemeinen Untergrund: Es gibt durchaus Fälle, in denen Musik die „vereinzelnde“, konkretisierende Wirkung des Bildes durch ihren verallgemeinernden Charakter zerstören würde. Die Musik gibt allgemeine Ausdrucksqualitäten oder Charakteristiken und dehnt damit den Wirkungsbereich des Bildes aus. N. J. Schneider sagt dazu: „Jedes musikalische Werk, das zu Filmbildern gesetzt wird, erleidet ein Defizit, - einen Verlust an Autonomie. Der imaginäre Hörraum, den die abstrakte Musik beim Erklingen verbreitet, wird durch die Gegenständlichkeit konkreter Bilder verkleinert. Unterm Strich betrachtet ist bei der Kopplung von Bildern und Musik der Film ein Nutznießer, die Musik eine Geschädigte.“

Dass die Musik-Bild-Kopplung nicht in jedem Falle eine negative Auswirkung auf nachfolgende Musikrezeptionen haben muss, lassen folgende Aussagen von Sebastian Schlagbauer, dem Leiter der Abteilung Filmmusik des Bayrischen Rundfunks vermuten: „Wir bekamen einige Zuschauerbriefe, in denen gesagt wurde, dass eigentlich jetzt erst man die klassische Musik verstanden hätte: Mozart, Beethoven, vor allem aber auch Bach, hat durch die Verbindung mit dem Fernsehbild eine neue Bekanntheit erfahren.“ Ein Zuschauer sagte beispielsweise: „Sie haben uns zu dieser Musik hingeführt. Ich höre jetzt Mozart anders, wenn ich solch schöne Bilder dazu gesehen habe.“ Vielleicht liegt es auch an dem natürlichen Drang des Menschen zu synästhetischen Wahrnehmungen, was uns in diesem Falle dazu führt, Musik zu „verbildern“. Jeder kennt das Phänomen, dass bestimmte Lieder einen an bestimmte Momente, Situationen erinnern. Jeder verbindet mit dem Hören von Musik andere Gefühle und Bilder. Auch bei Filmtönen findet eine Konventionalisierung statt. Die Musikwissenschaftlerin und Psychologin Helga de la Motte-Haber spricht ganz im kulturpessimistischen Sinne sogar von einem Sinnverlust der Musik und kritisiert deren Verwendung als Vehikel und ihre Kommerzialisierung.

4.6. Dramaturgische Funktionen von Filmmusik

Musik kann im Film in unterschiedlichen Funktionen eingesetzt werden. Eine systematische Beschreibung gelingt nur schwer. Der Grund liegt in der wesenhaften

Vielschichtigkeit von Musik. Jedes Benennen einer Funktion stellt eine Auswahl unter mehreren Funktionen dar: ob einige Takte Musik nun polarisierend oder paraphrasierend, kontrapunktierend oder kommentierend sind – wer kann dafür schon 100 %ig garantieren. N.J. Schneider (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1990, S 89 ff.) nimmt daher folgende sinnvolle Klassifikation vor, in dessen Spannungsfeld sich dann die jeweils vorliegende Funktionsweise von Musik flexibel zu definieren hat:



Beide Pole wären in konsequenter Einhaltung dramaturgisch sinnlos; sie geben hier nur die Richtungen bzw. Endpunkte des Modells an. Die dramaturgisch sinnvollen Funktionen liegen dazwischen, wobei nach einem allgemeinen Erfahrungswert festgestellt werden darf, dass in den Filmen, die als ausgewiesen wertvoll und künstlerisch gelten, die Verwendung von Musik eher eigenständig, also zur rechten Seite tendierend, ist. Kurz gesagt soll die Musik im besten Fall den Inhalt ausdrücken, aber nicht den Bildvorgang illustrieren.

Vor allem die Filmmusik kann als Ersatz für jene Schichten fungieren, die im Rahmen eines audiovisuellen Mediums gar nicht technisch erfasst werden können: Geruch, Klima, allgemeines Raum- und Zeitgefühl, psychische Disposition von Personen, kurz: Wesentliche Sinneseindrücke, wie wir sie normalerweise im Alltagserleben haben, aber ein Film direkt nicht vermitteln kann. Versteht sich von selbst, dass diese Faktoren im Wahrnehmungsprozess einer Filmhandlung von großer Wichtigkeit sein können.

Aufgaben, die Musik übernehmen kann:

- Atmosphären herstellen:
 - Indizieren einer Zeitepoche (zB Mittelalter oder wilden 60er Jahre)
 - Indizieren von geographischen Orten (zB orientalischer Bazar in Marroko oder Spaziergang durch Paris)
 - u.v.m.
- Beschreiben eines Charakters, jemandem Charakter verleihen
- Personen und Gegenstände dimensionieren
- Stimmung verbreiten, Emotionen abbilden
- Akzente setzen, Aufmerksamkeit auf etwas richten oder von etwas ablenken
- Gruppengefühl erzeugen
- Spannung aufbauen
- Epische Bezüge herstellen
- Irreal machen
- Physiologisch konditionieren

4.6.1. Atmosphären herstellen

„**Duftmarkierung**“ eines Films (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1989, S 45): Ein Filmereignis wird mit einem musikalische „Duft“ (einem Klang, einer harmonischen oder instrumentalen Farbe) markiert, und viele Szenen später, wenn derselbe musikalische Klang wieder abgerufen wird, erinnert sich der Filmbetrachter an die entsprechenden Bildereignisse. Diese „Duftmarkierung“ verleiht dem Film einen unverwechselbaren Charakter, eben einen Duft, der länger als jede äußere Wahrnehmung im Gedächtnis haften bleibt. Was wäre *Spiel mir das Lied vom Tod* ohne Mundharmonika. In Schlöndorffs *Blechtrommel* (1979) erklingt jedesmal, wenn Oskar das Spielzeuggeschäft des jüdischen Händlers Sigismund Markus betritt eine Spieldosenmusik. In dieser Musik steckt atmosphärisch die Ganzheit der Eindrücke (die Zauberwelt des Spielzeugs, die Enge des Ladens, der Staub, die disziplinierte – immer unter der Oberfläche gehaltene – Liebe des Herrn Markus zu Oskars Mutter). Diese musikalische Atmosphäre ist aber nur aus der

Sicht Oskars präsent; wenn seine Mutter den Laden betritt, ist die Musik nicht zu hören.

Diese Aufgabe von Filmmusik wird auch deskriptive Musik genannt: Durch die gezielte Verwendung bestimmter Instrumentalfarben und Klangregionen kann Musik eine konkrete Inhaltlichkeit gewinnen und auf diese Weise z.B. Zeit, Milieu und Schauplatz illustrieren. Natürlich baut der Erfolg dieser Strategie auf eine ausgeprägte Klischee-Bildung auf. Es gar nicht so einfach, diese Konventionen zu brechen und dem Zuschauer genauso erfolgreich ein Szenario zu vermitteln, kann aber auch zum eigenen Vorteil genützt werden. Besonders in Werbemusiken, die in kurzer und prägnanter Form Inhalte umreißen müssen, wird auf die assoziative Wirkung des Instrumentenklischees vertraut. Um einen kleinen Überblick zu erhalten, hier ein kleiner Auszug einer Tabelle zu Instrumentenklischees:

Paris	Akkordeon
Urwald	Bongo
Barock	Cembalo
Schottland	Dudelsack
Norden, Eis, Schnee	Englisch Horn
Südsee	Hawaii-Gitarre
Lateinamerika	Conga
Bayern	Klarinette
Jagd, Postkutsche, Wald	Horn (Waldhorn)
Orient, Asien	Tam Tam (großer, tief schmetternder, lange nachklingender Gong)
Kirche, Sonntag	Kirchenorgel

4.6.2. Beschreiben eines Charakters

Nur über das Bild bekommt man nur einen recht oberflächlichen Eindruck einer oder

mehrerer Personen. Durch Ton kann eine Persönlichkeit viel vielfältiger dargestellt werden, er kann beschreiben, wer die Person ist, was sie fühlt. Man kann sich in einen Charakter mehr hineinversetzen, wenn die Tonmischung aus Sicht der Person, auch emotionaler Tonschnitt genannt, gemacht wird.

4.6.3. Personen und Gegenstände dimensionieren

Wie groß und wichtig, wie harmlos und nebensächlich Dinge oder Personen innerhalb einer Filmhandlung sind, wird maßgeblich durch die akustische Behandlung deutlich gemacht. (vgl. Matthias Keller, 1996, S 131 ff) In *Moderne Zeiten* (1936) gibt es eine kurze Passage, in der sich Chaplin (am Fließband stehend) mit seinem Vorarbeiter anlegt. Letzterer, im Vergleich zu Chaplin schon rein körperlich ein Hüne, wird charakterisiert durch ein energetisch emporfahrendes Posaunenmotiv, das von Chaplin – kleinlaut gewissermaßen – per Saxophon und in entsprechender höherer Lage beantwortet wird. Noch grotesker wirkt die akustische Verkleinerung, als Chaplin sich nun mit exakt derselben großen Gebärde des Vorarbeiters vor seinem Kollegen aufpflanzt und die Autoritätsperson mimt – während gleichzeitig, in noch höherer Lage, sein ausgesprochen piepsiges „Stimmchen“ erklingt.

Eben diese Lautgestik, dieses akustische Sich-klein- bzw. groß-Machen, ist hier das Thema. Groß und bedrohlich wirkt demnach, was sich phonstark und mit entsprechend tiefen Registern gebärdet, während eine Zurücknahme der Lautstärke und ein akustisches Sich-Kleinmachen durch die Wahl der höheren Stimme, eines höheren Registers eher freundliche Assoziationen erweckt.

Ein sehr bekanntes Beispiel liefert uns der Film *Der Weiße Hai* (1975), in dem das bestialische Ungetüm immer zu den gleichen, düster-bedrohlichen Tönen auftaucht: Zu finsternen Kontrabassgeschwadern in motorischer (sprich: unaufhaltsamer) Vorwärtsbewegung. Dieses Mittel kann auch verwendet werden, um aus dramaturgischen Gründen eine Korrektur einer Person zu erreichen, z. B. aus einem 20jährigen ein Kind machen.

4.6.4. Stimmung verbreiten, Emotionen abbilden

Musik wird Film eingesetzt, um Auskunft über die „Innerlichkeit“ eines Menschen zu geben: Eine allgemeine Stimmung, die persönliche psychische Disposition einer Figur, die psychische Entwicklung einer Figur oder einen psychischen Konflikt zwischen zwei Figuren zu geben.

Die besondere Qualifikation der Musik hierzu liegt in ihrer Entstehung aus dem Ausdrucksverhalten von Lebewesen: Schon bei Tieren (sehr deutlich im Gesang der Vögel) waren elementare Lebensäußerungen – Wohlbefinden, Trauer, Schmerz, Brunft- und Balzgehebe – mit musikähnlichen Lautäußerungen verbunden. Beim Menschen hat sich das System stimmlichen Ausdrucks (=Expression) verfeinert und in Sprache (den lebenspraktischen, funktionalen Anteil) und Musik (den musischen, weniger funktionalen Anteil) aufgespalten. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1990, S 93)

4.6.5. Akzente setzen, Aufmerksamkeit auf etwas richten oder von etwas ablenken

Manche Regisseure lieben es, bei wichtigen Stellen des Films das Prinzip der unsichtbaren Regie deutlich zu unterbrechen und mit einem Ausrufezeichen zu versetzen.

4.6.6. Gruppengefühl erzeugen

Bezieht sich soziologisch determinierte Musik nur auf eine der im Bild vorhandenen Gruppen, so wird dadurch die andere Gruppe ausgegliedert und in ihrem Gruppengefühl bestärkt. Dieses Gruppengefühl kann je nach Inszenierung auch auf die Filmbesucher übertragen werden. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1990, S 97 f.)

4.6.7. Spannung aufbauen

Oft reicht schon die Musik allein, um Spannung aufzubauen, der Zuschauer erwartet jeden Moment, dass etwas passiert. Leider wird dieses Mittel oft missbraucht. Es gibt viel zu

viele Billig-Horrorfilme, in denen diese Wirkung von Musik zur Genüge ausgenutzt wird, und so nach dem 5. Mal nur noch langweilig wirkt. Aber es geht auch anders. In *Psycho* (1960) finden sich, nachdem der Vorspann bereits die Strawinsky-nahe „Fluchtmusik“ exponiert hat, die entsprechenden, äußerst unterschwelligen Weichenstellungen. Etwa gleich zu Beginn der ersten Szenen, bei dem die Kamera aus der Vogelperspektive einschwebt. Durch eine eingeblendete Schrift erfahren wir: „Phoenix, Arizona“ und „Freitag, 11. Dezember – 2:43 nachmittags“, während sich kaum merklich Hermanns lethargische Streicherakkorde bereits auf das Gemüt gelegt haben und deutlich machen, dass hier die Gangart äußerst ungemütlich ist. Da spielt es kaum eine Rolle, wenn sich Janet Leigh alias Marion Crane kurz darauf in Unterwäsche in einem Stundenhotel präsentiert, Seite an Seite mit ihrem Lover (John Gavin). Wir ahnen bereits Schlimmes, sind geradezu misstrauisch angesichts des harmlosen Vorgeplänkels.

4.6.8. Epische Bezüge herstellen

Der Einsatz von Musik kann Situationen und bestimmte Handlungen im Film „markieren“ und mit einem Stimmungsgewand umhüllen. Das menschliche Gedächtnis – das wie gezeigt vorwiegend stimmungsabhängig und weit weniger als rationaler Speicherapparat funktioniert („affektives Gedächtnis“) - bewahrt solche musikmarkierten Stellen, die immer dann abgerufen werden, wenn eine entsprechende Stimmung wieder erzeugt wird. Durch Musikeinsätze kann daher im Film ein unterirdisches Netz von (oft gar nicht bewusst wahrgenommenen) Bezügen und Querverweisen herstellen. Musik kann erzählen – in Vergangenheit und Zukunft verweisen und daher epische Funktionen ausüben. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1990, S 94 f.)

4.6.9. Irreal machen

In menschlicher Alltagserfahrung sind Bilder und Bewegungen immer mit Geräuschen gekoppelt. Daraus ist die Formel abgeleitet: je geräuschhafter die Szene – desto realistischer; je geräuschloser und musikalisierter die Szene – desto irrealer. Fehlen die Geräusche völlig und sind die Bilder in personenbezogene Musik eingebunden, so

erscheint die vorgeführte Bilderwelt als Innenprojektion dieser Person.

Irreal machen lässt sich eine Szene auch durch Koppelung verschiedener Musikstücke – sei es simultan als befremdende Collage oder sukzessiv. Vor allem durch Hallgeräte lässt sich das Gefühl der Irrealität leicht auf eine technische Weise erzeugen. Es lassen sich neue Hallräume herstellen, die Raum-Welten akustisch suggerieren und in der Koppelung mit dem Filmbild und dem hier visuell vermittelten Raum sich als höchst fremdartig erweisen und das Geschehene unwirklich machen. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1990, S 98)

4.6.10. Physiologisch konditionieren

Durch den puren Klangreiz oder rhythmische Präsenz eines Musikstückes kann der Zuschauer – vor allem wenn die Lautstärke 65 Phon überschritten und genügend Einschwingzeit gegeben ist – über das psychologische und emotionale Beeinflussen hinaus physiologisch konditioniert werden. Nicht mehr das Ohr oder der Verstand nimmt dann die Musik auf, sondern der gesamte Körper. Musik wird zum Reizfaktor für das Vegetativum. Einer der wegweisenden Komponisten war auf diesem Gebiet Bernhard Herrmann, dessen sensorische Musiken – u.a. die Duschszene in Hitchcocks *Psycho* – dem Zuschauer gleichsam unter die Haut fahren.

5. Filmanalyse

5.1. Forrest Gump

Filmkomponist: Alan Silvestri

Sound Designer: Randy Thom

Sound Effekte von Gloria Borders: Hurricane-Effekte, Szene als Forrest erstmals seine Beinprothesen verliert.

Dennis Sands machte die Aufnahmen des Scores, komponiert von Alan Silvestri

Forrest Gump alias Tom Hanks hat seine ganz spezielle Entwicklungsgeschichte, die ihn zur skurrilen Randfigur macht. Seine eigene Mutter zitiert er: „Das Leben ist wie eine Schachtel Pralinen – man weiß nie, was man kriegt.“ Entsprechend ziellos läuft Forrest dann auch durchs Leben – zunächst mit Hilfe von Gehprothesen, später dann als veritables Laufwunder, das nicht nur dem Football-Team der Studienkommilitonen zum Erfolg verhilft und im Vietnamkrieg für die Kameraden den Wettlauf mit dem Tod aufnimmt. Auch als Marathonläufer mit unerschöpflicher Ausdauer macht Forrest von sich Reden: einer, der es mächtig in den Beinen hat, dafür aber umso weniger im Kopf. Mit einem Wort ein Naivling, wie er im Buche steht – und damit eine Herausforderung an das moderne Amerika des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Er erreicht im Leben mehr als der amerikanische Durchschnittsbürger, aber das meiste eher zufällig.

In der Filmmusik findet man sowohl altbekannte Songs als auch – was am nachhaltigsten in Erinnerung bleibt – ein Klavierthema, das immer wieder auftaucht und uns durch den Film begleitet. Hübsch verträumt hört man es gleich zu Beginn des Films, visualisiert wird diese Musik mit einer unschuldigen weißen Feder, die aus heiterem Himmel wellenartig herabschwebt und zu Füßen unseres Anti-Helden liegen bleibt. Komponiert von Alan Silvestri, stellt die Klaviermusik die vertonte Version des Hauptcharakters dar: Kindlich, weltfremd und oft auch mit einem betrübten Beigeschmack. Dieser Film schafft es, den Zuschauer zum Träumen zu bringen und ihm Werte wie Loyalität und wahre Freundschaft

zu vermitteln ohne Geschnulze, was ohne dem Klavierthema nie möglich wäre. Da Musik eine viel größere Aussage- und Wirkungskraft hat, als man etwas mit Worten umschreiben kann, ist es sehr schwer, sie zu beschreiben. Vor allem passiert das meiste unterbewusst. Ein emotionaler Mensch empfindet vielleicht mehr Mitleid oder Mitgefühl, ein anderer findet alles eher lustig. Oft weiß ein Kinobesucher, der den Saal verlässt, gar nicht, warum ihn das so berührt hat, man hat noch die Titelmusik im Kopf herumschweben, fühlt sich, als würde man von einem Traum in die Realität zurückkehren. Diese emotionale Befangenheit spielt sich nun mal im Kopf ab und könnte durch Bilder allein nie angerichtet werden. (vgl. Matthias Keller, 1996, S 44 ff.)

Kein(e) gute(r) Kriegsszene oder Kriegsfilm kommt ohne Hubschraubergeräusche aus. Erstens funktioniert es mit diesen perfekt eine fesselnde Hörperspektive zu gestalten. Zuerst hört man sie nur im Hintergrund beiläufig, mit zunehmender Lautstärke und Intensität inszenieren sie eine herannahende Bedrohung, die den Zuschauer packt. Abgesehen davon, indizieren allein die Geräusche beim Zuschauer alles andere als Ruhe und Gelassenheit. Das knatternde tiefbassige Rotieren der Propellerblätter bewirkt eine gespannte, nervöse Haltung ansich. So auch in der Vietnam-Szene in Forrest Gump. Für Sound-Designer Randy Thom war Forrest Gump ein Traumprojekt. „My getting involved fairly early on the project helped me and the movie because by the time the real sound editing and mixing began I knew pretty well that Bob Zemeckis (Regisseur), and I had been able to influence the editorial process a little bit by giving them examples of how sound effects could occasionally shoulder quite a bit of the storytelling responsibility. [...] I couldn't have done anything as interesting with the sound if the visuals hadn't been done the way they were.“

Bei Forrest Gump hat man oft das Gefühl als würde er ständig in einer anderen Gedankenwelt schweben, fern von allem Drumherum. Diese Tatsache eröffnet der Tonebene viele Möglichkeiten. Viele Einstellungen sind aus der (Hör-)perspektive unseres Protagonisten vertont worden. Man hört so wie er seine Umgebung hört und lebt mental mit ihm. Da er nicht oft spricht bzw. veräußerlicht, was er gerade fühlt bzw. man oft überhaupt das Gefühl bekommt, er zeigt keine Regungen und wäre von nichts, was ihm

passiert wirklich beeindruckt - man weiß oft nicht, ob Forrest Gump sich überhaupt im Klaren über das Ausmaß der Dinge ist, die ihm auf seinem Lebensweg mehr oder weniger durch Zufall passieren – muss sich der Zuschauer selber zusammenreimen, was diese oder jene Tatsache bedeutet. Erinnern wir uns beispielsweise an die Elvis Presley-Geschichte. Wer noch nicht gewusst hat, dass Elvis von Forrest das Tanzen gelernt hat, sollte sich diesen Film nochmal zu Gemüte führen. Wie der Zufall es will, übernachtet der King ganz zufällig in der Pension der Mutter, aber zu einem Zeitpunkt, wo ihn noch niemand kannte. Forrest tanzt zu seiner Musik, so wie es die eingeschränkte Bewegungsfreiheit seiner Bein-Prothesen eben zulässt. Dadurch entsteht ein ganz charakteristischer Tanz, den Elvis von ihm abkupfert und später zu einem Markenzeichen von eben diesem wird. Diese Geschichte wird „nur“ dadurch übermittelt, indem man sieht, wie Forrest mit seiner Mutter eines abends an einem Schaufenster vorbeigeht, in dem ein kleiner Fernsehapparat eine Übertragung eines Elvis-Konzerts zeigt. Beide schauen kurz zu, nach einer Weile zerrt ihn seine Mutter weiter, da diese Aufführung ihrer Meinung nach gottlos sei. Es gibt weder eine Unterhaltung der beiden über das Gesehene, noch hört man eine Erzählstimme, die einem das freie Phantasieren abnimmt. Die Szene wirkt in sich und bedarf keiner zusätzlichen Hilfsmittel.

Maßgeblich ist meiner Meinung, dass dem Zuschauer nicht alles vorgekaut wird, sondern er soll viel mehr mitfühlen. Filme finden im Kopf statt! Zur Einführung und gleichzeitigen Erklärung einer Handlung dient zum Beispiel ein kurzer Dialog oder etwas anderes Eindeutiges. Danach folgt eine Passage, in der das Geschehene und die Folgen daraus zur Wirkung kommen und verinnerlicht werden. Dies geschieht ganz ohne Dialog oder der phantasielosen Darstellung der Essenz durch Bilder, sondern viel mehr in der Phantasie des Zuschauers. Genau hier spielt die Bild-Ton-Zusammensetzung eine wesentliche Rolle. Das Verinnerlichen erfolgt zB durch entsprechende Musik, dazu zeigt das Bild einen jungen Forrest, der gerade tagträumerisch ins Leere schaut. Dem Zuschauer wird viel Interpretationsfreiraum eingeräumt.

Vietnam Szene: Minimum an Dialog und Musik

Diese Sequenz ist meiner Meinung nach beispielhaft für die Philosophie des Films. Es wird

keineswegs auf Action oder halsbrecherische Einsätze eines selbsternannten Helden gesetzt, was aber keineswegs die Spannung mindert. Sobald der erste Schuss fällt, gehen alle amerik. Soldaten in Deckung und die Kamera geht mit ihnen mit. Jede Einstellung dieser Sequenz wird aus der Sicht entweder von Forrest Gump oder eines anderen Soldaten gedreht und obwohl man den Feind nie wirklich sieht, kann durch gutes Sound Design dem Zuseher klar gemacht werden, in welcher Gefahr sich die Soldaten befinden. Zuerst hört man nur Schüsse aus der Ferne, die immer näher kommen, bis Granaten direkt neben den Soldaten einschlagen und diese schnell handeln müssen. Dadurch, dass man die Bilder aus der Bodenperspektive wahrnimmt, wo sich die Soldaten befinden, fühlt man sich in die Situation dieser hineinversetzt, und vorbeisausende Kugeln wirken noch viel authentischer. Diese Sequenz ist ein gutes Beispiel für eine Symbiose von Bild und Ton.

Bei den Kugeln, die durch die Gegend sausen, hört man nur jene, die über Gumps Kopf hinweg schießen, die die aus Gumps Gewehr kommen, hört man nicht. Hier kommt ein selektiver Einsatz von Geräuschen zum Einsatz, der den Zuschauer mitfühlend in die Perspektive von Forrest Gump hineinreißt, der liegend im Graben die Bedrohung der vorbeipfeifenden Kugeln durchzustehen hat.

Auch bei den Szenen an der Bushaltestelle übernimmt der Ton einige Aufgaben, die nicht möglich wären, würde nicht Unterstützung von der visuellen Seite kommen. Zum einen sind bei den Überblendungen von Forrest Gump's Erzählungen an seine mehr oder weniger interessierten Zuhörer in das reale Geschehen dadurch gekennzeichnet, dass man bevor man sieht, was passiert, schon davon hört. Der Zuschauer wartet schon gespannt auf das Bild und beginnt schon, sich in die Szene hineinzuversetzen. Teilweise dient der (Hintergrund-)Sound dazu, das Erzählte authentischer wirken zu lassen und dem Zuschauer „näher“ zu bringen, als es bloß aus der Perspektive als Zuhörer mitzubekommen. Wichtig hierzu ist, dass Forrest Gump kurz vor der Überblendung starr ins Leere blickt, so dass man ihn direkt von der Erzählbank ins Geschehen mischen kann. (vgl. www.filmsound.org/randythom/forrest.htm)

6. Showreel

Polarisation: Veranschaulichung der Auswirkung der Tonebene auf das Bild. Ein von der Stimmung her neutrales Bild soll durch den Ton gewichtet werden. Es soll untersucht werden, ob es gelingt, verschiedene Stimmungsbilder zu erzeugen. Aber nicht nur das, sondern auch was man bei Betrachten des Videos assoziiert. Die Bildspur bleibt immer gleich, der Ton verändert sich. Das Video soll zeigen, welche Funktionen der Ton übernehmen kann und wie sich die Wahrnehmung des Ganzen verändert, nur wenn sich die Tonebene verändert.

Ich möchte darauf hinweisen, dass das Videomaterial rein zum Zweck des Veranschaulichens der in vorhergehenden Kapitel aufgestellten Thesen zur Wirkung der Tonspur erstellt wurde, und daher keine Qualitätsansprüche an Kameraführung, Drehbuch, usw. gestellt werden können. Vorrangige Absicht war, zu zeigen, wie sich ein Ändern der Tonebene auf das Bild auswirkt, wofür das vorliegende Video auf jeden Fall geeignet ist.

6.1. Drehkonzept und Idee

Ein Läufer joggt durch die Stockerauer Au, sein Gesicht ist möglichst ausdruckslos, er schaut nach vorne und läuft geradewegs vorüber. Ich habe grundsätzlich darauf geachtet, dass der Bildinhalt nicht ablenkt. Deshalb sieht man den Läufer meist in der selben Einstellung laufen: Entweder von vorne oder seitlich an der Kamera vorbei. Auch von der Umgebung ändert sich nicht viel, er befindet sich im Grünen und läuft geradewegs ohne bestimmtes Ziel.

1. Video: Natur - Harmonie – Ursprung

Beschreibung der Musik: ätherische, entspannende Musik, verbreitet universelle Schwingungen im Raum, Ursprungsmusik, teilweise mystische Stimmung, klare Klänge
Das Lied „Look Up Dere“ stammt von Kama, veröffentlicht auf der DJ-Kicks-Compilation von Kruder & Dorfmeister und fällt in die Kategorie Instrumental Downtempo Groove.

Klang: Die Elemente der Musik bestehen aus Harfenklängen, kurzen Trompeten-Elementen, die hier traumhaft und virtuos klingen; Klavierfolgen, die melodios ähnlich wie die Harfe gespielt werden; hervorstechen einige eher hochfrequente elektronische Elemente. In regelmäßigen Abständen erklingen einzelne, langanhaltende, tiefe Klaviertöne, die etwas mystischen Beigeschmack liefern.

Tempo: Der Score zeichnet sich durch einen gleichmäßigen und ruhigen Puls aus, der einen Ebensolchen beim Rezipient erzeugen soll. Den Takt geben hintergründig Hi-hats im Jazz-Stil an.

Mischung:

Die Vertonung soll eher gefühlslastig sein, kann ruhig wie ein Traum wirken. Daher spielt Musik eine große Rolle. Diese wirkt sehr vordergründig und soll den Rezipient in harmonische Stimmung versetzen. Realistische Geräusche, wie Schritte, etc. sind nicht hörbar. An manchen Stellen wird zusätzlich fröhliches Vogelgezwitscher eingesetzt. Diese vermitteln hintergründig die Stimmung von einem sorgenfreien Spaziergang im Park. Das Video ist nicht zum Takt der Musik geschnitten, somit werden keine Akzente und Unterbrechungen erzeugt und das Video wirkt noch fließender. Die Musik ist so angelegt, dass Bildschnitte überbrückt werden und somit eine Änderung der Kameraeinstellung nicht so festgestellt wird.

2. Video: Umgebung – Stress - Düster

Mischung: Hier wird bewusst keine Musik eingesetzt. Das einzige, das man hört, sind die Schritte des Läufers, Umgebungsgeräusche und zusätzliche, fiktive Geräuschquellen, wie Kinderschreie, Auto-/Straßenlärm, gedämpfte Musik aus dem Diskman einer anderen Person, die den Weg des Läufers kreuzt, und andere. Insgesamt alles Geräusche, die nicht unbedingt zu einem entspannten Tag beitragen, sondern eine eher gestresste Atmosphäre schaffen. Durch das Fehlen der Musik wird keine Grundstimmung übermittelt.

Sound: Schritte: läuft auf Kies oder Asphalt, klingt strenger als beispielsweise die gedämpften Schritte auf einer Wiese

On-Screen-Ton: Auto, das an Läufer vorbeifährt; gedämpfte Musik aus dem Diskman einer

anderen Person, der den Weg des Läufers kreuzt; Wind bzw. Blätterrauschen am Beginn des Videos;

Off-Screen-Ton: Kinder im Hintergrund, Straßenlärm, Sägegeräusche, Knacken, Windrauschen

Die Sägegeräusche und das Knacken sollen gar nicht auf eine Quelle außerhalb des Bildes hinweisen, sondern einfach nur Störfaktoren darstellen, die man schon mithilfe von monotonen Dröhnen, Pochen usw. erreichen kann, da der Zuschauer damit Lärm verbindet.

Klang: Es werden bewusst Klangfarben eingesetzt, die nicht mit Ruhe assoziiert werden, das sind eher hohe Töne, wie das rauhe, unruhige Sägen oder das Geschrei von Kindern im Hintergrund; unregelmäßige Störfaktoren, Autos, die vorbeifahren.

Lautstärke: Lautstärke ist nie gleichmäßig, sondern ändert sich unregelmäßig. Wenn gerade keine Umgebungsgeräusche hörbar sind, wird der Wind stärker. Es soll im Video keine Ruhe eintreten.

3. Video: Horror – Mystisch - Spannung

Musik: György Ligeti: Musica Ricercata, Nr. 9 Adagio. Mesto

Kennzeichen für dieses Stück sind tiefe Klaviertöne, die wiederholt angeschlagen werden und lange ausklingen. Durch die Melodik wird Spannung aufgebaut. Die Tonfolgen entwickeln sich erst später zu einer Melodie. Kurz vorm Schluss wird's kurz ruhig, man hört nur noch Wind. Dadurch erwartet der Zuhörer etwas, klingt wie Vorbereitung auf etwas Weiteres, wie die Ruhe vor dem Sturm.

Melodik: Die tiefen, sich wiederholenden Töne lassen den Hörer fast atemlos angespannt sein, zeichnen die Bedrohlichkeit der Situation aus.

Klang: Das Klavier ist ein sehr vielseitig einsetzbares Instrument. Die tiefen Töne des Klaviers werden sehr gern in Horrorfilmen eingesetzt. Die Klangfarbe des Klaviers ist durch viele mitschwingende Obertöne charakterisiert, diese sind zwar mehr in den höheren Tonebenen noch ausgeprägter. Trotzdem klingt das Klavier sehr vielschichtig und massiv

und ist daher ideal zum Vertonen von Grusel- und Horrorfilmen geeignet. Auch haben die sehr tiefen Tönen Ähnlichkeit mit knarrenden Türen und alten, knarrenden Holzböden, was dem Zuschauer schon allein in Verbindung z. B. mit einem alten, finsternen, verlassenen Haus die Gänsehaut aufsteigen lässt.

Mischung:

Schritte sehr laut hörbar, machen in Kombination mit der unruhigen Klaviermusik nervös. Durch die Hörbarkeit seiner Schritte scheint alles Real, auch die mögliche Gefahr, der der Läufer ausgesetzt ist. In diesem Fall drückt die Musik nicht seine Stimmung aus, sondern will hinweisen: „Achtung, gleich passiert etwas!“. Es ist, also würde die Musik schon vorahnen, was passiert, und teilt dies dem Rezipient unterschwellig mit.

4. Video: Irreal - Spacig

Mischung: Das vierte Video ist gekennzeichnet durch Geräusche mit extremen hall und einigen Geräuschen, wie das Pochen, das in der zweiten Hälfte vorkommt, das mit Echo versetzt wurde.

Wieder wurde auf die Vertonung jeglicher realistischer Geräusche verzichtet, da diese in die Realität zurückholen würden. Die Tonebene dieses Videos ist ein gutes Beispiel dafür, wie Geräusche musikalisiert werden können. Es handelt sich nämlich um keine Musik in dem Sinn, da die Melodik nicht vorhanden ist, sondern eher um eine klangliche Atmosphäre. Weiters wird die Szene durch das Fehlen eben jeglicher realistischer Geräusche, wie z.B. Wind oder Schritte verinnerlicht und der Zuschauer konzentriert sich mehr auf die Wirkung dieses musikalischen Klangs. Man hört ein an- und abschwellendes Rauschen, das mit verschiedenen Sound-Effekten vermischt wird.

Klang: Die Töne sollen alle künstlich oder mechanisch klingen, deshalb habe ich elektronisch erzeugte Töne verwendet. Die Klanglichkeit ist nicht einfach zu beschreiben, am ehesten würden die Wörter sphärisch, rau und verschwommen zutreffen.

Sound: Interessant ist die Wirkung der Geräusche, die stark übertrieben mit Echo versetzt sind und man 3-4 mal nachhallen hört. Es werden bewusst Geräusche, die in der Realität nicht existieren, eingesetzt, somit wirkt alles sehr irreal. Durch den starken Hall und die

nicht klaren Töne, wirkt auch das Video wie verschleiert, als wäre es ein Albtraum oder eine (Wahn-)vorstellung. Ähnlich wie beim 3. Video ahnt man Schreckliches, aber diesmal anderer Herkunft. Hier geht's mehr um die Psyche, da alles sehr verzerrt wirkt und an Wahnvorstellungen erinnert. Entweder der Läufer macht gerade die schwerste psychische Krise durch und ist kurz vor dem Zusammenbruch, oder er wird von einem psychisch Gestörtem aufgelauert bzw. beobachtet.

6.2. Making Of

Um eine gewisse Gleichmäßigkeit in der Bildbewegung zu erzeugen, habe ich versucht, immer in derselben Geschwindigkeit aufzunehmen. Die Kamera stand niemals still, auch bei den Schwenks sollte die Kamera immer in der Geschwindigkeit des Läufers mitgehen. Bei den Aufnahmen von vorne, habe ich hinten aus einem Auto gefilmt, die Kamera auf die Lehne der Rückbank gestellt und der Autofahrer musste sich an das Tempo des Läufers anpassen. Die Einstellungen wechseln zwischen Totale und Halbnah. Halbnah deshalb, damit man noch die Bewegung des Läufers sieht, aber auch seinen Gesichtsausdruck gut erkennt. Dieser ist bei den gefühlslastigeren Vertonungen wichtig, da man hier gut eine Veränderung aufgrund einer Musik feststellen kann. Ein neutraler Gesichtsausdruck eignet sich hervorragend zum Untermalen von verschiedenen Musiken, da es viel Interpretationsmöglichkeiten gibt. Auch wenn die Mimik gleich bleibt, glaubt man bei wechselnder Musikuntermalung eine Änderung im Ausdruck erkennen zu können.

Vertonung:

Das Tonmaterial vom Originalvideo war nicht brauchbar, einerseits aufgrund der Geräusche des Autos, aus dem gedreht wurde, Zwischenrufen und Kommentaren von den Dreharbeiten. Aber auch, weil Effekte, wie die Schritte lange nicht so gewirkt hätten, hätte ich die realen Aufnahmen genommen. Am langwierigsten war die Vertonung der Schritte. Ich habe sie einer Sound Library entnommen, noch etwas nachbearbeitet, da sie zu hell klangen: Höhen reduziert, etwas (kaum hörbar) Hall hinzugefügt, da sie doch aus einer kurzen Entfernung wahrgenommen werden und dann jeden Schritt einzeln vertont.

Bevor ich die Befragungen durchgeführt habe, hat eine etwas andere Version des 2. Videos

existiert. Nachdem ich sie im Vorfeld schon einigen Bekannten gezeigt habe, habe ich beschlossen, sie für die eigentlichen Befragungen nochmal etwas abzuändern. Gründe dafür waren: Ich hatte viel zu viele Geräusche eingebaut, u.a. war das Signalhorn eines Einsatzfahrzeuges, noch viel mehr Straßenlärm, usw. hörbar, kurz: Zu viele Geräusche ohne Bildinhalt. Als Folge dessen haben einige Beobachter gesagt, sie haben Autos gesucht, diese wären am Bild aber nicht aufgetaucht. Nachdem diese nachträglich akustisch weiter in den Hintergrund gerückt sind, hat es keinen mehr gestört (obwohl sie am Bildschirm noch immer nicht sichtbar waren), da angenommen wurde, sie fahren irgendwo weiter entfernt. Grundsätzlich, wie auch in *Kapitel 4.1.2. Geräusche – Das unbekannte Klangobjekt* erklärt, ist es in Ordnung, Klangobjekte ohne Quelle im Bild einzubauen. Hier sollte aber später eine Auflösung stattfinden, beispielsweise dass der Klangursprung sichtbar wird oder eine andere Erklärung. Andernfalls ist mit einer gewissen Enttäuschungshaltung vom Zuschauer her zu rechnen, da der die ganze Zeit auf etwas wartet, das er bislang nur gehört hat und Neugierde entwickelt, das dann einfach verschwindet.

6.3. Durchführung der Befragung

Ich habe mich dafür entschieden, die Befragung in Einzelgesprächen mit dem Interviewpartner durchzuführen, um so besser auf die Antworten des Gegenüber eingehen zu können, und gegebenenfalls nachzuhaken und das Gespräch in die richtige Richtung zu lenken. Da für die Testpersonen Thema und Schwerpunkt meiner Arbeit vorher nicht bekannt war, konnte es schon vorkommen, dass eine Antwort von dem abwich, was mir wichtig war. Außerdem werden durch Einzelbefragungen Gruppenercheinungen ausgeschlossen.

Jeder Testperson wurde jeweils in der selben Reihenfolge die vier Videos gezeigt. Die Fragen betrafen zum einen das Video selbst, aber auch Vergleiche zwischen den einzelnen Videos, um Unterschiede in der Wahrnehmung feststellen zu können.

Fragen:

Allgemein:

Welche Art von Filme bevorzugst du? Schaust du oft Filme?

Bist du eher ein visueller oder auditiver Typ oder beides?

Fragen zum Video:

Welche Gedanken gehen dir bei Betrachten des Videos durch den Kopf?

Wo spielt sich das ganze ab bzw. in welchem Zusammenhang bzw. wo könntest du dir diesen Part in einem Film vorstellen?

Welche Gedanken gehen im Kopf des Läufers vor?

Welche Dinge nimmst du wahr?

Hast du Schwierigkeiten die Tonebene dem Video zuzuordnen?

Was hebt sich deiner Meinung nach am meisten hervor:

- o Gefühl des Läufers
- o Umgebung, in der sich der Läufer befindet
- o Wetter
- o andere im Video vorkommende Personen
- o allgemeine Stimmung
- o sonstiges

Zu den Unterschieden zwischen den Videos:

Wie ändert sich deiner Meinung die (vordergründige) Handlung durch die verschiedenen akustischen Hintergründe?

Kannst du Unterschiede in der Zeitwahrnehmung bei den Videos darstellen?

6.4. Interpretation der Antworten

Ingesamt habe ich 15 Personen die Videos vorgeführt. Teils sehr differierende Antworten, teils ähnlich. Nachfolgend einige Auswirkungen, Beschreibungen, die ich feststellen konnte:

Video 1:

Beim 1. Video wurde erwartungsgemäß eine entspannte Atmosphäre festgestellt. Alle waren der Meinung, dass der Läufer ausspannen möchte bei einem Lauf durch den Park, möglicherweise nach der Arbeit, um vom Arbeitstag abzuschalten. Durch die Art von Musik, nahmen viele im Vergleich zu anderen Videos vermehrt die Umgebung bzw. die Schönheit der Natur wahr und das strahlende Wetter. Besonders die Harfenklänge trugen stark zu einer Harmonisierung bei. Eine Testperson formulierte es so: „Der Läufer will den Tag noch mal revu passieren lassen und ist am Verarbeiten.“ Eine andere Testperson war der Meinung, dass es hier vorrangig gar nicht um den Läufer geht, sondern um den Begriff Friedlichkeit darzustellen. Von der Tageszeit hätte sie vormittags geschätzt: „Der Läufer überlegt sich nicht viel, er ist einfach zufrieden mit seiner Umwelt“. Einsatzmöglichkeiten des Videos konnten sich einige Personen folgendes vorstellen: Als Imagevideo für Laufschuhe oder um das Gefühl Friedlichkeit und Harmonie zu vermitteln.

Video 2:

Beim 2. Video unterschieden sich die Geister schon mehr. Generell ist zu bemerken, dass mehr Geräusche wahrzunehmen waren, man konzentrierte sich aber genauso auf ihn. Nicht um seine Gedanken, sondern um seine Person an sich, warum er läuft, wohin, usw. Eine Testperson meinte: „Die Stimmung hat sich verändert. Es ist zwar dasselbe Video, aber wenn die Musik anders ist, glaubt man, dass der Läufer auch anders ist.“ Eine andere Meinung war: „Das löst Unruhe aus, man überlegt, was jetzt kommt, hat er Angst? Er rennt einfach die ganze Zeit“. Prinzipiell ist die Tendenz merkbar, dass man versucht, ihn in eine Handlung zu drängen. Da es anscheinend nicht um Ausdruck eines Gefühls geht oder um Stimmung geht, wirkt das Video eher sachlich und man wartet auf eine Aktion. Ein Großteil der Personen achtete jetzt auch vermehrt auch auf die Umgebung, in der er läuft,

klarerweise, da nun auch die Umgebungsatmosphäre hörbar war, wie das Auto das vorbeifährt. Im Hintergrund hört man Kinder, usw. Man bemerkt Dinge, die einen beim ersten Video, obwohl es dasselbe war, nicht aufgefallen sind. Interessant ist auch, dass eine Person das Laufen ansich als viel schwerfälliger beurteilte, da die Schritte sehr vordergründig zu hören waren. Es wirkte nicht mehr locker und entspannt, wie im ersten Video, sondern anstrengend.

Video 3:

Beim 3. Video haben sofort alle an Horrofilm oder Verfolgung gedacht. Die Aufmerksamkeit wird ganz auf den Läufer gerichtet. Was passiert gleich? Eine Beobachtung war: „Das ganze wirkt sehr dramatisch, er wirkt gehetzt. Man wartet die ganze Zeit, dass jemand aus dem Gebüsch springt und sich auf ihn stürzt.“ „Was auch auffallend ist, sind die relativ lauten Schritte, sie holen einem immer wieder in die Realität zurück, wie ein nervöses Tackern.“ Interessant ist auch folgende Beschreibung: „Mir gefiel es gut an den Stellen, wo links und rechts Bäume waren und der Weg enger wurde, da wurde richtig Spannung aufgebaut. Als es dann aber wieder lichter wurde, weil er auf einem breiteren Weg lief, passte es nicht mehr so. Die Musik spielte genauso weiter, aber es passierte nichts.“ Auffallend ist auf jeden Fall, dass die Umgebung, das Auto, andere Personen überhaupt keine Rolle mehr spielen, der Läufer ist Zentrum des Geschehens, auf ihn konzentriert man sich, also auf die Situation ansich.

Video 4:

Hier dachte ich, dass das Video ähnlich wie das 3. Video bedrohlich wirken würde, zwar auf eine andere Art und Weise, aber doch auf eine Gefahr hinweisend. Die Beobachtungen zeigten aber grundsätzlich zwei Tendenzen: Die einen, die an UFOs dachten, auch aufgrund von bekannten Filmsound-Klischees, die meinten, jetzt könnte jederzeit ein UFO vor dem Läufer landen und ihn mitnehmen. Die andere Assoziation war: Dieser Part könnte verwendet werden – zwar auf eine sehr spacige, freakige Art - um aufzuzeigen, wie sein Zustand und sein Herzschlag sich unter gewissen Umständen ändert. Diese Person meinte, kurz gesagt, würde sie diese Szene als irrsinnig und skurril bezeichnen. Eine andere Testperson hatte Schwierigkeiten, sich in eine Thematik zu versetzen, da sie diese

Art von Sound nicht wirklich kannte, auch aus anderen Filmen nicht und deshalb nicht richtig wusste, in welche Richtung sie tendieren soll.

Die Videos untereinander verglichen, konnte ich einige interessante Erkenntnisse von der Zeitwahrnehmung her beobachten. Obwohl alle vier Videos gleich lang sind, erschien prinzipiell das erste am längsten, weil es eher ausgeglichen und gediegen war. Am schnellsten erschien das 3., da es spannend war und man auf die Dauer überhaupt nicht achtete, sondern eher darauf wartete, dass jeden Moment etwas passierte.

Eigene Schlüsse/Beobachtungen:

Beim Betrachten des Videos versucht der Rezipient immer automatisch, die Handlung der Bildebene, mit der der Tonebene zu verknüpfen. Dies fällt leichter, in einem filmischen Zusammenhang, da man von vorherigen Situationen auf die jetzige schließen kann. Trotzdem konnten eigentlich alle Testpersonen, bis auf einige Ausnahmen, mit dem Tonmaterial gut umgehen. Ich habe immer darauf hingewiesen, dass es wichtig ist, sich nicht auf einzelne Elemente zu konzentrieren, sondern sich das Bild anzusehen, der Ton wird ohnehin unterschwellig wahrgenommen und die eigentliche Verknüpfung erfolgt dann im Kopf.

Was trotzdem auffallend war, ist, dass manche sofort begonnen haben, Bild und Ton zu verknüpfen, andere entweder sich nur auf das Video oder auf den Soundtrack konzentriert haben (was auch darauf zurückzuführen sein könnte, dass man das Video nun zum 4. Mal sieht und man schon genau weiß, was jetzt kommt). Daher bin ich zu dem Schluss gekommen, dass es viel schwieriger ist, eine Filmstelle isoliert zu bewerten, als im Gesamtkonzept. Filmmusik muss aufgebaut werden. Wie NJ Schneider (1997, S 27) schreibt: „Filmmusik muss im Verlauf der Filmerzählung „semantisiert“ werden: Ein Thema, ein Klang oder ein Motiv zu Beginn des Films muss fest mit einer Person oder einer dramaturgischen Situation verknüpft werden, sodass nach und nach – ohne dass dies dem Kinobesucher bewusst sein muss – eine semantische Kopplung entsteht und mit dem musikalischen Detail eine Inhaltlichkeit, meist eine Emotion, fest verbunden wird.“

7. Richtlinien für die Produktion von Medien

Ton kann für die Wirkung eines Filmes eine ungeheure Bedeutung haben und weit mehr sein als lediglich ein sauberes Pendant zum Bild. Wer die Möglichkeit außer Acht lässt, den Ton als aktives Gestaltungselement zu nutzen, verschenkt enorm viel. Die Entscheidung für eine gestaltende Rolle des Tones bedingt in den meisten Fällen eine frühzeitige Planung und ein hochwertiges Tonarchiv.

7.1. Produktion

7.1.1. Preproduktion

- **Drehplan:** Bereits beim Drehbuch könnte schon daran gedacht werden, welche akustische Perspektive, wessen Innenwelt an welchem Punkt der Geschichte akustisch vermittelt werden soll. Möglichst frühzeitig sollten erste Geräuschideen und grundsätzliche akustische Richtungen besprochen werden. Aber hier kommt es nicht auf die Quantität, sondern Qualität an. Es geht nicht um die Menge, wie oft Ton eingesetzt wird, sondern viel mehr darauf, wie und zu welchem Zweck. Es soll geplant werden, ob und wie ein Musik-Take eingesetzt wird, damit die Musik zur Geltung kommen kann, wie kann das Bild dazu aussehen, um Spannung aufzubauen, wann erscheint bewusst kein Ton, welche Ton-Perspektive (Hauptdarsteller, Nebendarsteller, Monologe, ...) soll gemischt werden, welche Geräusche sollen weggelassen, um anderen Effekten mehr Platz einzuräumen; Selektion ist wichtig!
- Vor der Produktion soll festgelegt werden, welche Rollen die Komponenten des Films übernehmen. Soll der Film emotional gestaltet werden und sich im Kopf des Rezipienten festsetzen oder soll es nur ums Visuelle gehen, wie es vorrangig bei Action-, Erotik oder Dokumentarfilmen der Fall ist. In Film und Fernsehen kann man zwischen Produktionen unterscheiden, die sich zum einen an einer äußeren Realität orientieren (Betonung von visueller Realität des Kamerabildes, des Wortjournalismus, der unbearbeiteten Tonebene, filmische Realzeit statt kreativen Zusammenschneidens fiktiver Filmzeit mittels Montage und Collage). Zum anderen gibt es Produktionen, die

7. Richtlinien für die Produktion von Medien

sich an einer inneren Realität orientieren (Schaffen einer fiktionalen phantastischen Realität mittels des Kamerabildes, Distanz zu Begrifflichkeit und Sprache, intensives Arbeiten mit Ton- und Musikebene, Schaffen neuer Zeitzusammenhänge mittels Montage und Collage). Musik ist bei der Kreation „innerer Realität“ ein wichtiges Sprachmittel des Films.

Es soll generell immer beachtet, dass das Endprodukt nicht nur die Summe der Einzelfaktoren ihrer Komponenten darstellt, sondern durch ihr Aufeinanderprallen neue Faktoren und Wirkungsweisen entstehen, d.h. die Beziehung zweier Komponenten zueinander kann als eigene Entität behandelt werden.

Beispiele für gutes Sound-Design im Vorfeld:

- *Spiel mir das Lied vom Tod*: Hier gibt es eine Szene, in der einige Personen in einer alten Bar miteinander reden. Das Ganze wird aber so gehandhabt, dass einer der Männer in einer dunklen Ecke sitzt, man sieht ihn kaum, man hört nur eine tiefe bedrohliche Stimme. Somit wird die Neugier des Zuschauers geschürt und seine Phantasie angeregt. Zusätzlich unterstreicht der Mann jede seiner Aussagen, indem er eine leere Bierflasche vor sich vor- und zurück rollt. Was hat es wohl mit dieser Flasche auf sich? Schließlich steckt er einen Zettel in die Flasche hinein und lässt sie über den Boden rollen, bis sie zu Füßen eines der Anderen stehen bleibt. Auf diese Weise wurde eine Möglichkeit geschaffen, eine Konversation anders als durch reinen Dialog umzusetzen. Außerdem ergeben sich durch diese Variante eine Menge Möglichkeiten, eine akustische Atmosphäre zu schaffen, die eine eigene Identität des Films schaffen, wie z. B. der Klang der Flasche, wenn sie über den Boden rollt, das Auf- und Abrollen der Flasche auf der Theke. Aber auch visuelle Aspekte kommen hier zur Geltung, wie Bewegung der Flasche, für Kostüm wichtig: u.a. der Schuh des Mannes, der die Flasche stoppt, usw. (vgl. www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)
- Wir wollen eine Szene über einen jungen Mann drehen, der in einer Kleinstadt aufgewachsen ist, jetzt aber in der Großstadt als Anwalt arbeitet. Eigentlich hat er mit

seiner Kindheit abgeschlossen, aber gerade in letzter Zeit quälen in Träume und Gedanken, die mit seiner Kindheit zu tun haben. Unter anderem verbindet er damit eine Stahlfabrik, in der sein Vater seit Lebzeiten arbeitet. Der Sohn beschließt, dass es mal wieder an der Zeit ist, seine Eltern zu besuchen und setzt sich in den nächsten Zug heimwärts. Im Zug sitzend beginnt er zu tagträumen. Träumereien und Gedanken sind eine ideale Einsatzmöglichkeit für den Ton. Auch der Übergang von Jetztwelt in reale Welt bietet sich an, durch Ton gestaltet zu werden. In diesem Fall könnte man vom realistischen Geräusch des Zugratterns über die Schienen in das monotone Pochen, das typisch für eine Stahlfabrik ist, übergehen und damit einleiten, wovon der Mann träumt. Eine ideale Möglichkeit den Bogen zu spannen, von der Realität in die damalige Kindheit. (vgl. www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)

7.1.2. Dreh

Regisseure sind, was den Ton angeht, oft hin und hergerissen zwischen unterschiedlichen Graden der Wertschätzung dieses wichtigen Gestaltungselements. In den Drehvorbereitungen hat man sehr viel mit den visuellen Bereichen zu tun. Die Ausstattung, die Kostüme, die Drehorte, die Auflösung, die Schauspieler und Komparsen, Tausende von Entscheidungen in Hinblick auf sichtbare Elemente müssen getroffen werden. Da bleibt für Überlegungen hinsichtlich des Tons wenig Raum und meistens sieht man das Tonteam ohnehin erst kurz vor Drehbeginn. Oft genug wird nicht einmal ausreichend auf die Notwendigkeiten des Tones Rücksicht genommen. Wartezeiten für Atmos oder Nurtöne werden als quälend empfunden, der im Bild gar nicht sichtbare harte (also laute) Boden wird nicht mit Molton gedämpft.

- Während der Dreharbeiten: Hier entstehen die Bilder, daher sollte der Regisseur sich bei Aufnahmen den Sound, die Musik dazudenken und ausmalen, wie der Ton später zu den Bildern wirken soll. Wenn die Bilder im Kasten sind und der Cutter seine Aufgabe übernimmt, ist es zu spät, dann kann der Ton nur mehr auf das Bild zugeschnitten werden und schwer eigene Aufgaben übernehmen.

7. Richtlinien für die Produktion von Medien

- Auch die Ausstattung, die Requisite und die Kamera, welche die entsprechenden Details auch einfängt, können indirekt beim Sounddesign helfen. Denn natürlich kann man nicht völlig im luftleeren Raum Geräusche einfach so fallen lassen. Eine Erklärung ihres Ursprungs macht Geräusche stärker. Selbst vertrauteste Alltagsgeräusche werden bei fehlender und auch bei nicht nachträglich erklärter visueller Zuordnung nicht erkannt, und Geräuschcollagen verfehlen deshalb oft ihre intendierte Wirkung. Ob es der im Wind klappernde Fensterladen, die draußen vorbeiratternde S-Bahn, das altersschwache Grammophon oder der tropfende Wasserhahn ist, solche optischen Vorgaben eröffnen weitere Chancen für die Vertonung. Umgekehrt werden die gefilmten Räumlichkeiten erst durch die Vielfältigkeit an Geräuschen auch wirklich lebendig.
- **Kontinuität:** Genau wie bei der Kamera müssen beim Ton Anschlussfehler akustischer Art vermieden werden. Faktoren, die sich von Einstellung zu Einstellung ändern können sind: Lautstärkepegel, Schallreflexionen, Hintergrundgeräusche und Toncharakteristik.
- Eine Absprache mit dem **Licht** ist erforderlich. Oft erzeugen die Vorschaltgeräte für HMI-Leuchten Brummstörungen, dies kann verhindert werden, indem sie möglichst weit vom Motiv entfernt platziert werden. Auch die Kabel sollten nie in unmittelbarer Nähe von Mikrofonkabeln verlegt werden.

7.1.3. Postproduction

Schnitt - Ton braucht Zeit

- Die Quantität der Filmmusik sollte nicht dem Zufall überlassen werden, sondern aus einem aktiven Gestalten resultieren. „Normal“ ist ein Filmmusikaufkommen, das ungefähr 25 % bis 50 % der Filmlänge beträgt. Eine Grundsatzentscheidung ist, ob der Film musiklastig (d.h. sehr psychisch und innenorientiert) oder eher trocken, bildbetont (d.h. sehr äußerlich und realistisch) sein soll.
- Musik braucht Längen, um seine psychologischen und physiologischen Wirkungen zu entfalten. Kurze Musiktakes – und seien sie noch so häufig – bleiben ohne

7. Richtlinien für die Produktion von Medien

nennenswerte physisiologische Wirkung. Darüber muss auch der Cutter bescheid wissen, da sonst die beste Musik nicht wirkt. Das Verhältnis von der Spieldauer der Musik zur physiologischen „Nachklingzeit“ ist logarithmisch: Kurze Stücke verklingen in ihrer Emotionalität sehr rasch, bei längeren Stücken multipliziert sich der Wert.

- Beim Bildschnitt ist ebenfalls darauf zu achten, dass nicht, wie so gerne praktiziert, von einer temporeichen Handlung zur nächsten gesprungen und jedes (scheinbar) leere Bild rausgeschnitten wird. Manchmal ist der Vor- oder Nachlauf eines Dialogs oder ein ruhiges Bild für die Tondramaturgie unendlich wertvoll.

7.2. Wenn Bild und Ton am besten zusammenarbeiten...

Gern denkt man, der Filmsound ist dazu da, um die visuelle Seite zu unterstreichen oder mit ihr mitzugehen. Dabei wird aber gar nicht erkannt, welch künstlerisches Potential in einer Zusammenarbeit von Bild und Ton steckt; zu dem keiner der beiden alleine überhaupt imstande wären.

Ein grundlegendes Element des Handlungsaufbaues ist, dem Zuseher nicht gleich alles zu verraten, sondern Stück für Stück ihn in die Handlung einzuweißen. Genau hier kann der Ton helfend unter die Arme greifen, indem er kleine Hinweise hineinbringt, die dem Zuschauer (oft unbewusst) auf eine Fährte locken. Im Idealfall sollte sich folgendes Szenario abspielen: Der Zuschauer bekommt durch den Bildablauf Stück für Stück der Handlung dargelegt, zusätzlich versucht auch der Ton, ihm einiges mitzuteilen. Manches widerspricht sich, erst allmählich fügt sich alles zu einem einheitlichen Ganzen, das sich der Zuschauer vorher nicht erträumt hätte. Um die besten Zusammenspiele von Elementen zu ermöglichen, gibt es einige Hinweise, die zu beachten wären.

Je mehrdeutiger das Bild, desto größer der Spielraum für den Sound. Wichtige stilistische Richtlinien für die Kameraführung, Bildgestaltung usw., die akustischen Mitteln ermöglichen, dessen volle Wirkung zu entfalten, sind:

Sehr lange oder sehr kurze Brennweite

Wird ein Kameraobjektiv mit sehr großer (Teleobjektiv) oder sehr kleiner Brennweite (Weitwinkelobjektiv) verwendet, verändert sich stark der Blickwinkel des Zusehers. Dies führt zu ungewöhnlichen Perspektiven, wodurch visuelle Spannung und erhöhte Aufmerksamkeit erzeugt werden und öffnet in weiterer Folge alle Tore für auditive Botschaften. Speziell bei Verwendung eines Teleobjektivs wird der Blickwinkel des Zusehers stark eingeengt. Er/Sie bekommt nur einen speziellen Ausschnitt des Geschehens mit, und ist dafür umso mehr angewiesen auf andere Sinne.

Weitwinkleinstellungen werden oft verwendet, um aus der Sicht eines Charakters zu filmen, der Zuschauer fühlt sich in seine Position hineinversetzt. Wird zusätzlich Ton verwendet, lässt dies den Zuseher noch mehr in die Gefühlswelt des Charakters eintauchen.

Dunkelheit und viel Schatten

Unsere Ohren sind die Wächter in der Finsternis. Hier tritt ein alter Urmensch-Instinkt zum Vorschein. Sobald ein Mensch in Finsternis herumtappt und sich nicht mehr auf die Augeninformationen verlassen kann, wird das Ohr plötzlich zum hochsensiblen Empfänger für Gefühlswerte. Dieser Effekt lässt sich mit filmischen Mitteln gut einleiten: schlechte Ausleuchtung mit nur schemenhaft erkennbaren Objekten, verwaschene Risssschwenks, usw. Vor solch einem visuellen Hintergrund kommt die archaische Sprache von Musik und Geräuschen mit aller Wucht zur Geltung.

(vgl. Randy Thom: http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)

Diese Technik findet in vielen Abenteuer- oder Horrorfilmen Verwendung, zB in *Indiana Jones*, wenn der Wilderer eine dunkle Höhle betritt und visuell nur von einer flackernden Taschenlampe unterstützt wird. In das Schweigen der Lämmer wird in der beeindruckenden Keller-Sequenz genau das gezeigt: Dämmerlicht, verzerrte Blickwinkel, Rauch, Nebel, halluzinatorische Übertreibungen...(vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1997, S 30)

Zeitlupe

Bei der Zeitlupe gilt alle Aufmerksamkeit der verlangsamten Bewegung, der Zuschauer starrt gebannt auf den Bildschirm und erwartet mit Spannung, wie die Einstellung endet. Gerade durch das Hinaus- bzw. Verzögern der Handlung wird Spannung aufgebaut. Man sieht diesen Effekt zB bei Stürzen, um die Dramatik hervorzuheben; oder in Gefahrensituationen: Eine Person will eine andere durch lautes Zurufen vor einer herannahenden Gefahr warnen, die Kamera zeigt (etwas verwackelt) in Nahaufnahme das verzweifelte Gesicht des Rufenden in Zeitlupe.

Detektiv-Verhalten des Film-Rezipienten

Der Zuschauer möchte nicht nur durch offensichtliches Abspulen eines Handlungsabfolge ein Szenario verfolgen; er möchte im Unklaren sein, mitraten und das nicht nur durch geschicktes Aneinanderreihen einzelner (nicht zu viel verratenden) Sequenzen, sondern auch durch unbewusste Eingebungen, wo wir wieder beim Ton wären. Es gibt eine Fülle an Informationen, die durch Ton vermittelt werden können und deshalb gar keiner zusätzlichen bildlichen Einblendung bedürfen.

Jeder Zuschauer verbindet mit einer bestimmten Musik oder bestimmten Geräuschen etwas eigenes, einerseits aufgrund von subjektiven Erfahrungswerten, aber auch durch die Tatsache, dass Ton von jedem Menschen anders aufgenommen und interpretiert wird. Somit wird die Phantasie des Rezipienten angeregt und ihm nicht alles vorgekaut. Zum Beispiel: Eine Frau befindet sich mit ihrem Auto auf der Flucht, da sie gerade 40.000 € von ihrem Vorgesetzten gestohlen hat. Da sie diese Tat im Vorfeld nicht geplant hat, muss sie die neuen Umstände erst verarbeiten. Eine Möglichkeit wäre: Sie fährt zu einem Freund, dem sie dies anvertrauen kann, dh. sie erzählt ihm genau was sie getan hat und wie es ihr jetzt geht. Für den Zuschauer ist nun alles klar, es gibt wenig Interpretationsspielraum. Die andere Möglichkeit wäre: Sie befindet sich gerade auf einer etwas abseits gelegenen Straße, ist alleine unterwegs, der Regen prasselt wie aus Gießkannen auf ihr Auto, es ist finster, man sieht nicht viel von der Umgebung (das würde nur ablenken), der Gesichtsausdruck zeigt Unsicherheit und Anspannung. So wurden mal die optischen Voraussetzungen geschaffen und nun hört man ihre Gedanken, wie wird der Chef

7. Richtlinien für die Produktion von Medien

reagieren, welche Folgen wird ihre Handlung haben, man hört ein Herzpochen, dann hintergründig ein Schuss, usw. alle möglichen Szenarien wiederfahren ihr. So erfährt man quasi am eigenen Leib, wie es der Protagonistin gerade geht, der Zuschauer kann sich viel besser hineinversetzen.

Großaufnahmen

Ein sich drehendes Rad wirkt umso stärker bewegt, je mehr Fläche ihm im Bild zukommt. Großaufnahmen faszinieren viel mehr, z.B. große Dinge, die durch das Bild wischen. Es muss gar nicht immer ganze Bewegung wahrgenommen werden, so wie in der Totale, wo man Bewegung als kleinen Teil davon wahrnimmt. Zu einer bildlichen Großaufnahme bietet sich eine „akustische“ Großaufnahme an, d.h. das Mikrophon befindet sich ganz nah am Instrument, so wie es beispielsweise in *Spiel mir das Lied vom Tod* gehandhabt wird. Der einzelne Ton einer Mundharmonika hat die physische Eindringlichkeit eines Symphonieorchesters, weil er aus der Nähe aufgenommen und im Sounddesign bis ins Unendliche vergrößert worden ist. (vgl. Norbert Jürgen Schneider, 1997, S 30)

8. Anhang

Quellverzeichnis:

-----Bücher-----

- Claudia Bullerjahn (2001): „**Grundlagen der Wirkung von Filmmusik**“,
Wißner-Verlag, Augsburg
- Michel Chion (1990): „**L’Audio-vision. Son et image au cinéma**“, Éditions Nathan, Paris
- Hans Erdmann / Giuseppe Becce / Ludwig Brav (1927): „**Allgemeines Handbuch der
Filmmusik, Bd. II**“, Berlin / Leipzig
- Barbara Flückiger (2002): „**Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films**“,
2. Aufl. Marburg.
- Matthias Keller (1996): „**Stars and Sounds**“, Filmmusik – Die dritte Dimension
- Gunther Kress & Theo van Leeuwen: „**Multimodal Discourse**“ - The Modes and Media of
Contemporary Communication
- Theo van Leeuwen: „**Speech, Music, Sound**“
- Karin v. Maur (1999): „**Vom Klang der Bilder**“,
Prestel Verlag – München; London; New York
- Christian Mikunda (1986): „**Kino spüren - Strategien der emotionalen Filmgestaltung**“
rororo film + tv, Herausgegeben von Ludwig Moos:
„**Making Of... wie ein Film entsteht**“, Band 2
- Ellen Oumano: „**Filmmacher bei der Arbeit**“
- Joachim Paech (Hrsg, 1994.): „**Film, Fernsehen, Video und die Künste**“ - Strategien der
Intermedialität, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart - Weimar
- Hansjörg Pauli (1981): „**Filmmusik: Stummfilm**“, 1. Auflage, Stuttgart: Klett-Cotta
- Hannes Raffaseder (2002): „**Audiodesign**“, Fachbuchverlag Leipzig Carl Hanser Verlag
- Norbert Jürgen Schneider (1997): „**Komponieren für Film und Fernsehen**“
- Norbert Jürgen Schneider (1990): „**Handbuch Filmmusik I**“
- Walter Stock (1982): „**Film und Musik. Eine Dokumentation über Musikfilm und
Filmmusik**“, 2. Aufl. Aachen
- Peter Wuss (1993): „**Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im
Wahrnehmungsprozess**“, Berlin: Edition Sigma

-----Internet-----

Die Inhalte aller hier aufgelisteten Internetseiten befinden sich auch auf der beigelegten CD-Rom.

www.filmsound.org: Learning Space dedicated to the Art and Analyses of Film Sound Design

Thom, Randy „A few notes on Forrest Gump“:

www.filmsound.org/andythom/forrest.htm (zuletzt besucht am 31.05.05)

Murch, Walter „Dense Clarity – Clear Density“:

<http://www.ps1.org/cut/volume/murch.html> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Murch, Walter: „Stretching Sound to Help the Mind See“:

<http://www.filmsound.org/murch/stretching.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Kenny, Tom „Walter Murch - The Search for Order in Sound & Picture“:

<http://www.filmsound.org/murch/waltermurch.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Thom, Randy „Designing A Movie For Sound“:

http://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm (zuletzt besucht am 31.05.05)

Thom, Randy „Are Movies Getting Too Loud?“:

<http://www.filmsound.org/andythom/loud-movies.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Thom, Randy „On Being Creative“:

<http://www.filmsound.org/andythom/creative.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Thom, Randy „A Few Notes On Music In The Final Mix“

<http://www.filmsound.org/andythom/finalmix.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Marshall, Jane Knowles „An Introduction to Film Sound“:

<http://www.filmsound.org/marshall/index.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Weis, Elisabeth (Cineaste) „Sync tanks: The Art and Technique of Postproduction Sound“:

<http://www.filmsound.org/sync tanks/> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Rebello, Stephen "Hitchcocks Use of Sound in Psycho":

<http://www.filmsound.org/articles/hitchcock/makingpsycho.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Film Sound Cliches - Film Sound Stereotypes and Common Logic Flaws:

<http://www.filmsound.org/cliche/> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Stern, Lestly "The Oblivious Transfer Analyzing Blue Velvet":

<http://filmsound.org/articles/bluevelvet.htm> (zuletzt besucht am 31.05.05)

Aldred, John "Fantasia!"

http://www.amps.net/newsletters/issue15/15_fanta.htm (zuletzt besucht am 13.06.05)

Editorial: Bild und Ton by Dieter Daniels und Inke Arns:

<http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/editorial/>

(zuletzt besucht am 10.06.05)

Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik by Barbara John:

http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/

(zuletzt besucht am 16.06.05)

Sound & Vision in Avantgarde & Mainstream by Dieter Daniels:

http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/sound_vision/

(zuletzt besucht am 13.06.05)

Audiovisionen. Musik als intermediale Kunstform by Golo Föllmer und Julia Gerlach:

<http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/audiovisionen/>

(zuletzt besucht am 16.06.05)

Sound affects everything you see by Stephen Vitiello:

http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/sound_affects/

(zuletzt besucht am 10.06.05)

Wallner, Oliver „Akzeptanz und Beurteilung von dissonanter Filmmusik“:

www.musicpsychology.net/wallner/wallner_2004.pdf (zuletzt besucht am 6.06.05)

www.voesd.at: Verband Österreichischer Sounddesigner

Sounddesign und Produktion:

http://voesd.at/menu_5/fr_5.php?menue_seite=in_5_3.php (zuletzt besucht am 26.05.05)

Sounddesign für Bildschnittmeister:

http://voesd.at/menu_5/fr_5.php?menue_seite=in_5_4.php (zuletzt besucht am 26.05.05)

Was dachte wer über Filmtun?:

http://voesd.at/menu_4/fr_4.php?menue_seite=in_4_4.php (zuletzt besucht am 26.05.05)

Deutschland, revisited: Zum jungen deutschen Film 1998-2004:

<http://www.filmportal.de/df/ce/Artikel.....EE423A1342C293F8E03053D50B373D94.....html>

(zuletzt besucht am 6.06.05)

Vom Bildschirm auf die Leinwand - Die deutsche Filmkomödie zu Beginn des 21. Jh.:

<http://www.filmportal.de/df/38/Artikel.....EF9F7A8080E488F2E03053D50B3726F7.....html>

(zuletzt besucht am 7.06.05)

www.35millimeter.de: 35 millimeter – Essays zur Internationalen Filmkunst

Alle Artikel über den Deutschen, Dänische, Französischen, Englischen, Italienischen, Russischen, Schwedischen, Amerikanischen, Japanischen und Mexikanischen Film, von 1895 bis 1980:

<http://www.35millimeter.de/filmgeschichte/> *(zuletzt besucht am 6.06.05)*

www.moviecollege.de: Träger und Gestaltung: Allary Film, TV & Media

Sinn des Movie-College und der Online-Seminare ist es, Interessierten Wissen über Film, Regie, Drehbuch und Produktion sowie die verwandten oder damit verbundenen Medien zugänglich zu machen. Dies schließt auch Informationsquellen mit ein, die Produktionsfirmen im Allgemeinen als Verschlussachen betrachten.

Ton:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/index.htm> *(zuletzt besucht am 8.04.05)*

Bild vs. Ton:

http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/bild_vs_ton.htm *(zuletzt besucht am 8.04.05)*

Ton-Perspektive:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/ton-perspektive.htm> *(zuletzt besucht am 9.04.05)*

Ton-Kontinuität:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/ton-kontinuitaet.htm> *(zuletzt besucht am 8.04.05)*

Direktton:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/direktton.htm> *(zuletzt besucht am 8.04.05)*

Tonebenen:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/tonebenen.htm> *(zuletzt besucht am 8.04.05)*

Geräusche:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/geraeusche.htm> *(zuletzt besucht am 8.04.05)*

Filmmusik:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/filmmusik.htm> *(zuletzt besucht am 8.04.05)*

Sounddesign:

<http://www.moviecollege.de/filmschule/ton/sounddesign.htm> (zuletzt besucht am 9.04.05)

MIAMI: A Taxonomy of Multimodal Interaction in the Human Information Processing System
Bi- and Multimodal Perception:

<http://hwr.nici.kun.nl/~miami/taxonomy/node31.html> (zuletzt besucht am 19.08.05)

Breitsameter, Sabine: „Kunst - Kommunikation – Spiel: Musik im Zeitalter der digitalen Netzwerke“:

<http://www.projects.v2.nl/~arns/Uni/Sound+Vision2/Breitsameter.html> (zuletzt besucht am 19.08.05)

Definition Synästhesie:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Synästhesie> (zuletzt besucht am 9.04.05)

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft

Beiträge von Marina Ostwald, Claudia Ziegenfuß, E. Hahn, N. Kaul, J. Schmidt, T. Speler:

Grundlagen visueller und auditiver Wahrnehmung:

<http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-1.htm> (zuletzt besucht am 10.08.05)

Beschreibung von Klangobjekten:

<http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-2.1.htm> (zuletzt besucht am 10.08.05)

Visuelle Musik - Von der Avantgarde über das Musikvideo zum Vjing:

<http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap1-4.htm> (zuletzt besucht am 10.08.05)

Emotionale Wirkungsaspekte der Filmmusik: Innerfilmische Assoziationsbildung:

<http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap2-4.htm> (zuletzt besucht am 11.08.05)

Kompositionstechniken und Funktionen:

<http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap2-5.htm> (zuletzt besucht am 11.08.05)

Glossar Filmsound:

<http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/glossar.htm> (zuletzt besucht am 10.08.05)

Riediger & Stöhr Filmmusik Informations GbR: Die Aufgabe der Filmmusik:

<http://www.filmmusik-info.de/aufgabe.html> (zuletzt besucht am 6.06.05)

Universität des Saarlandes: Virtuelles Handbuch

MULTIMEDIA - ein Begriff und seine (Er-)Klärung

<http://is.uni-sb.de/studium/handbuch/multimedia.html>

»Filmmusik«: Theorien und ästhetische Modelle:

<http://www.epos.uos.de/music/templates/buch.php?id=18&page=/music/books/m/merj001/pages/91.htm>

(zuletzt besucht am 16.08.05)

Das Verhältnis von Musik und Bild im Film:

<http://www.epos.uos.de/music/templates/buch.php?id=18&page=/music/books/m/merj001/pages/91.htm>

(zuletzt besucht am 16.08.05)

Zur dramaturgischen Funktionalität von Filmmusik:

<http://www.epos.uos.de/music/templates/buch.php?id=18&page=/music/books/m/merj001/pages/91.htm>

(zuletzt besucht am 16.08.05)

Die Filmmusikanalyse:

<http://www.epos.uos.de/music/templates/buch.php?id=18&page=/music/books/m/merj001/pages/91.htm>

(zuletzt besucht am 16.08.05)

Tendenzen der autonomen Musik in der Filmgeschichte:

<http://www.epos.uos.de/music/templates/buch.php?id=18&page=/music/books/m/merj001/pages/91.htm>

(zuletzt besucht am 16.08.05)